

MES – Fühlen und Tasten



302770

**Ein lustiges Fühl- und Such-Spiel
für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.**

Autorinnen: Kristin Mückel, Christiane Hüpper

Illustration: Martina Leykamm

Spielidee

Robin wohnt auf einem schönen Bauernhof. Hier ist immer was los! Heute spielen die Tierkinder verstecken und Robin muss sie suchen. In vier verschiedenen Spielen lernen Kinder durch Fühlen und Tasten die Konturen der Tiere zu erkennen und richtig zuzuordnen. Außerdem können Kinder mit dem Spielmaterial frei spielen und in viele Rollenspiele rund um den Bauernhof eintauchen.

Spielinhalt:

1 Spielplan, 10 Fühltiere (je 2x Hase, Igel, Ente, Schwein, Katze), 1 Spielfigur Robin, 2 Beutel, 10 Versteckplättchen, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Den Spielplan zusammenpuzzeln und in die Tischmitte legen.
- Alle Tiere danebenlegen. Die Kinder sollen nun jeweils ein Tier jeder Art in einen Beutel legen und die anderen Tiere auf den Platz in der Mitte des Spielplans stellen.
- Verdecken die zehn Tierkonturen auf dem Spielplan mit den Versteckplättchen und Robin neben den Spielplan stellen.
- Der leere Beutel kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf:

Wer schon mal einen Hasen gefüttert hat, nimmt sich Robin, läuft mit Robin zu einem beliebigen Versteck und deckt das Versteck auf, indem es das Plättchen umdreht.

- Ein Erwachsener zeigt auf die Tierkontur und fragt, welches Tier das sei.
- Das Kind antwortet „Ene, mene, meck, hier hat sich der/die (Tiername) versteckt!“
- Das Kind versucht ohne hineinzusehen das gesuchte Tier aus dem Beutel zu ziehen.
- Das Kind kann sich dabei die Tiere auf dem Platz in der Mitte des Spielplans anschauen und betasten und so mit dem Tastempfinden im Beutel vergleichen.
 - Ist das gezogene Tier das gesuchte Tier? Das Kind erhält das Versteckplättchen als Belohnung.
 - Ist das gezogene Tier nicht das richtige Tier? Dann verdeckt das Kind die Kontur mit dem Versteckplättchen.
- Das Tier wird in den Beutel zurückgelegt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und läuft mit Robin zu einem anderen Versteck.

Spielende:

- Das Spiel endet, sobald alle Versteckplättchen verteilt sind. Das Kind mit meisten Plättchen gewinnt.

Tipp:

- Mit 4 unterschiedlichen Spielvarianten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad und zahlreichen Tipps in der Tipp-Box