

24+
m

ministeps®

Ravensburger® Spiele Nr. 04 437
Für 1-4 Kinder ab 2 Jahren
Autor: Marco Teubner
Illustration: Elisabetta Ferrero
Geschichte: Sandra Grimm

Mein allererstes
Naturspiel

D

Mit der Käfer-Lupe
spannende Details
entdecken!

Ravensburger

Inhalt:

1 Spielplan aus 4 Teilen
12 Puzzleteile
1 Marienkäfer-Lupe
Diese Anleitung

Kinder sind Entdecker und Forscher! Blumen, Käfer, Schmetterlinge und Ameisen faszinieren schon die Jüngsten. Detailreiche Illustrationen, eine spannende Vorlesegeschichte und eine lustige Marienkäfer-Lupe wecken die Neugier auf eigene Beobachtungen und vermitteln spielerisch erstes Grundwissen zu zwölf Tier- und Pflanzenarten. Fünf abwechslungsreiche Spielformen und die Möglichkeit, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer anzupassen, halten das Spiel lange interessant.

ACHTUNG!

- Die Lupe aufgrund der Brennglaswirkung nicht direkter Sonnenstrahlung oder direkter Beleuchtung aussetzen.
- Um Augenschäden zu vermeiden, mit der Lupe nicht direkt in die Sonne oder starke Lichtquellen schauen.
- Brechen Sie die zwölf Puzzleteile vorsichtig von hinten aus der Stanztafel. Die Reste der Stanztafel sowie die Aufkleber, Folien und Kunststoffbeutel der Verpackung bitte umgehend entsorgen. Diese sind kein Spielzeug und dürfen nicht in Kinderhände gelangen.

Pädagogische Hinweise

Kinder lieben die Natur und brauchen sie für eine gesunde Entwicklung: unter anderem bietet sie unterschiedlichste Anreize, vermittelt wichtige Erfahrungen, zeigt grundlegende Zusammenhänge, lehrt Achtung vor Pflanzen, Tieren und Menschen und stärkt das emotionale Fundament der Kinder.

Wenn man genau hinschaut, genügt schon ein Stück Grün in der nahen Umgebung für erste spannende Beobachtungen. Ziel dieses Spiels ist es, hierauf neugierig zu machen, den Blick zu schärfen und erstes Wissen zu vermitteln. Die Geschichte von Marienkäfer Max sorgt für einen emotionalen Bezug und hilft dabei, das Wissen im Gedächtnis zu verankern.

Der Spielplan zeigt wie ein Wimmelbuch eine große Vielzahl von interessanten Details auf engstem Raum und bietet dadurch vielfältigste Sprechansätze. Entdecken Sie vor dem ersten Spielen Puzzleteile und Spielplan gemeinsam mit Ihrem Kind; dabei sollten vertraute Elemente benannt und neue beschrieben werden. Die Marienkäfer-Lupe mit dem lustigen „Fischaugen-Effekt“ hilft dabei, sich auf einzelne Dinge zu konzentrieren und sie ganz von Nahem zu betrachten. Dazu wird sie einfach auf den Spielplan gelegt und beliebig hin und her geschoben.

Knüpfen Sie wo immer möglich an erste eigene Erlebnisse des Kindes an und unterstützen sie es dabei, sein Wissen durch eigene Beobachtungen und Entdeckungen zu vertiefen und zu erweitern.

Die meisten Tiere und Pflanzen sind mehrfach abgebildet, z.B. in unterschiedlichen Farben, Perspektiven oder Entwicklungsstadien. Dies bietet viele Sprech-

ansätze, um das Spiel auch später noch immer wieder um Neues zu bereichern und das Wissen und den Wortschatz Ihres Kindes ständig zu erweitern.



Spiel 1: Max entdeckt die Welt (1–3 Kinder)

Schwierigkeit: ●○○○ Dauer: variabel, ca. 10–20 Min.

Ziel des Spiels

Die Kinder lauschen der Geschichte von Marienkäfer Max (siehe umseitig) und suchen die passende Stelle auf dem Spielplan. Anschließend wird das entsprechende Puzzleteil angepuzzelt – die lustige Käfer-Lupe hilft dabei.

Die Geschichte ist so verfasst, dass Sie die einzelnen Abschnitte beliebig auslassen und die Reihenfolge ändern können. Dadurch lassen sich Inhalte und Spieldauer abwechslungsreich und flexibel an die Kenntnisse und Bedürfnisse der Kinder anpassen.

Vorbereitung

Setzen Sie den Spielplan aus den vier großen Teilstücken zusammen. Wählen Sie die Puzzleteile aus, die im Spiel verwendet werden sollen, und legen Sie die anderen zurück in die Schachtel. Zum Kennenlernen empfehlen wir, mit vier Puzzleteilen (bzw. bei drei Kindern mit sechs) zu beginnen. Wählen Sie möglichst vertraute Motive wie Biene, Schnecke oder Ameise. Legen Sie die ausgesuchten Teile offen neben den Spielplan.

Zeigen Sie den Kindern die Käfer-Lupe:

„Das ist Max, der kleine Marienkäfer.“ Setzen Sie ihn in die Aussparung in der Mitte des Spielplans: „Psst! Max schläft noch.“

So wird gespielt

Beginnen Sie mit dem Vorlesen der Einleitung „Max wacht auf“. Das erste Kind darf Max aus seinem Zuhause nehmen und mit ihm „losfliegen“, indem es ihn nach Belieben über den Spielplan schiebt.

Lesen Sie nun zu einem der ausliegenden Puzzleteile den entsprechenden Abschnitt der Geschichte. Überschriften werden nicht mit vorgelesen.

Anschließend fragen Sie: „Wo ist Max jetzt?“ Das Kind, das an der Reihe ist, sucht die passende Stelle auf dem Spielplan. Unterstützen Sie es ggf. mit Hinweisen wie: „Die Libellen sind am Wasser.“ Die anderen Kinder dürfen ebenfalls helfen.

Ist die richtige Stelle gefunden, darf das Kind Max auf das richtige Tier bzw. die richtige Pflanze schieben. Nun wird noch das passende Puzzleteil gesucht und angepuzzelt. Max hilft und zeigt, wo es passt:



Die „Puzzlenase“, die ihm am nächsten liegt, ist die richtige!

Sind auf dem Spielplan mehrere Exemplare abgebildet, sieht mindestens eins davon dem Puzzleteil besonders ähnlich: z.B. der Frosch auf dem Stein oder der

blaue Schmetterling. Um dem Kind bei Bedarf die Suche zu erleichtern, lassen Sie es Max auf dieses Exemplar verschieben und das Bild noch einmal genau in der Lupe betrachten.

Mit dem Anpuzzeln ist die Runde zu Ende und das nächste Kind ist an der Reihe. Lesen Sie zu einem der verbliebenen Puzzleteile den passenden Teil der Geschichte vor, lassen Sie das Kind Max auf die richtige Stelle auf dem Spielplan bewegen und das Puzzleteil am Spielplan anbringen.

Ende des Spiels

Sind alle Teile angepuzzelt, verlesen Sie zum Abschluss das Ende der Geschichte („Max fliegt nach Hause“), während Max wieder in die Mitte des Spielplans gelegt wird.

Die Vorlesegeschichte

Max wacht auf

Oh, die Sonne geht auf! Der kleine Marienkäfer Max blinzelt. Wie hell das ist! Max gähnt und streckt seine Fühler. „Guten Morgen, liebe Sonne“, ruft er fröhlich. Dann öffnet er seine Flügel, schüttelt sie kräftig und fliegt los – hinaus auf die grüne Wiese. Er dreht eine große Runde und noch eine und ... Was ist denn das da vorn?

Löwenzahn

Max landet auf einer dicken gelben Blume. Oh, eine Löwenzahnblüte! Neben Max steht noch eine Löwenzahnblüte, aber die ist weiß: Aus ihrem gelben Blütenkopf sind schon kleine weiße Schirmchen geworden. Hui, jetzt weht der Wind zwischen die Schirmchen und pustet zwei davon hoch in die Luft. „Ja, darum heißt du auch Pustelblume!“, ruft Max und fliegt den schwebenden Schirmchen hinterher.

Frosch

Im See entdeckt Max ein zappeliges kleines Tier mit Schwanz. „Wer bist du?“, fragt Max. „Ich bin eine Kaulquappe“, erklärt das Tierchen. „Ich werde später mal ein Frosch – wie der auf dem grauen Stein!“ Oh, dafür muss sie aber noch kräftig wachsen, denkt Max.

Der Frosch auf dem Stein lässt plötzlich eine lange Zunge hervorschnehlen und schnappt sich eine kleine Fliege. Huch! Max flitzt ans Ufer zurück. So ein Schreck!

Schnecke

Max landet auf einem kleinen braun-weißen Hügel. „Nanu, wer besucht mich da?“, fragt eine Stimme. Max kriecht auf einen Grashalm. Der Hügel ist das Haus einer Schnecke! Langsam streckt

sie ihren Kopf hervor und sieht Max genau an. Ihre Augen sitzen an den langen Fühlern. „Ich habe mich versteckt!“, sagt sie. „Vor mir brauchst du keine Angst zu haben“, lacht Max. „Ich bin nicht gefährlich!“ Beruhigt kriecht die Schnecke auf ihrer Schleimspur weiter.

Libelle

Am Wasser stößt Max fast mit einer Libelle zusammen. „Glück gehabt, ich konnte gerade noch ausweichen“, meint die Libelle. Sie bleibt mitten in der Luft stehen. Hui, das kann Max nicht. Ihre vier Flügel glitzern in der Sonne. „Kannst du aber gut fliegen!“ Max ist begeistert. „Oh, danke schön“, sagt die Libelle. „Ich bin gerade erst geschlüpft. Vorher habe ich als Larve mehrere Jahre im Wasser gelebt.“ Dann schwirrt sie los, um eine Mücke zu fangen. Max winkt ihr freundlich hinterher.

Spinne

„Hoppla!“ Max wäre beinahe in ein Spinnennetz geflogen! Die braune Kreuzspinne hat ihr Netz gerade fertig bekommen, sie baut jeden Tag ein neues. Damit fängt sie ihr Futter: kleine Insekten, die im Netz kleben bleiben. Jetzt setzt die Spinne sich in die Mitte und hält ihre acht Beine ganz still. Ob sie heute wohl etwas fängt? „Mich fängst du nicht“, ruft Max ihr zu und fliegt rasch vorbei.

Kastanie

Als Max sich auf einem Baum ausruhen will, piekt er sich an spitzen grünen Stacheln. Autsch, was war das? „Ach ja, das ist eine Kastanie“, sagt Max. Er weiß, dass unter der stacheligen Hülle eine wunderschöne, glänzend-braune Kugel versteckt ist. Diese Kugeln fressen Rehe und Wildschweine gern. Max nicht. Er ruht sich lieber auf den großen Blättern des Kastanienbaums aus, die im Herbst schön gelb werden.



Ameise

Unter sich entdeckt Max einen riesigen Haufen voller Ameisen. Unermüdlich bauen sie, holen Futter herbei und kümmern sich um die weißen Ameiseneier. Max schaut zu, wie eine kleine Ameise ein großes Stück von einem Blatt trägt. „Hallo“, ruft Max. „Du bist ja stark! Wofür brauchst du denn das Blatt?“ Doch die Ameise hat keine Zeit. „Zum Bauen“, antwortet sie kurz und verschwindet schon durch das kleine Loch.



Nadelbaum

Max krabbelt zwischen die spitzen Nadeln in einen Baum. Hier ist es ruhig. Und es duftet gut! KLICK! macht es an dem braunen Zapfen neben Max. Oh, da ist gerade ein Samen herausgeplumst! Wenn es so warm ist, öffnet sich der Zapfen und lässt seine Samen zu Boden fallen. Daraus kann ein neuer Baum wachsen. Max krabbert kurz am Samen. Der schmeckt ihm nicht – schade!



Regenwurm

Max landet auf einem braunen Hügel. „Hallo“, ruft er einem langen Regenwurm zu. Doch der kriecht gerade wieder unter die Erde. „Tut mir leid, in der Sonne ist es mir zu warm.“, sagt er. Max schaut neugierig ins Erdloch. „Was machst du denn da unten?“, will er wissen. „Ich suche mir Essen aus der Erde“, sagt der Regenwurm. „Außerdem ist es schön kühl.“ Schwupp, schon ist er im Loch verschwunden. Und Max steigt hinauf in die warme Luft.



Biene

Hier summt es aber laut! Max fliegt einmal um das große Nest herum. Viele Bienen schwirren hinein und hinaus. Max beobachtet, wie die Bienen auf jeder Blüte Nektar aufsaugen und an ihren



Beinchen Blütenstaub mitnehmen. „Platz da, ich muss das Futter in den Bienenstock bringen“, summt eine Biene. Max staunt: so viele Bienen in einem Nest. Und so fleißig! Da macht er lieber Platz und flattert davon.

Grashüpfer

Plötzlich hopst ein grünes Tier an Max vorbei. Ein Grashüpfer! „Hui, du kannst ja weit springen“, findet Max. Der Grashüpfer hat zwei sehr lange Beine, mit denen er sich abstößt, und vier Flügel, um ein Stück zu fliegen. „Ich mache auch Musik, hör nur!“, sagt der Grashüpfer. Er reibt seine Flügel an einem Bein. Wie schön das klingt!



Schmetterling

Etwas Blaues flattert vor Max' Nase hin und her und hin ... Max wird schwindelig. Er landet auf einem Grashalm. Eine kleine Raupe flüstert: „Bald kann ich auch so toll fliegen.“ Nein, das glaubt Max nicht. „Du hast gar keine Flügel“, sagt er. Die Raupe zeigt Max einen grünen Kokon an einem Halm. „So wickle ich mich auch bald ein“, sagt sie. „Darin verwandle ich mich in einen Schmetterling.“ Max staunt. „Das ist ja Zauberei“, findet er. Da fliegt noch ein Schmetterling vorbei. Max fliegt eine Weile neben ihm her. Was für wunderschöne Flügel!



Max fliegt nach Hause

Jetzt hat Max so viele Tiere und Pflanzen kennen gelernt! Müde fliegt er nach Hause zurück. „Ich muss mich ausruhen“, murmelt Max. „Später fliege ich wieder hinaus.“ Er faltet seine Flügel zusammen und schläft ein. Bis bald, kleiner Marienkäfer Max!

Spiel 2: Such mich! (1–4 Kinder)

Schwierigkeit: ●○○ Dauer: ca. 10–15 Min.

Diese Variante ohne Vorlesegeschichte benötigt weniger Aufmerksamkeit und Ausdauer und ist somit auch für eine schnelle Spielrunde zwischendurch geeignet, insbesondere mit mehreren Kindern.

Die Puzzleteile werden durchgemischt und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt. Je nach Anzahl und Kenntnisstand der Kinder kann nur ein Teil der Karten verwendet werden.

Reihum ziehen die Mitspieler ein Puzzleteil und sagen laut, was darauf zu sehen ist. Nun wird das Objekt gesucht und die Käfer-Lupe auf die passende Abbildung auf dem Spielplan gelegt. Dann wird das Puzzleteil an die entsprechende „Puzzlenase“ angepuzzelt. Das Spiel endet, wenn alle Teile angepuzzelt sind.



Weitere Spielformen

Natur-Lotto (2–4 Kinder)

Schwierigkeit: ●○○ Dauer: ca. 5–10 Min.

Jeder Spieler bekommt einen Teil des Spielplans bzw. bei zwei Spielern zwei Teile. Bei drei Spielern kommen der überzählige Teil und seine Puzzleteile zur Seite. Die Puzzleteile werden gemischt und verdeckt als Stapel bereit gelegt.

Ziel ist es, als Erster alle Puzzleteile an seinen Teil des Spielplans anzubringen. Abwechselnd wird ein Puzzleteil aufgedeckt und benannt. Der Spieler, der den passenden Teil des Spielplans hat, bekommt das Puzzleteil und darf es anbringen. Dann wird das nächste Teil aufgedeckt. Wer zuerst alle Teile anlegen konnte, gewinnt.

Wer bin ich? (1–4 Kinder)

Schwierigkeit: ●●● Dauer: ca. 10–15 Min.

Die Puzzleteile werden durchgemischt und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt. Je nach Anzahl und Kenntnisstand der Kinder kann auch nur ein Teil der Karten verwendet werden.

Der Spielleiter zieht das oberste Puzzleteil, ohne es den Mitspielern zu zeigen. Stattdessen beschreibt er, was darauf zu sehen ist: ist es ein Tier oder eine Pflanze, welche Farbe hat es, besitzt es Flügel oder Fühler ...

Was ist hier gesucht? Reihum darf je ein Kind Max auf die Stelle legen, die seiner Meinung nach zur Beschreibung passt. Der Spielleiter fragt die anderen Kinder, ob sie glauben, dass es die richtige Stelle ist. Dann wird das Puzzleteil gezeigt: Was ist es? Zeigt Max dasselbe? Falls ja, wird das Puzzleteil sofort angebracht, andernfalls wird zuvor noch gemeinsam die richtige Stelle gesucht. Das Spiel endet, wenn alle Teile angepuzzelt sind.

Natur-Quiz (1–4 Kinder)

Schwierigkeit: ●●● Dauer: ca. 10–15 Min.

Diese anspruchsvolle Spielform eignet sich für kleine Naturexperten, die die Geschichte gut kennen und auch schon etwas älter sind. Ziel ist es, möglichst viele der zwölf Quizfragen des Spielleiters richtig zu beantworten.

Der Spielleiter mischt die Puzzleteile und legt sie umgedreht als Stapel neben den Spielplan. Dann zieht er verdeckt das oberste Teil und stellt dazu allen gemeinsam eine Quizfrage. Nur falls es die Frage erfordert, wird das Puzzleteil den Mitspielern gezeigt.

Wer als Erster die Antwort weiß, bekommt das Puzzleteil und darf es behalten. Ansonsten verrät der Spielleiter die Antwort und das Puzzleteil wird beiseite gelegt. Wer zum Schluss die meisten Puzzleteile sammeln konnte, hat gewonnen.

Nachfolgend finden Sie zu jedem Puzzleteil drei Quizfragen. Darüber hinaus bieten die Geschichten und Illustrationen viele Anregungen für weitere Fragen, bei denen Sie natürlich auch Ihr eigenes Wissen einfließen lassen können.

Kooperative Variante: die Kinder versuchen gemeinsam möglichst viele Fragen zu beantworten und den Spielplan zu vervollständigen. Wer die Antwort als Erster weiß, darf das Teil anzupuzzeln.

Mischform für unterschiedlich alte Kinder: die älteren beantworten Quizfragen, die jüngeren erraten das Puzzleteil wie bei der Spielform „Wer bin ich?“.

Wir wünschen viel Freude bei unserem Naturspiel!



Die Quizfragen

Amise

- Wo leben die Ameisen? → *Im Ameisenhägel*
- Welche Farbe hat ein Ameisenei? → *Weiß*
- Aus dem Ameisenei schlüpft noch keine Ameise, sondern erst eine Larve. Aus der Larve wird später die Ameise. Findest du die Larven im Ameisenhägel? (Tipp: Die Larven sehen ähnlich aus wie die Eier, sind aber größer und gestreift.)

Nadelbaum

- Welche Farbe haben die Nadeln beim Nadelbaum? → *Grün*
- Was wird einmal aus dem Samen, der beim Nadelbaum aus dem Zapfen fällt? → *Ein neuer Baum*
- Im Herbst verlieren die meisten Bäume ihre Blätter. Wie ist das beim Nadelbaum? → *Er behält seine Nadeln im Winter (Von der Lärche wird abgesehen.)*

Löwenzahn

- Was wird aus der gelben Löwenzahnblüte? → *Weißer Schirmchen*
- Aus den Schirmchen kann anderswo eine neue Pflanze wachsen. Wer trägt die Schirmchen davon? → *Der Wind*
- Welches Tier frisst gern Löwenzahn? (Tipp: Bei den Biennen ist eines zu sehen!) → *Der Hase*

Schnecke

- Was macht die Schnecke, wenn sie Angst hat? → *Sie versteckt sich in ihrem Haus*
- Wo sind bei der Schnecke die Augen? → *An den Fühlern*
- Es gibt auch Schnecken ohne Haus. Findest du eine im Bild?

Biene

- Wo finden die Bienen den Nektar?
→ *In den Blumenblüten*
- Bienen sammeln auch Blütenstaub. Womit tragen sie ihn ins Nest? (Tipp: Auf dem Puzzleteil siehst du es genau!)
→ *Mit ihren Beinen – dort bleibt er hängen*
- Was machen die Bienen aus Nektar? (Tipp: Es ist ganz lecker für uns Menschen!)
→ *Honig*

Grashüpfer

- Wie macht der Grashüpfer „Musik“?
→ *Er reibt die Flügel an den (Hinter-)beinen*
- Wozu hat der Grashüpfer so lange Hinterbeine?
→ *Zum Hüpfen*
- Der Grashüpfer hat auch Flügel. Kann er damit fliegen? → *Ja, ein Stück weit*

Schmetterling

- Wer wird mal zu einem Schmetterling?
→ *Die Raupe*
- Wer sitzt bei den Schmetterlingen im Gras und schaut ihnen zu? → *Der Fuchs*
- Der Schmetterling hat einen langen Rüssel: damit kann er Nektar aus den Blüten saugen wie mit einem Strohhalm. Kannst du mir den Rüssel auf dem Puzzleteil zeigen?

Libelle

- Wie viele Flügel hat die Libelle? → *Vier*
- Was kann die Libelle ganz besonders gut?
→ *Fliegen*
- Wenn eine Libelle schlüpft, hat sie zuvor schon ganz lange als Larve gelebt. Wo leben die Libellenlarven? Im ... → *Wasser*

Spinne

- Wie viele Beine hat eine Spinne? → *Acht*
- Warum heißt die Kreuzspinne Kreuzspinne? (Tipp: Schau sie dir auf dem Puzzleteil genau an!)
→ *Sie hat ein Kreuz auf dem Rücken*
- Was baut die Spinne, um Insekten zu fangen?
→ *Ein Netz*

Frosch

- Womit kann der Frosch Fliegen fangen?
→ *Mit seiner langen Zunge*
- Der Frosch war früher mal eine Kaulquappe. Zum Schwimmen hat die Kaulquappe einen langen ...?
→ *Schwanz*
- Kleine Kaulquappen haben noch keine Beine. Die kommen später: erst die Hinterbeine, dann die Vorderbeine. Findest du die Kaulquappe, die schon Hinterbeinchen hat?

Regenwurm

- Welches Tier hat keine Augen? → *Der Regenwurm*
- Welche Farbe hat der Regenwurm? → *Rosarot*
- Wo fühlt sich der Regenwurm am wohlsten?
→ *In der Erde*

Kastanie

- Die Kastanien sind in eine Frucht eingepackt. Wie sieht diese Frucht aus? → *Grün und stachelig*
- Hast du schon mal mit Kastanien gespielt oder gebastelt? Kannst du sie möglichst genau beschreiben?
- Die Blätter des Kastanienbaums sehen ein bisschen wie Hände aus. Wie viele „Finger“ haben sie?
→ *Fünf*