

Mein Garten

Das Naturspiel für kleine Entdecker

Ravensburger® Spiele Nr. 24 733 2
Autoren: Anna Oppolzer und Stefan Kloß
Illustration: Anne Wertheim
Design: Ingrid Rieger, Kinetic, Miki Orange Design
Foto: Becker Studios · Redaktion: Jutta Lehmborg

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, Basiskonntnisse 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.



Mein Garten

Steckspiel

für 1 bis 2 Kinder ab 1 1/2 Jahren

Mein Garten ermöglicht Kindern, Tiere und Pflanzen ihrer Umgebung zu entdecken. Sie lernen spielerisch verschiedene Tiere der Luft, des Bodens sowie Wiesenblumen und Nutzpflanzen kennen. Die Spielelemente zum Hängen, Stecken und Einlegen entsprechen der Aktivität, die für Kinder dieses Alters typisch ist: Hier können sie hantieren und somit ihre motorischen Fähigkeiten erproben und trainieren. Das Erkennen und Benennen der verschiedenen Gartenbewohner schult zudem die kindliche Wahrnehmung und erweitert ihren Wortschatz.



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



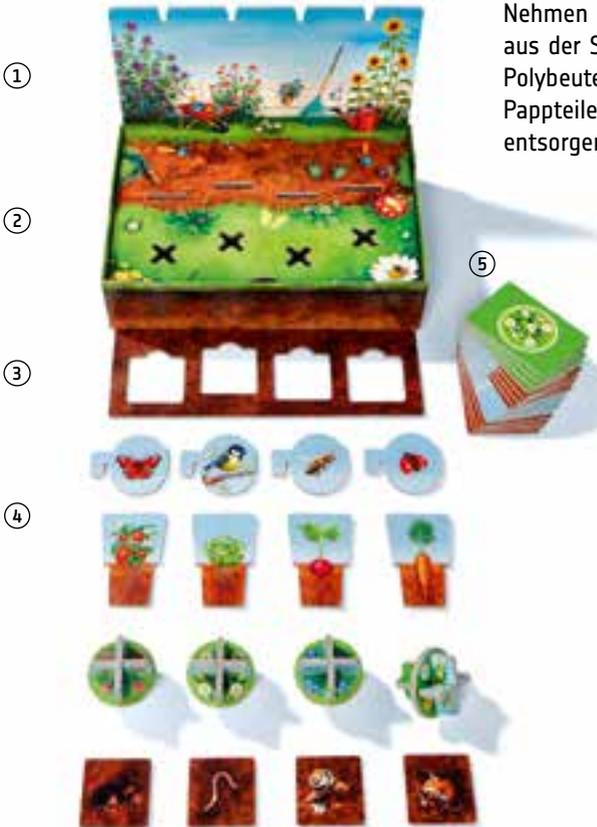
Inhalt

- ① 1 Himmel
- ② 1 Beet- und Wiesenplan, bestehend aus
1 Beet- und Wiesenteil,
1 Seitenteil und 1 Unterteil
- ③ 1 Boden
- ④ 16 Gartenteile
(je 4 Tiere der Luft, Nutzpflanzen,
Wiesenblumen, Tiere des Bodens)
- ⑤ 16 Memokarten

Komm mit in den Garten! Hier gibt es vieles zu entdecken: Eine Biene fliegt durch die Luft, die Blumen blühen auf der Wiese und im Boden schlängelt sich ein Regenwurm. Magst du die Karotte ernten? Beim Hängen, Stecken und Legen erfährst du viel über die Tiere und Pflanzen, die du vielleicht auch in deinem Garten entdecken kannst.

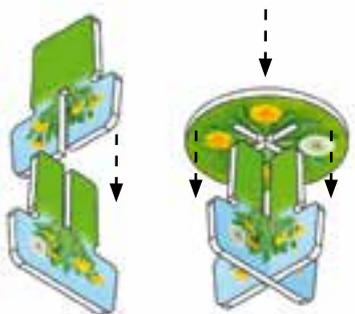
Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und entsorgen Sie den Polybeutel ordnungsgemäß. Lösen Sie alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln und entsorgen Sie die Reste der Stanztafeln.



Blumen zusammenstecken

Fügen Sie die beiden Seitenteile der Blumen ineinander. Stecken Sie anschließend, gestützt mit vier Fingern, die Blumenscheibe gerade auf das Kreuz der Seitenteile.



Wenn Ihr Kind noch sehr klein ist:

Erstes Entdecken und Benennen

Wählen Sie **4** **zusammengehörige Gartenteile** aus, z.B. alle Tiere der Luft oder alle Blumen. Lassen Sie Ihr Kind ein Motiv nach dem anderen benennen. Falls es den Namen noch nicht kennt, helfen Sie ihm. Anschließend kann Ihr Kind das Teil im Garten platzieren. Lassen Sie Ihr Kind ausprobieren: Wie passt die Blume in die Wiese? Braucht ihr Kind Hilfe, können Sie ihm die Handhabung zeigen.

Garten füllen

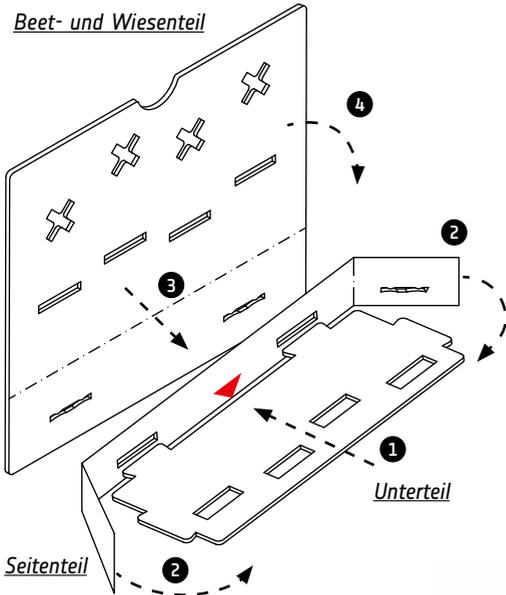
Ist das Kind mit den Gartenteilen schon etwas vertrauter, legen Sie **alle Gartenteile** verdeckt auf dem Tisch aus.

Nun deckt Ihr Kind eines auf, benennt es und hängt, steckt oder legt es an den **passenden Platz im Garten**.

Beet- und Wiesenplan aufbauen

Stecken Sie Seiten- und Unterteil zusammen. Achten Sie hierbei darauf, dass der rote Pfeil auf dem Seitenteil nach unten zeigt.

Beet- und Wiesenteil



Nun können Sie das Beet- und Wiesenteil auf die beiden Nasen an der langen Seite der Umrandung aufstecken und herunterklappen.

Die Pappteile sind nun fest miteinander verbunden und können wieder in die Schachtel gelegt werden. Schieben Sie den Himmel zwischen Beet und Schachtel, den Boden etwas unter den Rand (s. Seite 2).



Wo gehört das Tier oder die Pflanze hin? In den Himmel, in das Beet, die Wiese oder in den Boden? Dieses Steckspiel mit Einfügen und Herausnehmen der Gartenteile kann beliebig oft wiederholt werden.

Kennt Ihr Kind schon die **Namen** der Tiere und Pflanzen?
Anfangs können Sie diese allgemeiner bezeichnen, z.B. mit „Vogel“. Später ist es vielleicht möglich, den genaueren Namen zu nennen, z.B.: Dieser Vogel ist eine Kohlmeise.

Sprechen Sie auch die **Sinne** Ihres Kindes an:

- Welche Farbe hat die Blume?
- Wie schmeckt eine Erdbeere?
- Welches Geräusch macht ein Vogel?
- Hast du schon einmal einen Regenwurm angefasst? Wie fühlt er sich an?

Wie schmeckt eine Erdbeere?

Wie fühlt sich ein Regenwurm an?

Garten abernten

Sammelspiel für 1 bis 2 Spieler*

Ziel des Spiels ist es, alle Tiere und Pflanzen aus dem Garten zu holen.

Vorbereitung

Hat Ihr Kind den Garten vollständig mit Gartenteilen befüllt, können Sie nun den Garten spielerisch wieder leeren: Alle Gartenteile sind im Garten, die Memokarten liegen als verdeckter Stapel bereit.



Vom Spiel in die Natur!

Gehen Sie mit Ihrem Kind in den Garten oder den Park und erkunden Sie gemeinsam, welche Pflanzen und Tiere es aus dem Spiel wiedererkennt. Was gibt es sonst noch zu entdecken?

Los geht's!

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Memokarte auf. Welches Tier oder welche Pflanze ist zu sehen? Eine Karotte? Nun holt das Kind das entsprechende Gartenteil aus dem Garten, z.B. darf es die Karotte ernten, und legt es bei sich auf der Memokarte ab. Dann ist der andere Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Tiere und Pflanzen wieder bei den Kindern sind.



Wenn Ihr Kind schon etwas größer ist:

Wo versteckt sich der Maulwurf?

Memospiel für 1 bis 2 Spieler*

Ziel des Spiels ist es, alle Tiere und Pflanzen in den Garten zu bringen und viele Memokarten zu sammeln.

Vorbereitung

Alle Gartenteile werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Die Memokarten kommen verdeckt auf einen Stapel.



Der älteste Spieler beginnt, danach geht es abwechselnd weiter. Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Memokarte auf. Was ist darauf zu sehen? Der Spieler versucht, das Tier oder die Pflanze zu benennen. Dann sieht er sich die verdeckten Gartenteile an und achtet dabei auf die Form: Welches könnte das gesuchte Teil sein? Die Tiere der Luft haben eine andere Form als die Bodentiere oder die Pflanzen.

Nun deckt er ein Gartenteil auf:

- **Stimmt das Gartenteil mit der Memokarte überein?**

Dann darf der Spieler das Tier oder die Pflanze im Garten platzieren und die Memokarte behalten.

- **Stimmt das Gartenteil nicht mit der Memokarte überein?**

Der Spieler legt das Gartenteil wieder verdeckt auf den Tisch und die Memokarte zurück unter den Stapel.

Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Tiere und Pflanzen im Garten verteilt sind. Wer die meisten Memokarten gesammelt hat, gewinnt. Bei gleicher Anzahl sind beide Spieler Gewinner.

**Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*



Nutzpflanzen

Karotte



Kopfsalat



Erdbeere



Radieschen



Wiesenblumen

Gänseblümchen



Löwenzahn



Roter Klee



Vergissmeinnicht



Tiere der Luft

Vogel (Kohlmeise)



**Schmetterling
(Tagpfauenauge)**



(Honig-) Biene



**(Siebenpunkt-)
Marienkäfer**



Tiere des Bodens

Regenwurm



(Bänder-) Schnecke



Maulwurf



(Wald-) Maus



Weitere Tipps und Anregungen unter www.ravensburger-lernspiele.de

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

ravensburger.com

223638