

spielend
**NEUES
LERNEN**

Hohe
Lernmotivation



Mit Pädagogen
entwickelt



Individuelle
Förderung

Errate die Berufe

Von Arzt bis Polizist, zeig mir, wer du bist

Dieses
Lernspiel fördert:

- Berufe kennenlernen
- Ausdrucksfähigkeit
- Selbstvertrauen

Ravensburger® Spiele Nr. 25062 2
Autor: Gunter Baars
Illustration: Joachim Krause
Design: DE Ravensburger, Vera Bolze, Kinetic
Redaktion: Helena Görres, Jutta Lehmborg

Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

Spielerisch fördern – 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:

Errate die Berufe

Berufe-Lernspiel

für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren

Bei Kindern kann der Traumberuf innerhalb kürzester Zeit mehrmals wechseln. Denn wer weiß schon, was genau in welchem Beruf zu tun ist? Im Spiel **Errate die Berufe** geben viele Bilder interessante Einblicke in verschiedene Berufe. Die Kinder lernen für diese Berufe typische Bewegungen kennen und ordnen den Berufen passende Gegenstände zu. Das fördert nicht nur das Wissen über Berufe, sondern auch ganz nebenbei das Selbstvertrauen.



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

Ravensburger

Liebe Kinder,
 wisst ihr schon, was ihr einmal werden
 wollt? Die Bewegungen zu den verschie-
 denen Berufen sind gar nicht so leicht
 nachzumachen. So wie Lukas' Hand in
 der Luft kreist, zeigt er uns bestimmt
 den Koch, der die Suppe umrührt. Jetzt
 heißt es, schnell den passenden Gegen-
 stand zum Beruf finden.

Inhalt

- ① 1 Kartenhalter mit zwei Aufstellern
- ② 1 Pappmünze
- ③ 1 Würfel
- ④ 1 Spielplan
- ⑤ 5 Figuren mit Aufsteller
- ⑥ 10 Berufekarten mit verschiedenen
Berufen auf Vorder- und Rückseite
- ⑦ 40 Bewegungskarten
- ⑧ 60 Gegenstandsplättchen



Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst alle Pappteile aus den Stanztafeln. Baut den Kartenhalter wie in der Abbildung auf der Stanztafel zusammen. Steckt die fünf Figuren in die Aufstellfüße. Spielt ihr zu zweit? Dann lest die Regeln zu „Berufe Duo“ auf Seite 5. Seid ihr zu dritt oder viert, geht es hier weiter.

Grundspiel: Berufe erkennen

Pantomimespiel für 3 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die Bewegungen der Mitspieler den richtigen Berufen zuzuordnen und schnell die passenden Gegenstandsplättchen zu greifen.

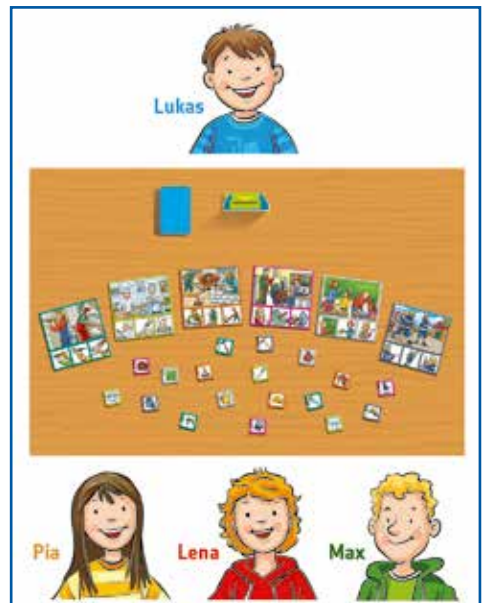
Wer den Beruf pantomimisch so gut darstellt, dass er erraten wird, und wer den richtigen Beruf errät, darf seine Figur nach vorn ziehen.



Vorbereitung des Spiels

Für das Grundspiel sucht ihr euch 6 der Berufekarten aus, mit denen ihr in diesem Spiel spielen möchtet. Nehmt euch zu den **6 Berufekarten die farblich passenden Gegenstandsplättchen** (je 3 pro Beruf) und die **farblich passenden Bewegungskarten** (je 2 pro Beruf).

Setzt euch am besten alle an eine Seite des Tisches. Legt die 6 Berufekarten im Halbkreis vor euch aus, die 18 Gegenstandsplättchen legt ihr mit den bunten Rahmen nach oben gut gemischt vor den Berufekarten aus. Hinter die Berufekarten stellt ihr den Kartenhalter, mit der Rückseite zu euch gedreht, auf. Die 12 Bewegungskarten mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Kartenhalter bereit. Jeder von euch sucht sich eine Figur aus und stellt sie auf das pinke Startfeld des Spielplans.



Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, stellst du dich hinter den Kartenhalter, den anderen Spielern gegenüber. Ziehe eine Bewegungskarte und stelle sie, ohne dass die anderen sehen, was darauf abgebildet ist, in den Kartenhalter. Nun darfst du eine oder mehrere der **Bewegungen, die auf der Karte abgebildet sind, vormachen.**

Hinweis:

Der Pantomime darf zwar nicht sprechen, kann aber zu seiner Bewegung passende Geräusche machen.

Deine Mitspieler versuchen zu **erraten, welchen Beruf du pantomimisch darstellst.**

Dabei helfen ihnen die Berufekarten, auf denen die möglichen Bewegungen zu den Berufen dargestellt sind. Wer den Beruf erkannt hat, **schnappt sich möglichst schnell ein zum Beruf passendes Gegenstandsplättchen.** Sobald alle ratenden Mitspieler ein Gegenstandsplättchen genommen haben, wird die Bewegungskarte aufgedeckt.

Nun vergleicht ihr die Rahmenfarbe der Gegenstandsplättchen mit der Hintergrundfarbe der Bewegungskarte. Stimmt sie überein? Super! **Für jedes richtig gewählte Gegenstandsplättchen darf der Pantomime ein Feld nach vorn.** Die Spieler, die ein richtiges Gegenstandsplättchen genommen haben, **dürfen für jeden Pfeil auf ihrem Plättchen ein Feld vorrücken.**



Beispiel:

Lukas ist an der Reihe und macht die Bewegung des Handwerkers vor. Pia schnappt sich das Plättchen mit der Bohrmaschine, Lena das Plättchen mit dem Hammer und Max das Plättchen mit der Axt.



Der grüne Hintergrund der Bewegungskarte wird nun mit dem farbigen Rand der Gegenstandsplättchen verglichen. Pia und Lena haben sich die richtigen Plättchen genommen. Da zwei Spieler richtig getippt haben, darf Lukas nun zwei Felder vorwärtsgehen. Auf Pias Plättchen ist ein Pfeil, deshalb darf sie ein Feld nach vorn. Auf Lenas Plättchen sind sogar zwei Pfeile, deshalb darf sie zwei Felder vorrücken. Da Max leider falsch getippt hat, darf er kein Feld nach vorn ziehen.

Nachdem alle ihre Figuren gezogen haben, werden die Gegenstandsplättchen zurück in die Mitte gelegt. Die gerade verwendete Bewegungskarte kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist an der Reihe und stellt sich gegenüber den anderen Spielern auf. Er zieht die nächste Bewegungskarte vom Stapel und zeigt eine oder mehrere der abgebildeten Bewegungen.

Ende des Spiels

Erreicht ein Spieler das orangene Zielfeld in der Mitte, wird die Runde noch zu Ende ausgewertet. Alle, die es ins Ziel geschafft haben, haben gewonnen.

Wird die letzte Bewegungskarte gezogen, obwohl noch kein Spieler das Zielfeld erreicht hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt und ausgewertet. Wer dem Ziel am nächsten ist, gewinnt.



Sucht ihr eine größere Herausforderung? Dann dreht die Gegenstandsplättchen einfach um und spielt mit der Seite ohne farbliche Hilfe. Zur Kontrolle werden die Gegenstandsplättchen beim Punkteverteilen umgedreht und mit der Bewegungskarte verglichen.

Variante für 2 Spieler: Berufe Duo

Berufespiel für 2 Kinder
ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, schneller im Ziel zu sein als Otto Oberschlau.

Vorbereitung des Spiels

Wie im Grundspiel werden 6 Berufe ausgewählt und die entsprechenden **6 Berufekarten**, sowie **die farblich passenden 12 Bewegungskarten** und **18 Gegenstandsplättchen** herausgesucht.

Legt die 6 Berufekarten im Halbkreis vor euch aus, die 18 Gegenstandsplättchen legt ihr, mit den bunten Rahmen nach unten, gut durchgemischt vor den Berufekarten aus. Hinter die Berufekarten stellt ihr den Kartenhalter, mit der Rückseite zu euch gedreht, auf.

Die 12 Bewegungskarten mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Kartenhalter bereit. (Siehe Abbildung Seite 3.)

Die beiden Spieler erhalten **zusammen nur eine Spielfigur**. Sie wird, genauso wie der Gegenspieler **Otto Oberschlau**, auf das Startfeld gestellt. Für das Spiel zu zweit benötigt ihr den **Würfel**.



Los geht's!

Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt.

Danach wechselt ihr euch ab.

Wie im Grundspiel stellt sich der aktive Spieler vor den Kartenhalter, dem anderen Spieler gegenüber. Er zieht eine Karte und macht eine der Bewegungen vor. Der andere Spieler versucht den Beruf zu erraten und schnappt sich ein Gegenstandsplättchen.

Dann wird kontrolliert. Das Gegenstandsplättchen wird umgedreht und die Bewegungskarte aufgedeckt.

Stimmt die Farbe überein? Prima! Ihr dürft die Anzahl der abgebildeten Pfeile plus ein Feld für den Pantomimen vorrücken. Bei einem Pfeil auf dem Gegenstandsplättchen dürft ihr also zwei Felder vorwärts ziehen, bei zwei Pfeilen auf dem Gegenstandsplättchen sogar drei Felder.

Stimmen die Farben des Gegenstandsplättchens und der Bewegungskarte nicht überein, müsst ihr leider stehen bleiben.

Otto Oberschlau tippt natürlich immer die richtige Antwort. Wer geraten hat, würfelt und zieht Otto um die gewürfelte Zahl nach vorn.

Danach wechselt ihr die Rollen und der andere Spieler wird zum Pantomimen.



Tipp:

Um das Raten etwas zu erschweren, darf die Bewegung nur ein einziges Mal vorgemacht werden, dann muss sich der ratende Spieler für ein Gegenstandsplättchen entscheiden.

Ende des Spiels

Sobald eine Figur das Zielfeld erreicht hat, ist das Spiel zu Ende. Ist eure Figur als Erste im Ziel? Super, ihr habt gemeinsam gewonnen. Ist Otto zuerst im Ziel angekommen? Schade, ihr habt leider verloren. Versucht es doch gleich noch einmal.

Profi-Spielvarianten:

Um das Beruferaten noch anspruchsvoller zu gestalten, könnt ihr das Grundspiel um folgende Varianten ergänzen:

Größere Berufsauswahl

Legt pro Spiel sieben bis zehn Berufekarten aus. Sucht die dazu passenden Gegenstandsplättchen und Bewegungskarten heraus und mischt sie gut durch.

Nachdem der Erste sich ein Gegenstandsplättchen genommen hat, zählt er langsam von drei bis eins herunter, dann sagt er „Stopp“. Wer bis dahin kein Gegenstandsplättchen genommen hat, geht in dieser Runde leer aus.

Der Würfel kommt ins Spiel

Der Pantomime würfelt, nachdem er die Bewegungskarte in den Kartenhalter gestellt hat. Nun muss er die Bewegung, passend zur erwürfelten Zahl, vormachen.

Pantomime und Erklären

Bei dieser Variante kommt die Pappmünze ins Spiel. Der aktive Spieler wirft die Münze so in die Luft, dass sie sich einige Male dreht und dann, für alle sichtbar, auf dem Tisch landet. Dann deckt er die oberste Karte vom Stapel auf und stellt sie in den Kartenhalter.



Zeigt die Münze den Menschen?

Wie im Grundspiel werden die abgebildeten Bewegungen dargestellt.



Zeigt die Münze den Mund?

Jetzt gilt es, den Beruf oder die Bewegungen mit Worten zu beschreiben. Dabei darf der Beruf selbst natürlich nicht genannt werden. Der weitere Verlauf ist wie im Grundspiel.



Spielspaß für echte Berufs-Experten

*Passend zum Beruf auf der Bewegungskarte muss eine Bewegung vorgemacht werden, die auf der Karte **nicht** zu sehen ist. Z.B. könnte der Koch mit einer Bewegung gezeigt werden, bei der er einen Pfannkuchen mit der Pfanne wendet.*

Alle Berufe, die in diesem Spiel zu finden sind:



Polizistin/ Polizist



**Büroangestellte/
Büroangestellter**



Ärztin/ Arzt



Tänzerin/ Tänzer



Rennfahrerin/ Rennfahrer



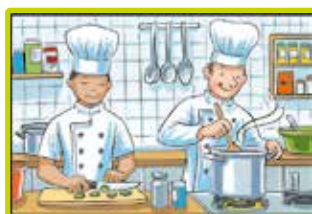
**Feuerwehrfrau/
Feuerwehrmann**



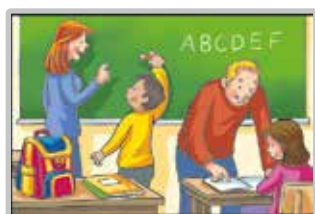
Musikerin/ Musiker



Fußballspielerin/ Fußballspieler



Köchin/ Koch



Lehrerin/ Lehrer



Frisörin/ Frisör



Journalistin/ Journalist



Verkäuferin/ Verkäufer



Postbotin/ Postbote



Tierpflegerin/ Tierpfleger



Bauarbeiterin/ Bauarbeiter



Handwerkerin/ Handwerker



Landwirtin/ Landwirt



Forstwirtin/ Forstwirt



Reinigungskraft



© 2016 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de