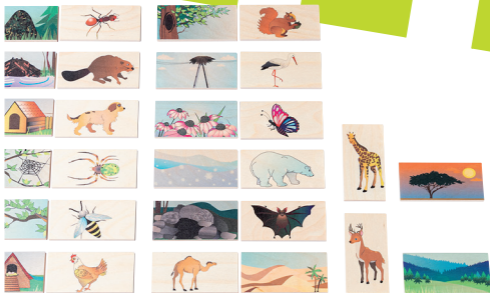


Wo Tiere leben

Animals habitat
Là où vivent les animaux



1-5

3+

Jahre / years / ans

Wo Tiere leben

Inhalt

30 Holzplättchen
(mit Abbildungen von Tieren
und den dazugehörigen
Lebensräumen)

1 Spielanleitung



2 Wo Tiere leben – Spielanleitung

Pädagogisches Ziel

Das Wiedererkennen eines Bildausschnittes fördert die visuelle Wahrnehmung. Das Erfassen von logischen Zusammenhängen und das Bilden von Kategorien schulen den kognitiven Bereich. Zudem wird durch die Beschreibung der Lebensräume und der entsprechenden Tierrätsel die sprachliche Kompetenz erweitert. Bei der Spielvariante Teilmemo wird die Merkfähigkeit trainiert. Spielerisch werden Ausdauer und Konzentration sowie die Freude am Lernen aufgebaut.

Spielmöglichkeiten

Ratespiel

Für 3-5 Spieler ab 4 Jahre

Vorbereitung:

Alle Abbildungen der Lebensräume werden offen ausgelegt. Die dazugehörigen Tiere sind verdeckt auf einem Stapel.

Spielverlauf:

Ein Spieler nimmt verdeckt eine beliebige Tierkarte auf die Hand. Die Aufgabe besteht nun darin, das abgebildete Tier zu beschreiben und die Mitspieler versuchen, es zu erraten.

Beispiele zur Beschreibung des Ratespiels:

· „Es ist ein Tier, das auf dem Bauernhof lebt und Milch geben kann.“ (Kuh)

· „Es ist ein Tier, das grün ist und hüpfen kann.“ (Frosch)

Wer von den Mitspielern das Tier errät, nimmt sofort den dazu passenden Lebensraum aus der Mitte. Wer den passenden Lebensraum zuerst richtig ergriffen hat, erhält das dazugehörige Tier und darf das Paar behalten. Der Spieler, der das Paar erhalten hat, darf jetzt ein neues Tier vom Stapel nehmen und ebenfalls beschreiben. Die Mitspieler versuchen wieder,

das gesuchte Tier zu erraten und sich als erstes den passenden Lebensraum zu schnappen. Gewinner ist, wer die meisten Paare hat.

Wird ein Tier nicht von den Mitspielern erraten, so kann das Tier aufgedeckt und in die Mitte gelegt werden. Wer daraufhin den passenden Lebensraum nimmt, darf das Paar behalten und mit einer neuen Tierkarte von dem verdeckten Stapel das nächste Rätsel stellen.

Teilmemo

Für 2-5 Spieler ab 3 Jahre

Vorbereitung:

Alle Tierbilder werden in der Mitte verdeckt ausgelegt. Die Bilder mit den Tierlebensräumen kommen auf einen Stapel. Im Stapel zeigt jede Abbildung des Tierlebensraumes nach oben. Die oberste Karte des Stapels ist immer für alle Mitspieler sichtbar.

Spielverlauf:

Die Spieler decken nacheinander beliebige Tierkarten aus der Mitte auf. Wenn die Tierabbildung zu der Abbildung des Tierlebensraumes auf dem Stapel passt, darf der Spieler das Paar behalten.

Passt die Karte jedoch nicht, wird sie wieder umgedreht und auf den gleichen Platz zurückgelegt. Diese Spielweise wird reihum fortgesetzt, bis alle Tiere vom Stapel zugeordnet sind. Wer zum Schluss die meisten Paare hat, hat gewonnen.

Anmerkung:

Im Laufe des Spieles gibt es die Möglichkeit, sich nach dem Aufdecken von Tierabbildungen, die nicht gepasst haben, ihre Lage oder die Punktzahl mit der richtigen Farbe auf der Rückseite zu merken. Somit hat man bessere Chancen ein passendes Paar zu finden.

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden, so dass z.B. alle Tierlebensräume verdeckt ausliegen und ein Stapel mit den Tierabbildungen gebildet wird, deren Abbildung zuoberst sichtbar ist.

Zuordnungsspiel

Für 1-5 Spieler ab 3 Jahre

Variante 1: nach Merkmalen ordnen (Kategorien bilden)

Vorbereitung:

Alle Holzplättchen werden gemischt und in der Spielmitte offen ausgelegt.

Spielverlauf:

Die Tiere werden gemeinsam mit ihren passenden Lebensräumen nach Merkmalen sortiert. Die Mitspieler ordnen z.B. alle Tiere, die fliegen können oder alle Tiere, die im Wasser leben zusammen. Weitere Zuordnungskategorien könnten Insekten sein, Tiere, die einen Schnabel haben, Tiere mit Streifen oder Punkten, Tiere mit vier Beinen. Hierbei kann über die Lebensweise der Tiere sowie über deren Ernährung gesprochen werden.

Variante 2: Paare nehmen

Vorbereitung:

Alle Holzplättchen werden gemischt und in der Mitte offen ausgelegt.

Spielverlauf:

Der Reihe nach darf sich jeder Mitspieler ein zusammengehöriges Paar aussuchen. Wenn ein Mitspieler ein Paar gewählt hat, das nicht zusammenpasst (siehe Kontrolle der Rückseite) so wird dieses Paar wieder zurückgelegt und ein neuer Versuch gestartet. Das Spiel endet, wenn alle Paare richtig zugeordnet sind.

Variante 3: Paare untereinander anordnen

Vorbereitung:

Alle Tierabbildungen werden untereinander gelegt. In der Mitte liegen ungeordnet die Abbildungen der Tierlebensräume.

Spielverlauf:

Ein Mitspieler nach dem anderen legt reihum ein Tierlebensraumplättchen neben das passende Tier. Das Spiel endet, wenn in der Mitte 15 passende Paare untereinander liegen.

Animals Habitat

Content

30 wooden plates

(with pictures of animals and related animal habitats)

1 Instructions



Educational Approach

The recognition of an image promotes visual perception. Capturing logical connections and forming categories promote the cognitive domain. In addition, the description of the habitats and the corresponding animal puzzle develop linguistic competence.

In the game memory skill is trained. Endurance and concentration as well as the joy of learning are developed, too.

Game Options

Guessing Game

For 3 - 5 players; from 4 years upwards

Game Preparation

All habitat pictures are placed face up, so that the picture can be seen. The associated animals are hidden in a pile.

Game

Each player must take a hidden animal card so that the animal is not seen by the other players. The animal is described so that the other players can guess what it is.

Examples describing the the player with the most pairs.
guessing game:

- „It is an animal that lives on a farm and gives milk“ (cow)
- „It is an animal that is green and can jump“ (frog)

Whoever guesses the animal from the description, immediately selects the suitable habitat from the middle. Whoever correctly selects the suitable habitat first, keeps the associated animal and the pair. The player who won the pair must now take a new animal from the pile and describe it, so that another player from the group guesses the animal and chooses the suitable habitat. The winner is

If an animal is not guessed by the other players, it can be revealed and then placed in the middle. Who then picks the appropriate habitat, may keep the pair and play the next turn.

Partial Memory

For 2 - 5 players from 3 years upwards

Game Preparation

All animal pictures are concealed and placed in the middle. The pictures with the animal habitats are placed in a pile with the picture facing upwards. The top card of the stack is always visible for all players.

Game

The players consecutively take the animal cards from the middle. If the animal figure matches the picture of the animal on the stack, the player may keep the pair. If the card does not match the picture it is put down again in the same place. This style

of play is repeated until all animals are allocated from the stack. The winner is the player that in the end has the most pairs.

Note

During the game, after uncovering animal pictures that did not fit, there is an opportunity to remember the location or the points with the correct color on the back. So the player has a better chance of finding a matching pair.

The game can also be played vice versa, so that, for example, all animal habitats remain hidden and there is a stack of the animal pictures face up.

Matching Game

For 1 - 5 players , from 3 years upwards

Option 1: Sorting by features (forming categories) stripes or dots, feathers or four legs, etc.

Game preparation

All pictures of animals and habitats are mixed and placed in the middle. Here, we can speak about the life of the animals and their feeding.

Game Sequence

The animals are now put together with their wildlife habitats and according to their respective characteristics. The players can sort out for example, all the animals that can fly, or all the animals that live in the water, etc. Other examples could be any insects, or all animals that have a beak, all animals with

Option 2: Form the Pairs

Game Preparation

All animal and habitat pictures are mixed and placed in the middle with the face up.

Game Sequence

The first player may take a matching pair. In turn, each player may choose a matching pair. If a player has selected a pair that does not match (check the control on the reverse side) the pair is to be put aside and a new attempt can be made. The game ends when all pairs are assigned correctly.

Option 3: One below the other

Game Preparation

All animal pictures are to be placed one below the other. In the middle are the pictures of the animal habitats.

Game Sequence

In turn, one player after another puts animal habitats next to the suitable animal. The game ends when 15 matching pairs are in the middle one below the other.

Là où vivent les animaux

Contenu

30 plaquettes en bois,
(comportant des illustrations d'animaux et leurs habitats/environnements de vie correspondants)

1 notice de jeu



Objectif pédagogique

La reconnaissance d'une section d'image permet de développer la perception visuelle. La compréhension de relations logiques et la création de catégories permettent de développer les capacités cognitives. Par ailleurs, les compétences linguistiques sont développées lors de la description des environnements de vie et des devinettes. Le jeu de memory permet de développer la capacité de concentration et de mémorisation. Tout en jouant et en s'amusant, les joueurs apprennent à se concentrer et prennent plaisir à apprendre de nouvelles choses.

Possibilités de jeu

Jeu de devinette

Pour 3-5 joueurs, à partir de 4 ans

Préparation de jeu

Toutes les illustrations des environnements de vie sont placées faces visibles sur la table. Les plaquettes comportant les illustrations des animaux sont placées sur une pile, faces cachées.

Déroulement de jeu

Chaque joueur prend une carte d'animal de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas la voir. Il décrit l'animal pour le faire deviner aux autres joueurs.

Exemples décrivant le jeu

- „Il s'agit d'un animal de la ferme qui donne du lait“ (la vache)
- „Il s'agit d'un animal vert qui saute loin“ (la grenouille)

Celui qui trouve l'animal en question en premier essaie de prendre immédiatement la carte illustrant l'environnement de vie. L'acteur ayant pris la carte obtient l'animal correspondant et peut garder les deux. Maintenant, c'est à lui de prendre une plaquette de la pile et de décrire l'animal. Le gagnant à la fin du jeu est celui possédant le plus de paires.

Lorsque les joueurs n'arrivent pas à deviner l'animal recherché, la plaquette correspondante peut être placée face visible sur la table. Le joueur qui arrive le premier à lui associer son environnement de vie, peut garder la paire. Ensuite, il retire une nouvelle carte de la pile cachée.

Memory

Pour 2-5 joueurs à partir de 3 ans

Préparation

Toutes les images sont placées au milieu, face cachée. Les plaquettes comprenant les environnements de vie sont placées sur une pile. Sur cette pile, chaque illustration montre l'environnement de vie. La carte supérieure de la

pile est toujours visible pour tous les joueurs.

Déroulement de jeu

Les joueurs retournent des cartes se trouvant au milieu, dans un ordre quelconque. Lorsque l'illustration retournée correspond à la carte du milieu de vie de la pile, le joueur peut garder la paire. Si au contraire elle ne correspond pas, elle est replacée face cachée au même emplacement. Ce jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les animaux aient été associés aux environnements de vie respectifs. Le joueur détenant le plus de paires à la fin du jeu a gagné.

Remarque

Au cours du jeu, les joueurs ont la possibilité de mémoriser la position des cartes ou le nombre de points afin d'augmenter leurs chances.

Le jeu peut également être joué inversement, de manière à ce que tous les environnements de jeu soient cachés et que l'on joue avec une pile représentant les illustrations des animaux.

Jeu d'association

Pour 1-5 joueurs, à partir de 3 ans

Variante 1: ordonner en fonction des caractéristiques (créer des catégories)

Préparation

Toutes les illustrations des images et des environnements de vie sont mélangées et placées au milieu de la table.

Déroulement de jeu

Ensemble, les joueurs associent les animaux à leur environnement de vie en fonction de leurs caractéristiques. Les joueurs associent par exemple tous les animaux qui savent voler, ou encore tous les animaux vivant dans l'eau.

D'autres exemples pourraient être tous les insectes, ou encore tous les animaux qui ont un bec, tous les animaux avec des traits, des points, quatre jambes etc. Cela permet de parler des animaux et d'apprendre un certain nombre de choses.

Variante 2: nommer des paires

Préparation

Toutes les illustrations et toutes les images avec les environnements de vie des animaux sont mélangées et posées faces visibles sur la table.

Déroulement de jeu

Le premier joueur a le droit de former une paire correspondante. A tour de rôle, les joueurs forment une paire. Lorsqu'un joueur s'est trompé, en l'occurrence s'il forme une paire qui ne correspond pas (voir contrôle au verso), la paire doit être reposée sur la table et une nouvelle tentative peut être effectuée. Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été formées correctement.

Variante 3: Aligner des paires

Préparation

Toutes les illustrations sont placées sur une pile. Au milieu, sont placées les illustrations des environnements de vie des animaux, sans pour autant être triées.

Déroulement de jeu

Les joueurs alignent un environnement de jeu à côté de l'animal correspondant à tour de rôle. Le jeu est terminé lorsque 15 paires correspondantes se trouvent au milieu de la table.

Wo Tiere leben

103 910

Animals habitat

Là où vivent les animaux

10/2024 99.11.88

Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!

Please keep the instruction manual safe for future consultation!

Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH

Haubersbronner Straße 40

73614 Schorndorf / Germany

Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0

Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41

E-mail: info@dusyma.de



www.dusyma.com