

**spielend
NEUES
LERNEN**

**Benni
Bücherwurm**
Unterschiede fühlen, sehen und begreifen

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25068 1/4
Autor: Kai Haferkamp
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Dieses Lernspiel fördert:

- Gegensätze erkennen
- Feinmotorik
- Farben

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Benni Bücherwurm

**Kombinationsspiel für 1-4 Spieler
von 3-6 Jahren**

Während der kleine Bücherwurm Bücher frisst, lernen Kinder Farben kennen und Gegensätze wie dick und dünn oder groß und klein zu unterscheiden. Beim Auffädeln der Bücher wird spielerisch die Feinmotorik geschult. Die liebevolle Ausstattung regt auch zum freien Spielen an.



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Inhalt

- 1 Bücherwurm aus Stoff
- 16 Kunststoffbücher in
 - vier Farben
 - zwei Größen
 - zwei Dicken
- 3 Holzwürfel



Liebe Kinder,
Benni, der kleine gefräßige Bücherwurm, hat immer großen Hunger. Was steht heute auf seiner Speisekarte? Die Würfel verraten, auf welches Buch er am meisten Appetit hat.



Legen Sie ein paar Bücher in einer bestimmten Reihenfolge aus, zum Beispiel: orange, gelb, blau, orange, gelb, blau oder großes Buch, kleines Buch, großes Buch, kleines Buch. Ihr Kind soll die jeweilige Reihe fortsetzen.

Spielidee 1: Bücher-Salat

Fädelspiel für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, die Symbole der Würfel richtig zu kombinieren und Benni mit den gewünschten Büchern zu füttern.

Vorbereitung des Spiels

Legt alle Bücher in den Schachteldeckel. Nehmt euch reihum jeweils ein Buch heraus, bis die Schachtel leer ist. Achtet darauf, dass alle gleich viele Bücher vor sich liegen haben.

Hat am Ende jemand ein Buch mehr als die anderen vor sich liegen, so legt er eines in die Schachtel zurück. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, so ergibt sich folgende Verteilung:

- Zwei Spieler: acht Bücher
- Drei Spieler: fünf Bücher
- Vier Spieler: vier Bücher

Legt Benni und die Holzwürfel in die Tischmitte.

Hinweis: Um Kinder Schritt für Schritt an das Wahrnehmen von Eigenschaften heranzuführen, ist es gerade für jüngere Kinder empfehlenswert, zunächst nur mit einem Würfel zu spielen, zum Beispiel mit dem Farbwürfel. Wer also ein Buch der entsprechenden Farbe vor sich liegen hat, darf dies Benni zum Fressen geben. Danach kann mit zwei Würfeln gespielt werden, zum Beispiel mit dem Farb- und dem Größenwürfel. Erst im letzten Schritt werden dann Farbe, Größe und Dicke kombiniert.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm alle drei Würfel und würfle. Auf den Würfeln ist folgendes zu sehen:



Würfel 1: Die Farben Gelb, Orange, Grün, Blau oder Benni. Erscheint Benni auf dem Würfel, darfst du dir eine Farbe aussuchen, ansonsten gibt dir der Würfel die Farbe vor.



Würfel 2: Das Symbol für ein großes oder kleines Buch.



Würfel 3: Das Symbol für ein dickes oder dünnes Buch.

Stelle deinen Mitspielern nun folgende Frage: „Wer hat ein passendes Buch für Benni?“ Alle Spieler schauen nun in ihrem Bücher-vorrat nach. Zeigen die Würfel zum Beispiel folgende Symbole



grün klein dick

so hat Benni Appetit auf das grüne, kleine, dicke Buch.



Jetzt heißt es aufgepasst. Schaut genau!

- Hat jemand ein passendes Buch? Jeder, der in seinem Vorrat etwas für Benni finden konnte, zeigt es den Mitspielern. Er kontrolliert mit den anderen zusammen, ob das Buch wirklich passt. Wenn ja, holt er Benni zu sich und füttert ihn nun mit diesem Buch.



Er steckt Bennis Kopf durch das Loch im Buch und zieht etwas daran, bis Benni sich durch das Buch hindurch gefressen hat.

- Hat niemand ein passendes Buch für Benni? Lege einen beliebigen Würfel beiseite und würfle mit zwei Würfeln noch einmal. Stelle nun wieder die Frage: „Wer hat ein passendes Buch für Benni?“ Wer jetzt ein passendes in seinem Bücher-vorrat findet, darf Benni hiermit füttern. Gegen Ende des Spiels ist es möglich, dass auch beim Würfeln mit nur zwei Würfeln kein passendes Buch mehr in der Auslage liegt. Dann wird wieder ein Würfel beiseite gelegt und nur mit einem Würfel gewürfelt.

Hinweis: Es ist möglich, dass nicht nur ein, sondern mehrere Bücher zu den Symbolen der Würfel passen. Alle Kinder, die ein passendes Buch haben, dürfen Benni damit füttern. Allerdings darf jedes Kind Benni mit maximal einem Buch füttern.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Bücher mehr vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Spielidee 2: Bücher schnappen

Reaktionsspiel für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, die Symbole der Würfel richtig zu kombinieren und am schnellsten das passende Buch zu schnappen.

Vorbereitung des Spiels

Verteilt alle Bücher in der Tischmitte, so dass sie für jeden gut zu sehen und zu erreichen sind. Legt Benni und die Holzwürfel daneben.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm alle drei Würfel und würfle. Aufgepasst! Schaut euch die

ausliegenden Würfelsymbole genau an. Welches Buch möchte Benni zum Fressen haben? Zeigen die Würfel zum Beispiel folgende Symbole



blau groß dünn



so hat Benni Appetit auf das blaue, große, dünne Buch.

Jetzt heißt es aufgepasst. Schaut genau!

- Sieht jemand ein passendes Buch?

Klatscht mit der Hand darauf! Jeder, der auf ein Buch geklatscht hat, das Benni gerne haben möchte, zeigt es den Mitspielern. Er kontrolliert mit den anderen zusammen, ob das Buch wirklich passt. Wenn ja, holt er Benni zu sich und füttert ihn nun mit diesem



Buch. Er steckt seinen Kopf durch das Loch im Buch und zieht etwas daran, bis Benni sich durch das Buch hindurch gefressen hat.

- Hat einer von euch versehentlich auf ein falsches Buch geklatscht, legt er es wieder zurück. Die Runde geht so lange weiter, bis ein Buch für Benni gefunden wurde.
- Findet niemand ein passendes Buch? Lege einen beliebigen Würfel beiseite und würfle mit zwei Würfeln noch einmal. Wer ein Buch entdeckt, das zu den Würfelsymbolen passt, klatscht so schnell wie möglich mit der Hand darauf. Er zeigt es

den Mitspielern und kontrolliert mit den anderen zusammen, ob das Buch wirklich passt. Wenn ja, darf dieser Spieler Benni füttern.

Gegen Ende des Spiels ist es möglich, dass auch beim Würfeln mit nur zwei Würfeln kein passendes Buch mehr in der Auslage liegt. Dann wird wieder ein Würfel beiseite gelegt und nur noch mit einem Würfel gewürfelt.

Hinweis: Es ist möglich, dass nicht nur ein, sondern mehrere Bücher zu den Symbolen der Würfel passen. Alle Kinder, die ein passendes Buch haben, dürfen Benni damit füttern. Allerdings darf jedes Kind Benni mit maximal einem Buch füttern.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Bücher an Benni verfüttert wurden. Der Spieler, der die meisten Bücher schnappen konnte, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Um euch besser merken zu können, wie viele Bücher ihr an Benni verfüttert habt, legt vor dem Spiel Papier und Stift bereit. Für jedes verfütterte Buch könnt ihr einen Strich auf das Papier machen.



Benni Bücherwurm kann auch allein gespielt werden. Nach dem Würfeln schaut das Kind, welches Buch passt und füttert Benni damit. Sollte kein Buch passen, legt das Kind einen beliebigen Würfel beiseite und würfelt mit zwei Würfeln noch einmal. Es wird so lange gespielt, bis Benni alle Bücher gefressen hat.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225316

Ravensburger