

spielend
**NEUES
LERNEN**

Der verdrehte Sprach- Zoo

Sprechen, merken,
nachahmen

Hohe
Lernmotivation



Mit Pädagogen
entwickelt



Individuelle
Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25 004 2
Autor: Klaus Kreowski · Illustration: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic
Foto: Becker Studios · Redaktion: Jutta Lehmborg, Helena Görres

Dieses
Lernspiel fördert:

- Sprechen und Erinnern
- Sprachlichen Ausdruck
- Kreativität

Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

Spielerisch fördern – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen.

Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne.

Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Der verdrehte Sprach-Zoo

Sprach- und Merkspiel

für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 7 Jahren

Der verdrehte Sprach-Zoo unterstützt Kinder spielerisch in ihrer sprachlichen Entwicklung. Beim Erfinden der lustigen Zoo-geschichten dürfen die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Je verrückter die Geschichten sind, desto leichter fällt es den Mitspielern, sich im zweiten Spielschritt daran zu erinnern. Durch vielfaches Sprechen und aufmerksames Zuhören erweitern die Kinder nach und nach ihren Wortschatz und verbessern somit ihre Ausdrucksweise.



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,

im Zoo, da ist der Affe los! Wenn der Zoo am Abend seine Pforten schließt, springt der freche Affe von seinem Baum und klagt dem Zoowärter heimlich den Schlüssel. Im Nu hat er alle Tiere aus ihren Käfigen befreit und gemeinsam erleben sie die verrücktesten Abenteuer. Was könnte den Tieren alles passiert sein? Bestimmt fallen euch viele lustige Geschichten ein! Merkt sie euch gut und gebt sie richtig wieder, denn nur so könnt ihr dem Affen dabei helfen, das Chaos wieder in Ordnung zu bringen!

Inhalt

- ① 1 Spielplan mit drehbarem Palmenblatt
- ② 2 Zahnräder aus Kunststoff
- ③ 30 Karten (15 grüne Tierkarten und 15 blaue Motivkarten)
- ④ 1 Affen-Spielfigur mit Aufsteller
- ⑤ 30 Chips (15 grüne Tierchips und 15 blaue Motivchips)



① **Spielplan**
mit drehbarem Palmenblatt

② **Zahnräder**
unter Spielplan



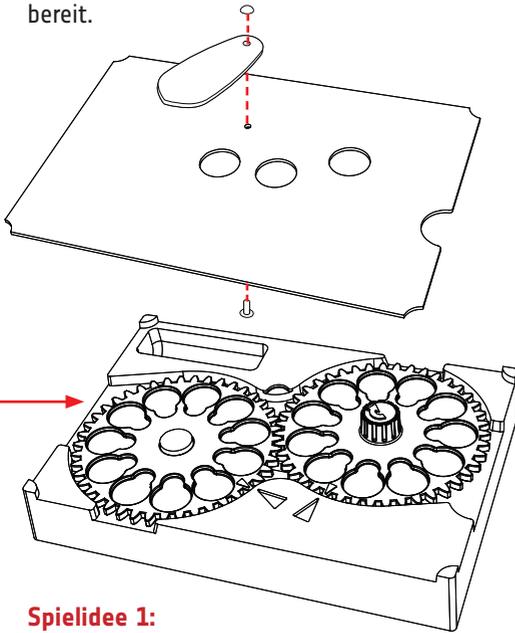
③ **Tier- und Motivkarten**

⑤ **Tier- und Motivchips**

④ **Spielfigur mit Aufsteller**

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst vorsichtig alle Kartoninhalte aus den Stanztafeln. Befestigt das drehbare Palmenblatt am Spielplan, wie in der Abbildung dargestellt. Die beiden Zahnräder legt ihr entsprechend der kleinen Pfeile in den Spieleinsatz der Schachtel und deckt sie anschließend mit dem Spielplan ab. Steckt die Affen-Spielfigur in den Aufsteller und haltet sie zusammen mit den Tier-, den Motivchips und den Karten neben dem Spiel bereit.



Spielidee 1: Lustige Zoo-Geschichten

Sprach- und Merkspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam den Affen zurück auf seinen Baum zu bringen, bevor der Zoo seine Pforte wieder öffnet. Dazu müsst ihr euch lustige Zoo-Geschichten ausdenken, euch die Geschichten gut merken und nacherzählen.

Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigt ihr **11 grüne Tierchips** und **11 blaue Motivchips**. Sucht euch zu den **grünen Tierchips** die **11 bildgleichen grünen Karten** heraus. Mischt die Karten gut durch und legt sie als verdeckten Kartenstapel neben das Spiel. Auch die Tier- und Motivchips mischt ihr mit den Abbildungen nach unten gut durch und legt sie neben dem Spielaufbau bereit. Schiebt das Palmenblatt so zur Seite, dass beide Öffnungen zu sehen sind. Dann dreht ihr am Drehknopf des grünen Zahnrades bis sich unter den Öffnungen ein grünes und ein blaues Fach befinden. Die **Affen-Spielfigur** stellt ihr **auf das Startfeld** mit dem Pfeil und los geht's!



Für einen leichteren Einstieg darf die Affen-Spielfigur bereits auf dem dritten Spielfeld starten.

Los geht's!

Der Spieler, der zuletzt einen Zoo besucht hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du gleichzeitig einen **grünen Tierchip** und einen **blauen Motivchip** auf. Sage laut an, was du auf den beiden Chips siehst und lege sie anschließend in die **farblich passenden Fächer** im Spieleinsatz.



„Schlange
und
Luftballon“

Überlege dir nun eine kleine Geschichte, in der das abgebildete Tier und das abgebildete Motiv vorkommen. Was könnte mit den beiden passiert sein?



„Die Schlange hat in einem Baum einen Luftballon gefunden und fliegt mit diesem davon.“



kleinen Geschichte nicht am Drehknopf, sondern schiebt stattdessen das Palmenblatt über das blaue Fach. Die Motivchips sind jetzt abgedeckt.

Ein Beispiel: Du hast die Schlange und den Luftballon aufgedeckt? Die Geschichte könnte lauten: „Die Schlange hat in einem Baum einen Luftballon gefunden und fliegt mit diesem davon.“ Oder hast du den Elefant und die Schaukel aufgedeckt? Dann könnte die Geschichte doch so lauten: „Der Elefant möchte so gerne schaukeln, doch als er sich auf die Schaukel setzen will, kracht sie zusammen.“

Erinnerungsrunde

Ab jetzt heißt es Erinnerungen wecken. Bist du an der Reihe, **ziehst du die oberste Karte vom Stapel** und sagst laut, welches Tier du darauf siehst. Drehe nun so lange an dem Drehknopf bis das gleiche Tier auch in der Öffnung des Spielplans erscheint. Kannst du dich an die dazu erzählte Geschichte erinnern und weißt, **welches andere Motiv darin vorkam?** Sage es laut in die Runde. Schiebe das Palmenblatt beiseite und überprüfe, ob der Chip die von dir genannte Abbildung zeigt. Hast du dich richtig erinnert, darfst du den **Affen ein Feld nach vorne** setzen. Konntest du dich nicht erinnern oder hast ein falsches Motiv genannt? Dann darf der Affe diesmal leider keinen Schritt nach vorne gehen. Am Ende deines Spielzugs schiebst du das Palmenblatt wieder über die Öffnung des blauen Fachs. Anschließend ist dein linker Mitspieler an der Reihe und deckt eine neue Karte auf.



Zu Beginn des Spiels sind Kinder oft sehr schüchtern und tun sich mit dem Erfinden von Geschichten schwer. Ermutigen Sie Ihr Kind zum Sprechen. Schlagen Sie Beispielsätze vor. Fragen Sie Ihr Kind, was alles passieren könnte oder was es selbst schon im Zoo erlebt hat.



Nachdem du deine kleine Geschichte beendet hast, **drehst du den Drehknopf** im Uhrzeigersinn bis die nächsten freien Fächer in den Öffnungen zu sehen sind.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der den letzten Tier- und Motivchip in die Fächer legt, dreht am Ende seiner



„Zur Schlange gehört der Luftballon.“

Hinweis: Fällt dir absolut nicht ein, welches Motiv unter dem Palmenblatt versteckt liegt, darfst du deine Mitspieler um einen kleinen Tipp bitten. Die Mitspieler können versuchen, das Gesuchte zu umschreiben. Ein Beispiel: Gesucht wird der Luftballon. Sie könnten also sagen: „Das gesuchte Motiv ist rot, hat eine rundliche Form und fliegt in den Himmel“. Sagt ein Mitspieler konkret „Luftballon“, endet dein Spielzug sofort und du darfst die Affen-Spielfigur nicht vorziehen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, **sobald der Affe seinen Baum erreicht hat**. Super, ihr habt das Chaos im Zoo rechtzeitig beseitigt und daher **gemeinsam gewonnen!** Das Spiel endet ebenfalls, wenn euch die Karten ausgehen, bevor der Affe seinen Baum erreicht hat. Leider ist es euch nicht gelungen, das Chaos im Zoo rechtzeitig in Ordnung zu bringen. Ihr habt gemeinsam verloren! Versucht es doch gleich noch einmal! Ein kleiner Tipp: Je lustiger eure Geschichten sind, desto einfacher fällt es euch, sich später daran zu erinnern!



Ihr könnt euch zu Beginn der Erinnerungsrunde auch dazu entscheiden, mit den blauen Karten zu spielen. In diesem Fall deckt ihr die grüne Öffnung des Spielplans mit dem Palmenblatt ab. Ihr werdet merken, dass es etwas schwieriger ist, sich an die Geschichten zu erinnern, sobald die Tiere abgedeckt sind.

Spielvariante für Profimerker:

Ihr sucht die Herausforderung? Dann spielt doch einfach mit allen 15 Tier- und Motivchips. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Sobald nur noch 4 Tier- und 4 Motivchips auf dem Tisch liegen, beginnt die Erinnerungsrunde. Da alle 15 Karten einer Farbe gemischt werden, kann es passieren, dass ihr ein

Tier oder Motiv aufdeckt, zu dem gar keine Geschichte erzählt wurde, zum Beispiel das Zebra. In diesem Fall sagt der Spieler, der am Zug ist: „Im Zoo passiert heute allerlei, doch ein Zebra ist da nicht dabei“. Ob die Aussage richtig ist, prüft ihr nach, indem ihr die noch ausliegenden grünen Tierchips umdreht. Befindet sich unter den ausliegenden Chips das Zebra, dürft ihr den Affen ein Feld vorziehen. Ist das Zebra nicht dabei, bleibt der Affe stehen. In beiden Fällen dreht ihr die Chips wieder um. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Eine weitere Herausforderung:

Schafft ihr es, euch nicht nur an das verdeckte Motiv, sondern an die ganze Geschichte, die zu Tier- und Motivchip erzählt wurde, zu erinnern? Die anderen Mitspieler hören genau zu und entscheiden, ob die Geschichte stimmt oder nicht.

Spielidee 2: Noch mehr erzählen

Sprachspiel für 2 bis 4 Kinder **ab 5 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam den Affen zurück auf seinen Baum zu bringen, bevor sich eine der lustigen Zoogeschichten wiederholt.

Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigt ihr **11 grüne Tierchips** und **11 blaue Motivchips**. Legt die Chips verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch. Nehmt **alle Spielkarten**, mischt sie ebenfalls gut durch und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Die **Affen-Spielfigur** stellt ihr auf das Startfeld des Spielplans.

Los geht's!

Die erste Hälfte des Spiels verläuft wie in Spielidee 1 „Lustige Zoo-Geschichten“. Ihr deckt reihum je einen Tier- und einen Motivchip auf, legt diese in die farblich passenden Fächer und erfindet dazu eine kleine Geschichte. Sobald alle Chips unter dem Spielplan verschwunden sind, deckt ihr die blaue Öffnung mit dem Palmenblatt ab.

Erinnerungsrunde

Bist du an der Reihe, **drehst du den Drehknopf** so weit bis das nächste Tier in der Öffnung erscheint (beim ersten Spieler ist es das Tier, das ihr am Anfang ins grüne Fach gelegt habt). Erinnerst du dich noch an die Geschichte zu diesem Tier? Dann **erzähle sie nach!** Ob du die richtige Geschichte erzählt hast, prüfst du, indem du das Palmenblatt zur Seite schiebst und so das dazugehörige Motiv aufdeckst.

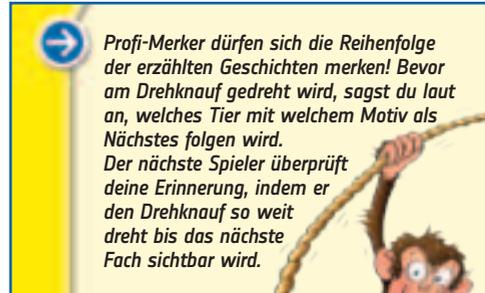
- Hast du die Geschichte falsch erzählt? Dann ist dein Spielzug leider vorbei!
- Stimmt die Geschichte? Dann decke die oberste Karte vom Kartenstapel auf.
- Was ist darauf zu sehen? **Erweitere die nacherzählte Geschichte** um das Tier oder Motiv, das auf der Karte abgebildet ist. Gelingt es dir, darfst du die Affen-Spielfigur um ein Feld vorziehen. Fällt dir absolut nichts Passendes ein, bleibt die Affen-Spielfigur stehen.

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, schiebst du das Palmenblatt wieder über das blaue Fach. Der nächste Spieler dreht den Drehknopf so weit, bis das nächste Tier sichtbar wird.



Ende des Spiels

Ihr habt gemeinsam gewonnen, wenn der Affe seinen Baum erreicht hat und keine Geschichte wiederholt werden musste. Erscheint wieder das erste Tier im Fach, bevor der Affe seinen Baum erreicht hat, habt ihr leider gemeinsam verloren.



© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter
www.SpielendNeuesLernen.de