

Emils buntes Regenbogen- Spiel

Ravensburger ministeps
Artikel Nr. 04582
Illustration:
Claudia ten Hagen

Ein kooperatives Würfelspiel zum Farbenlernen für 2–4 Kinder ab 24 Monaten

Ente Emil und seine Freunde spielen vergnügt auf einer Wiese.

Der warme Sommerregen bringt sie auf viele lustige Ideen: durch Pfützen springen, einen Regentanz machen ... und zu jeder Regenbogenfarbe ein passendes Tier suchen! Denn sobald der Wind die Wolken weggepustet hat, erscheint ganz bestimmt ein bunter Regenbogen. Ach, wird das schön!

Inhalt

- 1 Regenbogen aus 6 Holzteilen
- 1 vierteiliger Spielplan
- 12 Puzzleteile
- 1 Sonnen-Chip
- 1 große Filzwolke
- 6 kleine Filzwolken
- 1 Holzwürfel



Ziel des Spiels

... ist es, gemeinsam alle Puzzleteile an die richtige Stelle zu puzzeln, die Wolken wegzupusten und den wunderschönen Regenbogen erstrahlen zu lassen.

Pädagogische Hinweise

Neben dem Benennen und Zuordnen von Farben fördert dieses allererste Brettspiel auch Feinmotorik, Hand-Augen-Koordination sowie das Einhalten von Regeln. Das Pusten trainiert die Mundmotorik und unterstützt so die Sprachentwicklung. Betrachten Sie das Spielmaterial zunächst gemeinsam mit Ihrem Kind und sprechen Sie über alles, was darauf zu sehen ist. So machen Sie es damit vertraut und erweitern seinen Wortschatz.

Spielvorbereitung

Puzzeln Sie den Spielplan aus den vier Teilen und dem Sonnen-Chip zusammen. Legen Sie die große Filzwolke in die Mitte. Mit den kleinen Wolken verdecken Sie Ente Emil, Hase Pelle, Schaf Locke, Bär Butz, Frosch Frida sowie das Papierschiffchen. Die Puzzleteile mit Wolken auf der Rückseite werden offen rings um den Spielplan verteilt, die Teile mit dem Regenbogen verdeckt als Stapel ausgelegt. Halten Sie den Würfel und die Regenbogenteile aus Holz griffbereit.

So wird gespielt

Wer zuletzt einen echten Regenbogen gesehen hat, darf beginnen und würfelt. Es gibt zwei Möglichkeiten:



Wer dran ist, zieht ein Teil vom Stapel, benennt Tier und Farbe und puzzelt es an die passende Stelle. Zum

Dank erhält man das entsprechende Regenbogenteil aus Holz und behält dieses bis zum Spielende.



Wer dran ist, pustet eine kleine Wolke vom Spielfeld – mit der Hand nachhelfen, ist erlaubt.

Wer oder was kommt zum Vorschein? Das passende Puzzleteil wird gesucht und angepuzzelt.

Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Sind zum gewürfelten Symbol schon alle Teile angepuzzelt, gibt man den Würfel einfach weiter. Sobald das letzte Puzzleteil befestigt ist, fassen sich alle an den Händen und singen gemeinsam: „*Es regnet, es regnet, es regnet seinen Lauf, und wenn's genug geregnet hat, dann hört es wieder auf.*“ Nun wird zusammen die große Wolke vom Spielplan gepustet. Jetzt kommt der große Moment: Die Sonne scheint wieder und lässt einen bunten Regenbogen erstrahlen! Alle bauen ihn aus den gesammelten Teilen auf dem Spielplan auf. Dazu können die Teile auch einfach seitlich ineinander geschoben werden. Zum Schluss freuen sich alle mit Emil und seinen Freunden und rufen: „*Bleib doch noch ein Weilchen steh'n! Regenbogen, du bist so schön!*“



Profivariante mit Bewegung

Hier kommt richtig Bewegung ins Spiel! Wird eine Wolke weggepustet, wird geschaut: Was ist hier los? Zu jedem Bild gibt es eine lustige Mitmach-Aktion für alle gemeinsam! Danach wird das Puzzleteil angebracht, und es geht wie gewohnt weiter.



Regenschirm-Kuscheln

Einen großen gedachten Schirm aufspannen und sich eng darunter kuscheln



Im Matsch waten

Knie beim Laufen hochziehen



Regentropfen fangen

Zunge herausstrecken und umherlaufen



Durch große Pfützen springen

Mit beiden Beinen auf der Stelle hüpfen



Einen Regentanz machen

Gemeinsam im Kreis tanzen



Paddel-Polonaise

Eng hintereinander herlaufen und abwechselnd links und rechts „paddeln“

Profivariante mit Liedern und Reimen

Alternativ zur Bewegungsvariante gibt es hier je eine lustige Aktion, wenn der Regenbogen gewürfelt wird. Bei den Liedern genügt die erste Strophe.



Lied: „Schmetterling, du kleines Ding“

Gemeinsam singen und lustig im Kreis tanzen



Lied: „Kommt ein Vogel geflogen“

Gemeinsam singen und wie ein Vogel flattern, bei „*setzt sich nieder*“ in die Hocke gehen



Fingerspiel: „Aus einem Apfel, oh, wie nett“

Den Fingerreim vorspielen (siehe unten*)



Lied: „Summ, summ, summ, Bienenchen summ herum“

Gemeinsam singen und wie eine Biene „umherfliegen“



Fingerspiel „Kriecht ne Schnecke“

Gemeinsam zum Fingerspiel singen (siehe unten*)



Zählen: Wer gewürfelt hat, darf aussuchen, was gezählt wird (Marienkäfer, Punkte, kleine oder große Blumen ...), und zeigt nacheinander mit dem Finger darauf. Alle zählen gemeinsam mit.

Lied zur Melodie von Bruder Jakob: „*Kriecht ne Schnecke (2x), den Berg hinauf (2x), vorne wieder runter (2x), kitzelt dich am Bauch (2x).*“ Dem Kind, das zuletzt gewürfelt hat, dazu mit der Hand den Rücken hochstreichen, über die Schulter zum Bauch herunterstreichen und den Bauch kitzeln.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß!

*Anleitung für die beiden Fingerspiele:

Reim: „*Aus einem Apfel, oh, wie nett, schaut eine Raupe, dick und fett! Sie frisst ein Blatt und noch ein Blatt, bis sie sich satt gefressen hat.*“ Dazu eine Faust machen, den anderen Zeigefinger durchstecken und herauszappeln lassen. Dann die Faust öffnen und mit dem Zeigefinger der anderen Hand von Finger zu Finger wandern.

Weitere Spiele, Spielsachen und Bücher für Kleinkinder finden Sie auf: ravensburger.com und ministeps.de

Mon jeu des couleurs de l'arc-en-ciel

Un jeu de dé coopératif
pour apprendre les couleurs,
pour 2 à 4 joueurs à partir de 24 mois

L'adorable petit canard et ses amis s'amuse dans la prairie.

La chaude pluie d'été leur donne plein d'idées amusantes : sauter dans les flaques, faire une danse de la pluie...
et associer un animal à chaque couleur de l'arc-en-ciel ! En effet, dès que le vent aura chassé les nuages,
un arc-en-ciel coloré se formera sûrement... Oh, comme ce sera beau !

Contenu

- 1 arc-en-ciel composé de 6 pièces en bois
- 1 plateau de jeu en 4 parties
- 12 pièces de puzzle
- 1 soleil
- 1 grand nuage en feutrine
- 6 petits nuages en feutrine
- 1 dé en bois



Le but du jeu

... consiste à placer toutes les pièces de puzzle au bon endroit, à chasser les nuages en soufflant dessus et à faire apparaître le magnifique arc-en-ciel.

Conseils pédagogiques

En plus d'apprendre à l'enfant à nommer les couleurs et à les associer, ce premier jeu de plateau favorise également la motricité fine, la coordination œil-main, ainsi que le respect des règles. Souffler fait travailler la motricité orale et participe au développement du langage. Commencez par observer le matériel avec votre enfant et échangez sur tout ce qu'il y a à voir. Il se familiarise ainsi avec le jeu et élargit son vocabulaire.

Mise en place

Assemblez les 4 parties du plateau de jeu autour du soleil. Placez le grand nuage en feutrine au centre, sur le soleil. Cachez le canard, le lapin, le mouton, l'ours et la grenouille ainsi que le petit bateau en papier chacun sous un petit nuage. Répartissez les pièces de puzzle avec un nuage au verso, face visible, tout autour du plateau, sans les accrocher. Empilez celles avec un arc-en-ciel au verso pour former une pioche, face cachée. Gardez le dé et les pièces de l'arc-en-ciel à portée de main.

Déroulement du jeu

Le dernier à avoir vu un vrai arc-en-ciel commence. À son tour de jeu, le joueur lance le dé. Celui-ci indique une de ces deux actions :



Il pioche une pièce, annonce l'animal et la couleur et assemble la pièce à l'endroit correspondant du plateau. En récompense, il gagne la pièce de l'arc-en-ciel de même couleur et la garde jusqu'à la fin de la partie.



Il souffle sur l'un des nuages au choix et peut s'aider des mains. Qui ou qu'est-ce qui apparaît ? Il cherche la pièce de puzzle correspondante et l'assemble au plateau.

Puis c'est à son voisin de gauche de jouer. Si toutes les pièces correspondant au symbole du dé ont déjà été placées, le joueur passe simplement le dé à son voisin. Dès que la dernière pièce de puzzle est en place, tous les joueurs se donnent la main et chantent en chœur : « Il pleut, il mouille, c'est la fête à la grenouille. Il pleut, il fait soleil, c'est la fête à l'arc-en-ciel. » Tous les joueurs soufflent alors ensemble sur le gros nuage pour le sortir du plateau. Le grand moment est arrivé : le soleil brille de nouveau, laissant apparaître un merveilleux arc-en-ciel ! Les joueurs le construisent ensemble sur le plateau avec les pièces récoltées pendant la partie. Il est également possible de les imbriquer couchées les unes dans les autres. Pour finir, tout le monde se réjouit avec le canard et ses amis et chante : « Toutes les couleurs qui se marient, c'est l'arc-en-ciel, c'est l'arc-en-ciel, après la pluie. »



Variante avancée avec des mimes

Cette version amène une véritable animation dans le jeu ! Lorsqu'un nuage est soufflé hors du plateau, les joueurs regardent ce qui se passe. À chaque image correspond une action à mimer par tous ! La pièce de puzzle est ensuite assemblée, puis la partie reprend normalement.



Câlin sous parapluie

Faire comme si on ouvrait un parapluie et se mettre tous dessous pour faire un câlin



Patauger dans la boue

Lever les genoux en marchant



Attraper les gouttes de pluie

Marcher dans tous les sens en tirant la langue



Sauter dans les flaques

Sauter à pieds joints sur place



Danse de la pluie

Danser en rond



Canoë

Marcher serrés les uns derrière les autres et pagayer tantôt à droite, tantôt à gauche

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre enfant !

Variante avancée avec chansons et rimes

Au lieu de mimer des actions, l'arc-en-ciel sur le dé déclenche à chaque fois une action amusante. Les chansons sont chantées en chœur.



Comptine : « Vole, vole, vole, papillon, au-dessus de mon école. Vole, vole, vole, papillon, au-dessus de ma maison. » Danser en rond en même temps.



Chanson : « Mon petit oiseau a pris sa volée (bis). A pris sa ... à la volette (bis). A pris sa volée. » Voler d'abord comme un oiseau, puis se mettre accroupi.



Comptine et jeux de doigts : « La petite chenille se promène sur le chemin. Elle monte à l'arbre et fabrique son cocon. Un jour passe. Puis une nuit. Et la petite chenille se transforme en papillon ! » Avec l'index, mimer la chenille qui monte à l'arbre, fermer le poing pour former le cocon, et enfin déplier les doigts des deux mains en superposant les deux pouces pour les ailes du papillon.



Comptine (sur l'air de Frère Jacques) :

« Petite abeille ! (bis) Que fais-tu ? (bis) Je butine les fleurs ! (bis) Pour faire du miel ! (bis) » Voler en même temps dans tous les sens, comme une abeille.



Comptine et jeux de doigts : « Petit escargot porte sur son dos sa maisonnette. Aussitôt qu'il pleut, il est tout heureux et sort sa tête. » Faire monter la main le long du dos de l'enfant, puis passer par-dessus son épaule, redescendre vers le ventre et le chatouiller avec les deux index.



Compter : Le joueur qui a lancé le dé choisit ce qu'il faut compter (coccinelles, points, petites ou grandes fleurs ...) Tout le monde compte en même temps.

Gioco Arcobaleno

Gioco cooperativo con il dado alla scoperta dei colori Per 2-4 bambini dai 24 mesi in su

L'anatroccolo Emil e i suoi amici giocano allegramente sul prato.

La calda pioggia estiva è lo spunto per tante idee divertenti: saltare nelle pozzanghere, fare la danza della pioggia ... e cercare l'animale corrispondente per ogni colore dell'arcobaleno! Sì, perché quando il vento scaccerà le nuvole, comparirà sicuramente un arcobaleno coloratissimo! Oh, come sarà bello!

Contenuto

- 1 arcobaleno composto da 6 pezzi in legno
- 1 tabellone diviso in quattro parti
- 12 pezzi-puzzle
- 1 gettone-sole
- 1 nuvola in feltro grande
- 6 nuvole in feltro piccole
- 1 dado in legno



Scopo del gioco

È quello di collocare, insieme, tutti i pezzi del puzzle al posto giusto, soffiare via le nuvole e far risplendere un magnifico arcobaleno.

Nota pedagogica

Aiutati da questo gioco da tavolo, i più piccoli imparano a individuare i colori e a nominarli correttamente, allenano le capacità motorie fini e la coordinazione occhio-mano e apprendono regole da rispettare. L'azione di soffiare esercita la motricità della bocca e stimola lo sviluppo del linguaggio. Prima di iniziare a giocare, gli adulti potrebbero osservare il materiale di gioco insieme ai bambini e parlarne con loro. Questo li aiuterà a prendere confidenza con gli oggetti e ad ampliare il proprio vocabolario.

Preparazione del gioco

Componete il tabellone con i quattro pezzi-puzzle e il gettone con il sole. Appoggiate la grande nuvola di feltro al centro. Con le nuvole piccole coprite l'anatroccolo Emil, il coniglietto Batuffolo, la pecorella Fiocco, l'orsetto Bobo, la ranocchia Frida e la barchetta di carta. Distribuite intorno al tabellone, scoperti, i pezzi-puzzle con le nuvole sul retro. Riunite in un mazzo i pezzi-puzzle con l'arcobaleno e appoggiatelo sul tavolo, coperto. Tenete a portata di mano il dado e i pezzi dell'arcobaleno.

Si gioca così

Chi ha visto per ultimo un vero arcobaleno dà inizio alla partita. Ci sono due possibilità:



Il giocatore di turno pesca un pezzo-puzzle dal mazzo, nomina l'animale e il colore raffigurati, e poi lo attacca al posto giusto. In premio si riceve il pezzo di arcobaleno corrispondente che va conservato fino alla fine del gioco.



Il giocatore di turno soffia via una nuvola a scelta dal tabellone – ci si può aiutare con le mani. Chi o che cosa appare? Si deve cercare il pezzo del puzzle corrispondente e collocarlo al posto giusto.

La partita prosegue in senso orario. Se sul dado appena lanciato compare il simbolo di un pezzo che è già stato collocato, si continua a lanciare il dado. Non appena inserito l'ultimo pezzo del puzzle, prendetevi tutti per mano e recitate insieme: *"Pioggia, pioggia via di qui, tornatene un altro di, tutti noi vogliam giocare, te ne devi proprio andar."* Poi tutti insieme soffiate via dal tabellone la nuvola grande. E ora ... ecco il momento tanto atteso: il sole è tornato a splendere e fa brillare un coloratissimo arcobaleno! Costruite tutti insieme l'arcobaleno sul tabellone utilizzando i pezzi collezionati. I pezzi dell'arcobaleno possono anche essere inseriti lateralmente l'uno nell'altro. Alla fine, insieme a Emil e i suoi amici, gridate: *"Dopo la pioggia viene il sereno, brilla in cielo l'arcobaleno!"*



Variante con movimento, per esperti

Ecco che entra in gioco un po' di movimento! Quando una nuvola viene soffiata via, guardate un po' ... che cosa succede? A ogni immagine corrisponde una divertente azione da compiere tutti insieme! Poi si attacca il pezzo del puzzle e il gioco prosegue come al solito.



Raggomitolarsi sotto l'ombrello

Aprire un grande ombrello immaginario e raggomitolarsi stretti sotto di esso



Sprofondare nel fango

Alzare le ginocchia mentre si cammina



Catturare le gocce di pioggia

Tirare fuori la lingua e camminare per la stanza



Saltare in grandi pozzanghere

Saltellare sul posto con entrambe le gambe



Danza della pioggia

Ballare in cerchio



Pagaiare

Camminare in fila vicini e pagaiare alternativamente a destra e a sinistra

Variante con azioni e rime, per esperti

Alternativa alla variante movimento: se con il lancio del dado si ottiene il simbolo dell'arcobaleno, ecco le divertenti azioni da eseguire. Le rime si recitano tutti insieme.



Recitare:

"Farfallina bella e bianca. Vola, vola e mai si stanca." Ballando in cerchio.



Raccontare e muoversi:

"Un uccellino sopra un ramo mi ha guardato da lontano." Svolazzando come un uccellino e poi mettersi a sedere.



Gioco con le dita:

"Da una mela, oh che carino, spunta un bruco bello grasso." Chiudete una mano a pugno per fare la mela, infilate nel pugno il dito indice (che è il bruco) dell'altra mano e fatelo sbucare tra le dita chiuse a pugno. Poi aprite il pugno e fate strisciare il dito indice (cioè il bruco) di dito in dito.



Recitare:

"Zum, zum, zum, noi appetite siamo!" Svolazzando qua e là come un'ape.



Gioco con le dita: Con il dito fare la lumachina che striscia su e giù lungo la schiena di un bambino e che poi sale di nuovo e dalle spalle scende davanti e arriva alla pancia, dove si ferma a fare il solletico.



Contare: Chi ha lanciato il dado, può scegliere che cosa si deve contare (coccinelle, punti, fiori piccoli o grandi ...) e li indica uno dopo l'altro con il dito. Tutti contano insieme.

Buon divertimento!

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH
Robert-Bosch-Str. 1 · 88214 Ravensburg
Telefon: (07 51) 86 17 17

ravensburger.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr