

ERSTE SPIELE

Wer bin ich?

Die Tiere haben großen Spaß beim Versteckspiel. Findet ihr heraus, welche Tiere sich versteckt haben? Wer schafft es zuerst, 4 Tiere zu erraten und somit sein Haus zu füllen?

Förderschwerpunkt:  
Sprache

Für 2 oder 3 Kinder ab 3,5 Jahren  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Gespielt wird am Tisch.

Spielvorbereitung

Verteilt die 3 Holz-Tiere auf dem Tisch.  
Legt jeweils 4 Tierplättchen verdeckt um jedes Holz-Tier. Nehmt euch jeweils ein Haus und legt es vor euch. Noch ist das Haus leer.

Haltet den Kullerwürfel bereit.

Spielablauf

Rollt alle nacheinander den Kullerwürfel und nehmt euch jeweils ein Tierplättchen, das um das gewürfelte Holz-Tier liegt. Seht euch das Tierplättchen geheim an und legt es verdeckt vor euch ab.

Entscheidet, wer beginnt. Wenn du an der Reihe bist, wähle ein Kind, dem du Fragen stellst, um herauszufinden, welches Tier sich unter seinem Plättchen verbirgt.

- (a) Wird deine Frage mit JA beantwortet, darfst du dasselbe Kind weiter fragen.
- (b) Wird deine Frage mit NEIN beantwortet, ist das nächste Kind an der Reihe und stellt einem Kind seiner Wahl eine Frage.

Hinweis: Spielt ihr zu zweit, stellt ihr euch gegenseitig Fragen.

5



Spielaufbau für 3 Kinder

Beispielfragen:

Hat dein Tier lange Ohren?  
JA  
  
Ist es ein Hase?  
JA



Wenn du ein Tier errätst, erhältst du das Tierplättchen und legst es offen in dein Haus. Das nächste Kind ist an der Reihe und stellt eine Frage. Wer nun kein Tierplättchen vor sich liegen hat, weil es erraten wurde, würfelt erneut und nimmt ein neues Tierplättchen.

Sobald bei einem Holz-Tier keine Tierplättchen mehr ausliegen, stellt das Holz-Tier direkt neben eins der anderen Holz-Tiere. Nun können die umliegenden Tierplättchen ausgewählt werden, wenn eins der beiden Holz-Tiere gewürfelt wird.

Spielende

Sobald ein Haus voll ist, endet das Spiel.  
Das volle Haus war deins? Prima, dann hast du gewonnen!



Art.-Nr.: 40670  
Autorenteam: Christoph Cantzler & Anja Wrede  
Illustrationen: Francesco Zito  
Grafik: Fiore GmbH  
Redaktion: Thomas Franke

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.  
Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns:  
kundenservice@schmidtspiele.de.  
Wir helfen dir gerne weiter.

6

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, 12055 Berlin  
  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de



Mein allererster Spielspaß mit dem

KULLER WÜRFEL

KIDS  
2+  
2-4  
10min



Spielen ist für Kinder die schönste Art zu lernen – ganz nebenbei und mit jeder Menge Spaß! Der große Kullerwürfel mit seinem fröhlichen Aussehen lädt sofort zum Mitmachen ein und weckt die Neugier der Kinder. Die 3 Spiele fördern wichtige Entwicklungsbereiche: Sie regen das Gedächtnis an, stärken die Sprache, trainieren die Motorik und unterstützen ganz spielerisch das Verständnis für erste Spiele nach Regeln.

SPIELMATERIAL



a) 1 Kullerwürfel mit 3 Tiermotiven (Elefant, Schaf und Katze),  
b) 3 Häuser, c) 3 Holz-Tiere (Elefant, Schaf und Katze) zum Aufstellen und Einlegen in die Häuser, d) 12 runde Tierplättchen

**Liebe Eltern, liebe Erwachsene,**

bevor das erste Spiel beginnt, ist es für Kinder hilfreich, das Spielmaterial und die Tiere in Ruhe kennenzulernen. Ihr könnt selbst entscheiden, womit ihr startet: Vielleicht lasst ihr den Kullerwürfel zuerst rollen oder legt die Häuser auf dem Boden oder Tisch aus. Mit kleinen Fragen animiert ihr die Kinder spielerisch zum Mitmachen: „Möchtest du den Würfel rollen?“ oder „Wie heißt dieses Tier?“.

Der nächste Abschnitt dieser Anleitung „Erste Ideen“ lädt euch dazu ein, erste Spielideen auszuprobieren – ganz ohne feste Regeln und ohne Vorwissen. So können Kinder spielerisch und in ihrem eigenen Tempo ins Geschehen finden, Neugier entwickeln und erste Erfahrungen mit dem Spielmaterial sammeln. Einfach ausprobieren, gemeinsam entdecken und Spaß haben!

**ERSTE IDEEN**

**Wer macht was?**

Nimm dir den Kullerwürfel und roll ihn auf dem Boden quer durch das Zimmer. Lauf ihm hinterher, schau genau hin und sage, welches Tier oben auf dem Würfel zu sehen ist. Alle machen nun das Tier nach.

*z.B.: Elefant: Sich ganz groß machen, tröten, um den Stuhl trotten.  
Katze: Miauen und strecken.  
Schaf: „Mäh!“ rufen, auf allen Vieren laufen, den Kopf senken und kauen.*

Ihr könnt das auch mit den anderen Tieren ausprobieren. Dafür legt ihr die Tierplättchen offen aus. Nehmt euch ein Tierplättchen und überlegt gemeinsam, wie ihr das Tiere nachahmen könnt.

*z.B.: Pinguin: Mit klitzekleinen Schritten vorwärts watscheln.  
Eisbär: Sich groß machen und mit tiefer Stimme brummen.*

**Tiere kennenlernen**

Bildet aus den Tierplättchen einen verdeckten Stapel. Deckt das oberste Tierplättchen auf. Stellt nun den Kindern Fragen zum Tier. Ihr könnt selbst entscheiden, wie viele und welche Fragen ihr stellt. Im Anschluss legt das

Wenn ihr bereit seid, findet ihr auf den nächsten Seiten 3 Spiele mit leicht erlernbaren Regeln. Für eure Kinder ist es besonders schön, wenn ihr mitspielt – nicht vergessen: Ihr seid das größte Vorbild für eure Kinder. Lauft zum Beispiel gemeinsam dem Ball hinterher. Zeigt und erklärt, was gerade passiert oder was zu tun ist – so finden die Kinder leichter ins Spiel.

Trefft gemeinsam die Entscheidung, wann das Spiel zu Ende gehen soll und kündigt die letzte Runde vorher an. So fällt der Abschied vom Spiel leichter.

Tierplättchen zur Seite (es wird nicht mehr benötigt) und zieht das nächste Tierplättchen, zu dem ihr Fragen stellt.

*z.B.: „Kennst du das Tier?“, „Hast du es schon mal gesehen?“, „Wo lebt das Tier?“*

**Tiere benennen und zuordnen**

Füllt die Häuser nach und nach mit den Holz-Tieren und Tierplättchen. Jedes Mal, wenn ihr ein Tier auswählt, nennt es beim Namen und beschreibt in einfachen Sätzen, wie es nach Hause läuft.

*z.B.: Der Elefant stampft nach Hause. Der Löwe stolziert nach Hause.*

**Erste Tierrätsel**

Legt die 3 Häuser vor euch auf den Tisch und legt alle 12 Tierplättchen offen in die Häuser. Stellt den Kindern einfache Rätsel: „Das Tier kann schwimmen. Es kann auch fliegen.“ Oder: „Das Tier lebt dort, wo es sehr kalt ist.“ Sobald ein Kind die richtige Antwort gegeben hat, darf es das entsprechende Tierplättchen im Haus umdrehen, sodass es nun verdeckt ist. Spielt so lange weiter, bis alle 12 Tierplättchen umgedreht wurden. Ermutigt die Kinder, selbst Rätselfragen zu stellen.

**ERSTE SPIELE**  
**Wer besucht wen?**

Der Tier-Kindergarten ist aus! Die Tiere möchten ihre Freunde mit nach Hause nehmen. Helft ihnen dabei gemeinsam. Wer besucht wen? Welches Tier hat zuerst ein volles Haus?

**Für 2 bis 4 Kinder ab 2 Jahren**  
Spieldauer : ca. 10 Minuten  
Gespielt wird am Tisch und im Raum

**Förderschwerpunkt:**  
**Motorik**

**Spielvorbereitung**

Stellt die Holz-Tiere mit etwas Abstand im Raum auf und legt die Tierplättchen verdeckt rund um die Holz-Tiere aus.



Danach setzt euch an den Tisch. Legt die Häuser zwischen euch ab. Noch sind sie leer. Denn die Tiere sind noch im Kindergarten.



Haltet den Kullerwürfel bereit und entscheidet, wer beginnt.

**Spielablauf**

Wenn du an der Reihe bist, roll den Kullerwürfel auf dem Boden und laufe ihm hinterher. Schau dir an, welches Tier du gewürfelt hast, und überprüfe:

- (a) **Steht das gewürfelte Holz-Tier noch im Raum?**  
Dann hole es jetzt ab und bringe es zu einem Haus auf dem Tisch. Beim Zurücklaufen zum Haus mache das Tier nach, indem du Geräusche und Bewegungen nachahmst. Lege es dann in ein Haus. Wo soll es wohnen?
- (b) **Liegt das gewürfelte Holz-Tier schon in einem Haus?**  
Dann bekommt es Besuch. Nimm ein verdecktes Tierplättchen. Schau es dir an und laufe damit zurück zum Tisch. Auch hier darfst du das Tier nachahmen. Am Tisch angekommen lege es in das Haus des Tieres, das du gewürfelt hast.

**Spielende**

Ist das erste Haus voller Tiere? Dann holt noch alle übrigen Tiere ab, ohne den Kullerwürfel zu rollen und füllt auch die anderen Häuser! Bei diesem Spiel geht es nicht ums Gewinnen, sondern um das gemeinsame Spielen.

**ERSTE SPIELE**  
**Huhu, wo steckst du?**

Katze, Schaf und Elefant spielen Verstecken. Wer versteckt sich wo? Versucht euch gemeinsam möglichst viele Tiere in den Häusern zu merken und aufzudecken.

**Für 2 bis 4 Kinder ab 2,5 Jahren**  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Gespielt wird am Tisch oder im Raum.

**Förderschwerpunkt:**  
**Gedächtnis**

**Spielvorbereitung**

Setzt euch an den Tisch oder auf den Boden. Legt die 3 Häuser in eure Mitte. Platziert offen in jedes Haus beliebig 1 Holz-Tier und 4 Tierplättchen.



Beispielaufbau

Benennt reihum jeweils 1 Tierplättchen und verdeckt es, bis alle 12 Tierplättchen verdeckt sind.

Seid aufmerksam und merkt euch gut, wo welches Tier liegt. Haltet den Kullerwürfel bereit und entscheidet, wer beginnt.



**Spielablauf**

Wenn du an der Reihe bist, roll den Kullerwürfel. Überlegt gemeinsam und nennt ein Tier, von dem ihr glaubt, dass es in dem Haus des gewürfelten Holz-Tiers liegt. Wer an der Reihe ist, deckt es dann auf.

- (a) **Habt ihr richtig geraten?** Dann bleibt das Tierplättchen offen liegen.
- (b) **Habt ihr falsch geraten?** Dann verdeckt das Tierplättchen erneut, aber merkt euch gut, welches Tier sich hier versteckt hat. Danach rollt das nächste Kind den Kullerwürfel.

**Spielende**

Habt ihr in einem Haus alle Tiere gefunden und aufgedeckt? Prima, dann habt ihr gemeinsam gewonnen!

*Tipp: Ihr könnt für ein einfaches Spiel auch zu Beginn weniger Tierplättchen in die Häuser legen.*

