

# SACHEN SUCHEN



## Das Spiel



Ein wimmeliges Suchspiel für 1–4 Kinder ab 2 Jahren

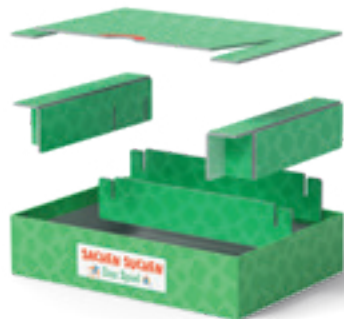
Wo versteckt sich das Kätzchen? Und wer findet die Papierkrone? Wie in den beliebten Bilderbüchern gilt es, in liebevoll-detailreichen Szenen bestimmte Gegenstände wiederzufinden. Dreidimensionale Kulissen machen die kleinen Geschichten lebendig.

**Inhalt:** 2 doppelseitige Kulissen, 32 Suchplättchen,  
5 Kartonelemente zum Bau der „Truhe“



## Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie alle Spielinhalte aus der Schachtel. Drücken Sie vorsichtig alle Teile aus ihren Stanztafeln heraus und entsorgen Sie die leeren Rahmen. Zum Aufbau der Truhe setzen Sie die grünen Elemente so wie im Bild rechts in den Schachtelboden ein.



## Einführung der 4 Szenen

Auf den beiden Kulissen zum Aufstellen gibt es viele interessante Details zu entdecken. Wählen Sie zu Beginn diejenige Seite, die Ihr Kind am meisten anspricht.

Was gibt es alles auf dieser Szene zu sehen? Sprechen Sie gemeinsam darüber und erinnern Sie Ihr Kind dabei möglichst an eigene Erlebnisse: Hat es dieses Tier schon selbst gestreichelt? Kennt es so eine Situation, wie erging es ihm dabei?

Je nach Interesse und Aufmerksamkeit Ihres Kindes können Sie direkt das Grundspiel zu dieser Szene anschließen oder das Spielen zurückstellen, bis alle 4 Szenen ausführlich erkundet wurden.

## Grundspiel ab 2 Jahren

*Wie im Bilderbuch gilt es, Gegenstände zu benennen und in der großen Szene wiederzufinden. In diesem Spiel dürfen alle gefundenen Gegenstände direkt an der Fundstelle befestigt werden.*

### Vorbereitung

Entscheiden Sie sich für eine Kulissenseite und suchen Sie die 8 Suchplättchen zu dieser Szene heraus. Dabei hilft die farbige Rückseite der Plättchen. Breiten Sie die Plättchen bunt gemischt offen vor der Kulisse aus und halten Sie die passende Vorlesegeschichte im Anhang bereit. Alle anderen Spielmaterialien kommen beiseite.



### Spielverlauf

Beginnen Sie, die kleine Geschichte zu dieser Kulissenseite vorzulesen. Sie startet jeweils in der Mitte der Szene. Bei allen **hervorgehobenen Begriffen** geht es um eins der Suchplättchen! Halten Sie am nächsten Gedankenstrich bzw. am Ende des Abschnitts inne. Lassen Sie Ihr Kind in Ruhe das entsprechende Plättchen heraussuchen und benennen. Dann wird gesucht: Wo auf der Kulisse ist dieser Gegenstand zu finden? Ist die Stelle gefunden, wird das Plättchen in den direkt darüberliegenden Schlitz am Kulissenrand aufgehängt, siehe Bild.



Lesen Sie die Geschichte weiter bis zum nächsten Suchplättchen-Begriff. Spielen mehrere Kinder, wird reihum abgewechselt und das nächste Kind ist mit Suchen und Befestigen an der Reihe.

### Ende des Spiels

Ist die Geschichte fertig vorgelesen, werden zum Schluss noch alle verbliebenen Plättchen zugeordnet und befestigt. Juhu, alles gefunden!



# Sachsuch-Lotto ab 2 Jahren



*Plättchen für Plättchen wird aus der Truhe gezogen. Wer kann es bei sich aufhängen?*

## Vorbereitung

Sucht euch je eine Kulissee und ihre Seite aus und stellt sie vor euch auf.

Legt die 16 Suchplättchen, die nicht zu den gewählten Szenen passen, beiseite und füllt die verbliebenen 16 Plättchen bunt gemischt in die Truhe.

## Spielverlauf

Zieht nun abwechselnd ein zufälliges Plättchen aus der Truhe und schaut euch gemeinsam den abgebildeten Gegenstand an. Wer kann ihn benennen? Wer hat die dazu passende Szene, und wo genau ist der Gegenstand dort zu finden? Wer die passende Kulissee hat, darf das Plättchen dort an der richtigen Stelle aufhängen. Nun wird das nächste Plättchen aus der Truhe gezogen.

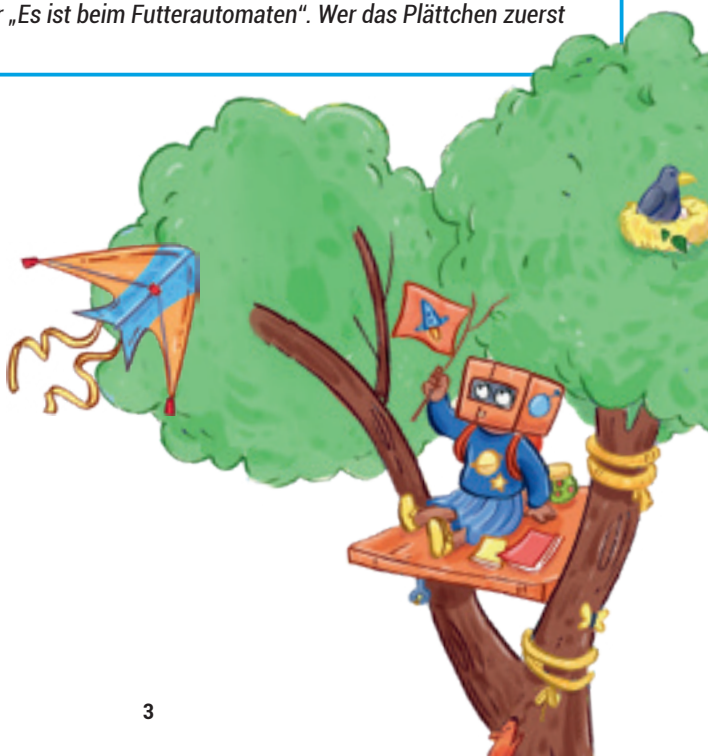
## Ende des Spiels

Ist die Truhe leer und alle Gegenstände sind aufgehängt, ist das Spiel zu Ende.  
Glückwunsch, super gespielt!

**Du spielst allein?** Du kannst wie du magst eine oder auch zwei Szenen verwenden.

**Als Wettbewerb:** Ihr spielt, bis an einer Kulissee alle 8 Suchplättchen hängen. Wem diese Kulissee gehört, hat die Runde gewonnen.

**Wer ist schneller?** Ihr spielt gemeinsam mit beiden Kulissen. Wählt darauf je eine Szene aus und füllt die 16 Suchplättchen in die Truhe. Wer den Gegenstand zuerst benennt, darf ihn aufhängen. Noch kniffliger: Eine Spielleiterin oder ein Spielleiter zieht den Gegenstand verdeckt und gibt Hinweise wie „Es ist lebendig“ oder „Es ist beim Futterautomaten“. Wer das Plättchen zuerst errät, darf es aufhängen.



## Der freche Kobold für 2 Personen ab 3 Jahren

*Der freche Kita-Kobold versucht, euch falsche Teile unterzumogeln. Fallt nicht auf ihn herein!*

### Vorbereitung

Gespielt wird mit je einer Seite der beiden Kulissen. Die 16 Plättchen für die beiden Seiten plus 6 beliebige weitere Plättchen kommen bunt gemischt in die Truhe. Die restlichen Plättchen kommen beiseite.

### Spielverlauf

Wer am besten wie ein Kobold kichern kann, darf beginnen und zieht ein Plättchen aus der Truhe. Jetzt wird es spannend:

- ✓ Passt das Plättchen zu einer der beiden Kulissen? Glück gehabt! Es darf an der passenden Stelle aufgehängt werden.
- ✗ Das Plättchen passt nirgends? Der Kobold hat zugeschlagen. Das falsche Plättchen wird umgedreht hinter der Klappe auf der Truhe gesammelt.



Danach geht es reihum weiter.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet in diesen beiden Fällen:

- Alle 6 falschen Plättchen liegen auf der Truhe? Der Kita-Kobold hat es geschafft, euch einen Streich zu spielen. Diese Runde geht an ihn!
- Eine Kulisse ist komplett mit 8 Plättchen bestückt? Glückwunsch! Ihr habt dem Kobold ein Schnippchen geschlagen und gemeinsam gewonnen.

**Tipps:** Mit 7 oder 8 falschen Plättchen im Spiel wird es leichter, gegen den Kobold zu gewinnen. Die falschen Plättchen sind an der Rückseitenfarbe leicht zu erkennen, und auch die richtigen lassen sich damit direkt der passenden Szene zuordnen.



## Anhang: Vorlesegeschichten

### Kita Innenseite



**Mitte:** Guten Morgen! Da kommt Lea mit ihrem Papa. Theo hat schon auf sie gewartet. Er hat ein Bild für sie gemalt! Der Erzieher liest Samuel ein Bilderbuch vor. Samuel ist noch ganz müde. Zum Glück hat er seinen **rosa Kuschelhasen** dabei. – Oje! Amiras Mama hat ihren **Fahrradhelm** vergessen. Siehst du ihn?

**Links:** Livia hat von zu Hause ihren Lieblingsdino mitgebracht. Anton malt am Maltisch. Er mag auch Dinos. Mia sucht die **Papierkrone**, die sie gestern gebastelt hat. Wo kann sie nur sein?

**Rechts:** Gleich ist Frühstückszeit! Der Erzieher hat leckeres Obst vorbereitet. Aber Liam weint. Er wollte doch das Apfelstück mit der roten Schale! Elias stellt die Kanne Tee auf den Tisch. Hoppla, dabei ist ein **Becher** umgekippt! – Zum Glück war im Becher nur etwas Wasser. Schnell aufwischen! Hast du den **Schwamm** gesehen?

### Kita Außenseite



**Mitte:** Juhu, es ist Draußen-Zeit! Hier kann man viele tolle Sachen machen: Rutschen, **Dreirad** fahren, ins Baumhaus klettern ... – Maja spielt im Sandkasten mit dem **Kipplaster**. – Ben will auch mal mit dem Kipplaster spielen. Aber so schnell gibt ihn Maja nicht her. Da ruft Jonas: „Hallo Ben, wollen wir ein **Schiffchen**-Rennen machen?“

**Links:** Schau, da ist Nachbars **Katze** Flummi. – Flummi schaut ganz neugierig zum Baum hinauf. Sitzt da etwa ein Vögelchen? Ach nein, oje! Da hat sich **etwas an einem Ast** verheddert! Erkennst du, was es ist?

**Rechts:** „Essen ist fertig!“, ruft Noah. Er hat leckere Matsch-Suppe gekocht. Wer mag probieren? Elena jedenfalls nicht. Oh, die Gurken brauchen frisches Wasser. Lina sucht die **Gießkanne**. Wo ist sie nur hingekommen?





## Streichelzoo



**Mitte:** Hurra, heute gibt es einen Besuch im Streichelzoo! Wie viele Tiere es hier gibt! Manche darf man sogar füttern. Eine kleine **Ziege** kann es gar nicht erwarten. Sie hat Leons Futtertüte entdeckt und stupst ihn sanft an. – Oh, bei den **Meerschweinchen** hat jemand die Tür offen gelassen! Eins ist schon aus dem Gehege entwischt. Findest du es?

**Links:** Eine Tierpflegerin zeigt Taio, wie er dem Lämmchen die **Milchflasche** gibt. Taio freut sich: Das klappt ja prima! Schnell ist die ganze Flasche leergetrunken. Nein, liebes Lämmchen, mehr gibt es nicht!

**Rechts:** Amalia hat die **Wipp-Tiere** entdeckt und schaukelt begeistert. – Jannis hält dem Pony eine leckere **Karotte** hin. Ob er wohl auch mal reiten darf? – Das Eselfohlen mag gerade nicht gestreichelt werden. Im Stall kann es sich ausruhen.

## Pferdestall



**Mitte:** Im Pferdestall wartet eine große Überraschung: Pferdemama Samira hat vor kurzem ein **Fohlen** zur Welt gebracht! – Das Fohlen ist schon ganz kräftig und neugierig. Karim hat keine Zeit, es sich anzuschauen. Er hat sich mit einem Kätzchen angefreundet und mag es gar nicht mehr hergeben.

**Links:** Pferde brauchen ganz viel Pflege! Paul staunt, was für lustige Dinge es dafür gibt. Auf dem Boden steht eine ganze Kiste davon. Ob er mithelfen möchte, das Fell zu bürsten? Na klar will er das! Der Pfleger gibt ihm die **Bürste** und zeigt ihm, wie es geht.

**Rechts:** Auf den süßen Ponys dürfen die Kinder sogar reiten! Wer hat Lust? Luisa natürlich! Schon sitzt sie im **Sattel**. – Warte, Luisa, du hast den **Reithelm** vergessen! Elif gibt ihn ihr. Sie ist als nächstes dran und kann es kaum erwarten.

