



Hase hüpf!

Das Bewegungsspiel mit dem Farbball

Ravensburger® Spiele Nr. 24 735 6
Autoren: Anja Wrede, Christoph Cantzler
Illustration: Katja Senner
Design: DE Ravensburger, Kinetic, Miki Orange Design
Redaktion: Vera Helming, Monika Gohl

Die Reihe SPIELEND ERSTES LERNEN von Ravensburger lädt Kinder zum spielerischen Entdecken ihrer Welt ein. Durch altersgerechte Spielmaterialien wird Ihr Kind individuell in allen wichtigen Entwicklungsbereichen gefördert. Sprache, Basiskenntnisse und Motorik werden mit Themen verknüpft, die sich an den Interessen und der Lebenswelt der Kleinsten orientieren. So finden Sie in unseren Spielen eine Unterstützung


bei der sinnvollen Beschäftigung mit Ihrem Kind. Optimale Förderung bieten die mit großer Sorgfalt ausgewählten Materialien im freien Spiel und später auch im ersten Spiel mit einfachen Regeln.

Hase hüpf!
Bewegungsspiel
für 1 bis 4 Kinder ab 2 Jahren

Kinder lieben Bewegung: Mit **Hase hüpf** bieten Sie Ihrem Kind dazu besonders schöne und vielfältige Möglichkeiten. So kann es die Bewegungen und Laute seiner Lieblingstiere nachahmen und auf diese Art und Weise auch bisher unbekannte Tiere entdecken. Das Werfen mit dem weichen Farbball und das Zusammenpuzzeln der Tierfamilien sorgen für weiteren Spielspaß und schulen nebenbei die Grob- und Feinmotorik.

Dieses Spiel fördert:
Vergleichen und Zuordnen
●
Motorik



 In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Inhalt

- ① 1 Farbball aus Stoff
- ② 8 Puzzletafeln, bestehend aus:
 - ②a 8 Tiertafeln
 - ②b 16 Tierkarten

①



②



Schnuffel, der kleine Hase, hat mit seiner Schwester Lotte im hohen Gras verstecken gespielt. Doch wo sind denn plötzlich ihre Mama und die anderen Geschwister? Schnell hoppeln sie zurück und schnuppern dabei immer wieder in die Luft. Auch die anderen Tiere möchten zu ihren Familien gehen. Wer hilft ihnen? Die Spieler dürfen dabei wie Fohlen galoppieren oder wie Pinguine watscheln!

Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Entnehmen Sie den Farbball und entsorgen Sie den Kunststoffbeutel, in dem er enthalten war. Der Ball lässt sich problemlos in der Waschmaschine bei 30°C waschen.

🌀 Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

Freies Spiel und erstes Entdecken

Beim ersten Entdecken geht es zunächst darum, die Spielmaterialien kennen zu lernen und mit den Tieren vertraut zu werden.

Betrachten und darüber sprechen

Schauen Sie sich mit Ihrem Kind die Bilder auf den Puzzletafeln an. Welche Tiere sind darauf zu erkennen? Wo wohnen sie? Ist es dort warm oder kalt? Hat Ihr Kind das Tier schon einmal gestreichelt oder im Zoo gesehen?

Tierbewegungen üben

Versuchen Sie gemeinsam, sich wie die verschiedenen Tiere zu bewegen. Doch wie schwimmt ein Fisch? Wie wäre es, wenn sich der Körper hin- und her schlängelt, der Popo wackelt und der Mund dabei auf- und zuschnappt? Lassen Sie Ihr Kind die verschiedenen Tiere erkunden und stampfen, flattern oder schleichen Sie gemeinsam um den Tisch! Natürlich dürfen Sie dabei auch die passenden Tiergeräusche nachahmen.

Tierkarten einpuzzeln

Als Nächstes trennen Sie die Tiertafeln von den Tierkarten und mischen diese offen. Ihr Kind versucht nun die Tierkarten wieder an die richtigen Plätze zu puzzeln. Das kann für kleine Kinder schon eine große Herausforderung sein.

Farbball werfen

Einen Ball zu werfen ist für die Kleinsten gar nicht so einfach. Manche Kinder haben zu Beginn Schwierigkeiten, ihn im richtigen Moment loszulassen. Eine gute Übung dazu ist es, den Ball in eine Faust am ausgestreckten Arm zu nehmen und die Finger dann nach unten zu öffnen.

Farben zuordnen

Die vier Farben auf dem Ball finden sich auf den Rückseiten der Tierkarten wieder. Breiten Sie **alle Tierkarten** mit dieser Seite nach oben aus. Lassen Sie Ihr Kind den Ball werfen und benennen Sie die Farbe, die oben sichtbar wird. Anschließend darf Ihr Kind die Tierkarten in der entsprechenden Farbe heraussuchen. Das fördert das Farbenlernen.



Grundspiel: Wo ist meine Familie?

Zuordnungs- und Bewegungsspiel
für 1 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, **alle Tierkarten** zu den **Tiertafeln** mit den passenden Familien zu bringen und sich auf dem Weg dorthin wie das entsprechende Tier zu bewegen.

Vorbereitung

Zum Spielen benötigen Sie einen Platz, an dem die Spieler sich ungehindert bewegen können. Legen Sie die **8 Tiertafeln** offen in einer Reihe auf den Boden. Sortieren Sie **alle Tierkarten** nach den Farbrückseiten. Bilden Sie daraus **4 Stapel**, die Sie in ungefähr 3 Metern Abstand von den Tiertafeln hinlegen. Alle Spieler stellen sich zu Beginn **hinter den Tierkarten** auf. Den Farball erhält das jüngste Kind.



Los geht's

Der Startspieler wirft den Farball auf den Boden. Bleibt dieser zum Beispiel mit der roten Seite nach oben liegen, dann nimmt das Kind die oberste rote Tierkarte vom Stapel und dreht diese um.



Welches Tier ist hier zu sehen? Alle Spieler bringen nun gemeinsam das Tier zu seiner Familie, die auf der Tiertafel abgebildet ist. Ist also ein Küken abgebildet, dann flattern, watscheln und piepsen die Spieler wie die kleinen Küken bis zum Hühnerstall. Dort warten schon der Hahn und die Hühnerschar auf den Ausreißer. Das Kind puzzelt seine Tierkarte an der richtigen Stelle ein.



Manchmal kann es sein, dass das Kind beide Hände zum Nachahmen der Tiere braucht und die Tierkarte deshalb nicht tragen kann. In diesem Fall dürfen Sie natürlich gern helfen, indem Sie die Tierkarte zur Tiertafel mitbringen und dort wieder an das Kind übergeben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er darf den Farball werfen und die passende Tierkarte aufdecken. Nun beginnt der lustige Tierlauf erneut.

Erscheint auf dem Ball eine Farbe, von der es keine farbgleiche Tierkarte mehr gibt, darf das Kind so lange werfen, bis es eine vorhandene Farbe würfelt. Sobald nur noch **eine Farbe** ausliegt, darf die oberste Karte auch ohne Werfen genommen werden.



Ende des Spiels

Beim Grundspiel gibt es keine Gewinner. Alle spielen zusammen und freuen sich, wenn die Tiere wieder zu ihren Familien gefunden haben.



Für den Anfang reicht es aus mit der Hälfte der Puzzletafeln zu spielen. Es sollte zu Beginn des Spiels jedoch mindestens eine Tierkarte pro Farbe vorhanden sein. Sortieren Sie die übrigen Tiertafeln und Tierkarten aus.

Nach und nach können Sie die anderen Tiere mit dazunehmen.

Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

Farbball-Lotto

für 2 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, als Erster seine Puzzletafeln komplett zu haben.

Vorbereitung

Die **Tierkarten** breiten Sie gut gemischt mit der **Rückseite nach oben** auf dem Tisch aus. Die **Tiertafeln** verteilen Sie gleichmäßig an



die Spieler, die die Tiertafeln offen vor sich auf den Tisch legen. Bei 3 Spielern nehmen Sie die 2 überzähligen Tafeln mit den dazu gehörenden Tierkarten aus dem Spiel.

Los geht's

Der jüngste Spieler wirft den Farbball und deckt eine beliebige Tierkarte in der geworfenen Farbe auf.

- Passt das Tier darauf zu seiner Tiertafel? Dann darf er seine Tierkarte einpuzzeln.
- Passt das Tier zur Tiertafel eines Mitspielers? Dann schenkt er ihm die Tierkarte.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wirft ein Spieler eine Farbe, von der keine Tierkarte mehr ausliegt, versucht er es erneut, bis er eine Farbe wirft, von der es noch eine passende Karte gibt. Wenn nur noch **eine Farbe** ausliegt, darf die oberste Karte auch ohne Werfen genommen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seine Puzzletafeln komplett hat. Dieser Spieler gewinnt die Spielrunde.

Aber natürlich dürfen die anderen noch gern weiterspielen, bis jeder seine Tiere gefunden hat.



Die lustige Tiersuche

für 2 bis 4 Spieler

Ziel des Spiels ist es, Tierpaare zu finden und die meisten Puzzletafeln zu gewinnen.

Vorbereitung

Verteilen Sie die **8 Tiertafeln** offen im ganzen Raum. Breiten Sie alle **Tierkarten mit der Rückseite nach oben** und gut gemischt auf dem Tisch oder auf dem Boden aus. Decken Sie eine beliebige Tierkarte als Startkarte auf.

Los geht's

Der kleinste Spieler darf beginnen und den Farbball werfen. Dann deckt er **eine Tierkarte** der geworfenen Farbe auf. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

- **Es ist eine Tierart, die noch nicht aufgedeckt ist:**
Die Tierkarte bleibt offen liegen und der reihum nächste Spieler kommt dran.
- **Es ist eine Tierart, die bereits aufgedeckt ist:**
Der Spieler darf beide Tierkarten in die passende Tiertafel einpuzzeln. Doch wo im Raum befindet sie sich? Alle Spieler machen sich gemeinsam auf den Weg und ahmen dabei das dargestellte Tier nach.

Der Spieler, der das Tierpaar gefunden hat, nimmt die Tiertafel zu sich an den Platz. Er puzzelt alle **drei Teile** zusammen und erhält diese als Gewinn. Danach ist sein Zug beendet.

Liegt keine Tierkarte in der geworfenen Farbe mehr aus, dann wirft der Spieler den Farbball erneut, bis er eine Karte aufdecken kann. Sollten am Schluss nur noch Tierkarten einer Farbe ausliegen, dann darf eine Karte auch ohne Werfen des Farbballs aufgedeckt werden.

Wenn alle Tierkarten verteilt wurden, vergleichen die Spieler, wer die meisten Puzzletafeln gewinnen konnte. Bei gleicher Anzahl gibt es mehrere Sieger.



Wenn Sie feststellen, dass Ihr Kind noch Schwierigkeiten mit dem Verlieren hat, dann spielen Sie die lustige Tiersuche einfach kooperativ. Hier steht das gemeinsame Vergleichen, Suchen und Bewegen im Vordergrund.

Weitere Tipps und Anregungen unter www.spielenderstestlernen.de

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com