



Meine ersten Spiele

Badehase



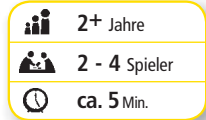
Mitbringspiel S

301313

Eine niedliche Spielesammlung rund um den Badehasen und seine Badewanne.

Autorin: Miriam Koser

Illustration: Outi Kaden



Spielinhalt:

1 Badewanne (= Schachtelboden), 1 Pappkreuz, 1 Wasseroberfläche, 1 Badehase Blubbernase, 2 Enten, 12 Plättchen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spiel 1: Wo sind die Spielsachen von Badehase Blubbernase?

Spielidee:

Ziel ist es, die richtigen Spielsachen im Badeschaum zu finden und am Ende die meisten Plättchen zu haben.

Vorbereitung:

- Badehase und Enten in die Schlitze der Wasseroberfläche stecken und Badewanne in die Tischmitte stellen
- Alle Plättchen mischen und verdeckt auf der Wasseroberfläche verteilen
- Würfel bereithalten

Spielablauf:

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Das erste Kind würfelt und darf danach genau ein Plättchen aufdecken. Was zeigt der Würfel?
 - Eine Farbe: gesucht wird ein Plättchen mit einem Spielzeug in der gleichen Farbe
 - Den Eimer, den Wal oder das Schiff: gesucht wird ein Plättchen mit dem gleichen Spielzeug in einer beliebigen Farbe
- Passt das aufgedeckte Plättchen?
 - Ja: Plättchen nehmen und vor sich legen
 - Nein: Plättchen wieder verdecken
- Nächstes Kind



Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle Plättchen verteilt sind. Alle stapeln ihre Plättchen, Kind mit dem höchsten Turm gewinnt.

Spiel 2: Was schwimmt denn hier herum?

Spielidee:

Ziel ist es, die richtigen Spielsachen zu erraten und am Ende die meisten Plättchen zu haben.

Vorbereitung:

wie bei Spiel 1

Spielablauf:

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Das erste Kind nimmt ein beliebiges Plättchen von der Wasseroberfläche und sieht es sich geheim an
- Dann fragt es seinen linken Nachbarn: Was zeigt mein Plättchen? Eimer, Wal oder Schiff?
- Das linke Nachbarkind rät, indem es den Würfel auf die entsprechende Seite dreht
- Kontrolle: Plättchen danebenlegen. Passt beides zusammen?
 - Ja: Kind, das richtig geraten hat, bekommt Plättchen als Belohnung
 - Nein: Plättchen in Schlitz neben Badehase Blubbernase stecken
- Nächstes Kind

Spielende:

Das Spiel endet, sobald keine Plättchen mehr auf der Wasseroberfläche liegen. Alle stapeln ihre Plättchen, Kind mit dem höchsten Turm gewinnt.

Tipps und Besonderheiten: – weitere Spielidee zum Training von Sprache und Wortschatz nach dem bekannten Prinzip „Ich packe meinen Koffer“

