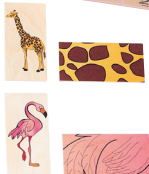


**Dusyma**

103 623

# Tierkleider

Animal Dresses  
Les robes des animaux



1-5

2+

Jahre / years / ans



# Tierkleider

## Inhalt

- 30 Holztäfelchen mit Abbildungen von Tieren und den dazugehörigen Tierkleidern
- 1 Baumwollsäckchen
- 1 Spielanleitung

## **Spielidee**

Roman Pilch

### **Beschreibung der Holztäfelchen:**

Die Holztäfelchen bilden 15 Paare mit je 15 Tierabbildungen und 15 dazugehörigen Abbildungen von vergrößerten Tierfellen bzw. Federkleidern.

Auf der Rückseite der Abbildungen sind Kontrollpunkte um zu erkennen, ob das Paar richtig zugeordnet wurde. Wenn die Anzahl und die Farbe der Punkte auf der Rückseite übereinstimmen, ist das richtige Paar gefunden.



Dalmatiner



Zebra



Kuh



Leopard



Tiger



Giraffe



Pfau



Flamingo



Marienkäfer



Grüner Käfer



Schmetterling



Papagei



Frosch



Salamander



Schildkröte



## **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 von Merkmalen und der entsprechenden Tierrätsel die sprachliche Kompetenz erweitert. Bei dem Spiel Teilmemo wird die Merkfähigkeit trainiert. Spielerisch entstehen Ausdauer und Konzentration sowie die Freude am Lernen.

## **Spielmöglichkeiten**

1. Ratespiel
2. Teilmemo
3. Zuordnungsspiele in drei Varianten:  
(ohne Gewinner oder Verlierer)
  - Zuordnungsspiel Paare nehmen
  - Zuordnungsspiel Paare untereinander anordnen
  - Zuordnungsspiel nach Merkmalen (Kategorien bilden)

## **Ratespiel** Für 3-5 Spieler ab 4 Jahre

### **Vorbereitung**

Alle Abbildungen von Tierkleidern werden offen ausgelegt. Die dazugehörigen Tiere sind verdeckt auf einem Stapel.

### **Spielverlauf**

Jeder Mitspieler darf eine verdeckte Tierkarte so nehmen, dass das Tier von den anderen Mitspielern nicht gesehen wird. Er beschreibt nun für die anderen Mitspieler das Tier so, dass es erraten werden kann.

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)
- „Es ist ein Tier, das aus Afrika stammt und einen langen Hals hat.“  
(Giraffe)

Wer von den Mitspielern das Tier errät, nimmt sofort das dazu passende Tierkleid aus der Mitte. Wer das passende Tierkleid 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 so beschreiben, dass ein anderer Spieler aus der Gruppe das Tier erraten und das passende Tierkleid nehmen kann. Gewinner ist, wer die meisten Paare hat. Wird ein Tier nicht von den Mitspielern erraten, so kann das Tier aufgedeckt in die Mitte gelegt werden. Wer daraufhin das passende Tierkleid 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 Tierkleidern kommen auf einen Stapel. Im Stapel zeigt jede Abbildung des Tierkleides 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 Tierkleides 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, sich ihre Lage oder die Punktzahl mit der richtigen Farbe auf der Rückseite zu merken, um somit bessere Chancen zu haben ein passendes Paar zu finden.

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

## **Zuordnungsspiel** Für 1-5 Spieler ab 2 Jahre

### **Variante 1: Paare nehmen**

#### **Vorbereitung**

Alle Tierabbildungen und alle Bilder mit Tierkleidern werden gemischt und in der Mitte offen ausgelegt.

#### **Spielverlauf**

Der erste Mitspieler darf sich ein zusammengehöriges Paar nehmen. 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 2: Paare untereinander anordnen**

### **Vorbereitung**

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

### **Spielverlauf**

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

## **Variante 3: nach Merkmalen ordnen (Kategorien bilden)**

### **Vorbereitung**

Alle Abbildungen von Tieren und Tierkleidern werden gemischt und in die Spielmitte gelegt.

### **Spielverlauf**

Gemeinsam werden die Tiere mit ihren Tierkleidern nach ihren jeweiligen Merkmalen zusammengestellt. Die Mitspieler ordnen z.B. alle Tiere, die fliegen können zusammen. Weitere Beispiele könnten alle Insekten sein, oder alle Tiere, die einen Schnabel haben, alle Tiere mit Streifen oder Punkten, Federn oder vier Beinen usw. Hierbei kann über die Lebensweise der Tiere sowie über die Funktion des Tierkleides, wie z.B. Tarnfarbe gesprochen werden.

# Animal Dresses

## Content

- 30 Wooden tablets with pictures of animals and the corresponding animal dresses.
- 1 Cotton bag
- 1 Game instructions

## **Game Idea**

Roman Pilch

### **Description of the wooden cards:**

The wooden cards form 15 pairs with 15 animal pictures and 15 corresponding illustrations of enlarged fur or feathers. The cards have control points on their back to see whether the pair was matched correctly. When the number and colour of the points on the back match, the right pair is found.





dalmatian



zebra



cow



leopard



tiger



giraffe



peacock



flamingo





ladybird



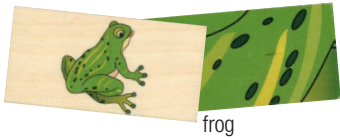
green beetle



butterfly



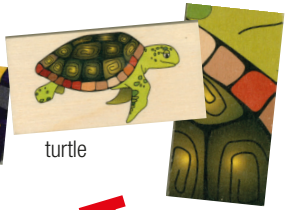
parrot



frog



salamander



turtle

## **Educational Approach**

The recognition of a picture section promotes the visual perception. The understanding of logical connections and forming categories train the cognitive area. Furthermore, the language skills are encouraged by describing characteristics and by making corresponding animal puzzles. With the game “Part memory” retention is trained. Endurance and concentration, as well as joy of learning are developed when playing.

## **Game Options**

1. Quiz
2. Part memory
3. Matching games in three variants: (without winner or loser)
  - Matching game taking pairs
  - Matching game arranging the pairs one below the other
  - Matching game according to features (forming categories)

**Quiz** For 3-5 players from 4 years upwards

### **Game Preparation**

All pictures of animal dresses are placed face up. The corresponding animals are face down on a stack.

### **Game**

Every player may take a covered animal card but has to take care that the other players cannot see the animal. Now he tries to describe the animal so that it can be guessed.

Examples for descriptions:

- “It is an animal that lives on a farm and can give milk.” (cow)
- “It is an animal that is green and can jump.” (frog)
- “It is an animal that comes from Africa and has a long neck.” (giraffe)

The player who guesses the animal, immediately takes the matching animal dress from the centre. Who has taken the appropriate animal dress first, gets the corresponding animal and may keep the pair of cards. The player who has got the pair may take a new animal from the stack.

Now he has to describe the animal so that another player from the group can try to guess it and take the corresponding dress. The player with the most pairs of cards is the winner. If an animal is not guessed by the players, this card can be placed face up in the centre of the table. The player who takes the corresponding animal dress may keep the pair and is allowed to take the next card from the stack for describing the animal.

## **Part Memory** For 2-5 players from 3 years upwards

### **Game Preparation**

All animal pictures are placed face down in the centre of the table. The pictures with the animal dresses are placed face up on a stack. The card on top of the stack is always visible for all players.

### **Game**

The players pick up in turn the animal cards from the centre. If the animal picture matches the animal dress of the stack, the player may keep the pair. But if the card doesn't fit, it is returned face down to the same place. This play continues in turn until all animals of the stack are assigned. The player with the most pairs in the end is the winner.

**Note**

During the game, there is the possibility to remember either the position of the not fitting animal pictures or the points with the correct colour on their back, to have better chances to find a matching pair.

The game can also be played vice versa, e.g. all animal dresses are placed face down in the centre and the animal pictures are put on a stack. The picture on top must be visible.

## **Matching Game**

For 1-5 players from 2 years upwards

### **Variant 1: Taking pairs**

#### **Game Preparation**

All animal pictures and all pictures of animal dresses are shuffled and placed face up in the centre.

#### **Game**

The first player may take a matching pair. The other players may choose in turn a matching pair. If a player has chosen a pair that does not fit (see control points on the back), it must be put back and he may try it again with another pair. The game ends when all pairs are assigned correctly.

## **Variant 2: Arranging the pairs one below the other**

### **Game Preparation**

All animal pictures are placed one below the other. The pictures of the animal dresses, however, are unsorted in the centre of the table.

### **Game**

The players put in turn an animal dress next to the corresponding animal. The game ends when there are 15 matching pairs one below the other in the centre of the table.



### **Variant 3: Sorting by features (forming categories)**

#### **Game Preparation**

All pictures of the animals and animal dresses are shuffled and put in the centre of the game.

#### **Game**

Together, the animals and their dresses are assigned according to the corresponding features. The players are sorting e.g. all animals which can fly. Further examples could be all insects or all animals with a beak, all animals with stripes or spots, feathers or four legs etc. Here, you can speak about the animals' way of living, as well as about the functions of the animal dress, e.g. camouflage.

# Les robes des animaux

## Contenu

- 30 petites plaquettes en bois avec illustrations d'animaux ainsi que leurs robes respectives.
- 1 petit sac en coton
- 1 règle du jeu

## **Idée de jeu**

Roman Pilch

### **Description des plaquettes en bois**

En tout, les plaquettes forment 15 paires avec respectivement 15 illustrations d'animaux et 15 illustrations du pelage ou plumage correspondant.

Au verso des illustrations, se trouvent des points de contrôle permettant de reconnaître si la paire a correctement été attribuée.

Si le nombre et la couleur des points concordent, alors il s'agit bien de la bonne paire.



Dalmatien



Zèbre



Vache



Léopard



Girafe



Tigre



Paon



Flamant





Coccinelle



Scarrabée vert



Papillon



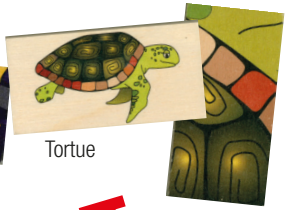
Perroquet



Grenouille



Salamandre



Tortue

## **Objectif pédagogique**

Le fait de reconnaître le détail d'une image développe la perception visuelle. Saisir des liens logiques et former des catégories fait progresser les capacités cognitives. Par ailleurs, la description de caractéristiques et l'énigme animalier correspondant permet d'améliorer les capacités linguistiques de l'enfant. Lors de la variante de jeu « memory », l'enfant entraîne sa mémoire et sa persévérance ainsi que le plaisir d'apprendre. Tout en jouant, il développe sa concentration. Par ailleurs, il prend plaisir à apprendre.

## **Possibilités de jeu**

1. Jeu de devinettes
2. Memory
3. Jeux d'attribution avec trois variantes: (sans gagnant ou perdant)
  - Jeu d'attribution : Prendre des paires
  - Jeu d'attribution : Disposer des paires entre elles
  - Jeu d'attribution selon les caractéristiques (former des catégories)

**Jeu de devinette** Pour 3 à 5 joueurs à partir de 4 ans

### **Préparation**

Toutes les illustrations des robes des animaux sont placées faces visibles. Les animaux correspondants sont placés sur un tas, faces cachées.

### **Déroulement de jeu**

Chaque joueur a le droit de prendre une carte du tas, sans que celle-ci soit vue par les autres joueurs. Il décrit l'animal aux autres joueurs de manière à ce qu'ils soient en mesure de le deviner.

Exemples de description

- „C'est un animal qui vit à la ferme et qui donne du lait“ (la vache).
- „C'est un animal vert“ (la grenouille).
- „C'est un animal au long cou originaire d'Afrique“ (Girafe).

Le joueur ayant deviné l'animal, saisit tout de suite la carte de la robe correspondante. Il obtient la carte de l'animal correspondant et garde la paire. Ce joueur a le droit de retirer un nouvel animal du tas et doit le décrire de manière à ce qu'un autre joueur puisse deviner de quel animal il s'agit et prendre la robe correspondante. Le gagnant est le joueur possédant le plus de paires à la fin du jeu. Si un animal n'est pas deviné par les autres joueurs, la carte est placée face visible sur la table.

Le joueur trouvant alors la carte avec la robe correspondante, a le droit de garder la paire et poursuit le jeu avec une nouvelle carte.



**Memory** Pour 2 à 5 joueurs à partir de 3 ans

### **Préparation**

Toutes les images des animaux sont placées au milieu, face cachée. Les images avec les robes des animaux se retrouvent sur un tas. Dans le tas, chaque illustration de la robe est placée sur la table, face visible. La carte supérieure est toujours visible pour tous les joueurs.

### **Déroulement du jeu**

Les joueurs découvrent des cartes d'animaux quelconques à tour de rôle. Lorsque l'image de l'animal et celle de la robe concordent, le joueur a le droit de garder la paire. Si au contraire la carte ne correspond pas, alors elle est replacée au même endroit. Les joueurs jouent à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les animaux du tas soient attribués. Le joueur possédant 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 ou le nombre de points au verso afin d'améliorer ses chances de trouver une bonne paire.

Le jeu peut également être joué inversement, de manière à ce que toutes les robes soient cachées et qu'il existe un tas avec les illustrations des animaux, faces visibles.

## **Jeu d'attribution** Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 2 ans

### **Variante 1: Prendre des paires**

#### **Préparation**

Toutes les images des animaux et toutes les images des robes des animaux sont mélangées et placées faces visibles au milieu.

#### **Déroulement du jeu**

Le premier joueur a le droit de prendre une paire correspondante. A tour de rôle, chaque joueur choisit une paire correspondante. Lorsqu'un joueur sélectionne une paire qui ne correspond pas (voir contrôle du verso), alors la paire est reposée et le joueur fait une nouvelle tentative. Le jeu est terminé lorsque toutes les paires sont attribuées correctement.

## **Variante 2: Disposer les paires entre elles Préparation**

### **Préparation**

Toutes les images d'animaux sont placées sur la table. Les images des robes des animaux se trouvent au milieu.

### **Déroulement du jeu**

A tour de rôle, les joueurs placent une robe à côté de l'animal correspondant. Le jeu est terminé lorsque 15 paires correspondantes se trouvent au milieu.

### **Variante 3: attribution selon les caractéristiques (Former des catégories)**

#### **Préparation**

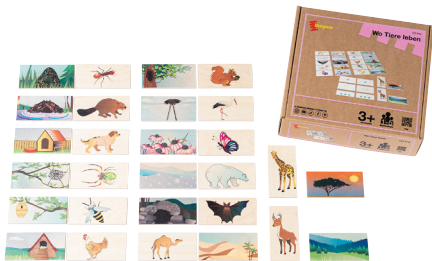
Toutes les images des animaux et des robes sont mélangées et placées au milieu de la table.

#### **Déroulement du jeu**

Les enfants sélectionnent ensemble les plaquettes d'animaux avec leurs robes selon leurs caractéristiques. Les joueurs trient par exemple tous les animaux qui ont un bec, tous les animaux à rayures ou à poids ou ayant des plumes ou à quatre pattes, etc. Cela permet de discuter du mode de vie des animaux, ainsi que sur la fonction de leur robe, par exemple couleur de camouflage.

## Weitere Dusyma Produkte

Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



**Original**  
**Dusyma**

**103 910**

**Wo Tiere leben**

Animals habitat

Là où vivent les animaux





 **Original  
Dusyma**

**102 373**

## **Über der Erde - unter der Erde**

Above the Earth/Below the Earth

Au-dessus de la terre – sous la terre

 **Dusyma**

# Tierkleider 103 623

Animal Dress

Les robes des animaux

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](http://www.dusyma.com)**

