

# Ich gehe in den ZOO

Ravensburger Spiele® Nr. 24 626 7  
Das tierische Tastlotto für 2-4 Spieler von 3-5 Jahren  
Illustration: Katharina Siegers • Design: DesignEntwicklung Ravensburger

Liebe Eltern,

Sicher waren Sie mit Ihren Kindern schon im Zoo und haben die Begeisterung der Kleinen für die vielen exotischen und schönen Tiere erlebt. In diesem Lotto finden die Kinder viele von ihnen wieder und lernen, sie zu benennen und zuzuordnen.

Die verschiedenen Spielvarianten fördern das Wahrnehmungs- und Zuordnungsvermögen und schulen den Tastsinn der Kinder.

**Inhalt:**  
4 Legetafeln  
16 Tiere  
1 Beutel  
1 Spielanleitung



## Ziel des Spiels

Ist es, als Erster die Tiere seines Geheges zu finden und auf seiner Tafel abzulegen.

## Vorbereitung

Ihr löst alle Tiere vorsichtig aus der Stanztafel. Dann legt ihr alle Tafeln nebeneinander und schaut euch an, was ihr darauf alles seht.

Jeder sucht sich eine Tafel aus und legt diese vor sich ab. Bei zwei Spielern darf sich jeder zwei Legetafeln aussuchen. Falls Tafeln übrig bleiben, legt ihr sie mit den dazugehörigen Tieren in die Schachtel zurück. Anschließend steckt ihr die Tiere in den Beutel und schüttelt sie durcheinander.



So wird gespielt:

## Tierlotto

Der Kleinste von euch nimmt sich den Beutel als Erster.

Du schaust, welche Tiere in deinem Zoogehege leben z.B. der Löwe, der Elefant, die Giraffe und das Zebra. Das sind die Tiere, die du in dem Beutel finden möchtest.

Du steckst deine Hand in den Beutel und ziehst ein Tier heraus. Welches Tier hast du gefunden? Vergleiche es mit den Tieren auf deiner Legetafel. Hast du z.B. den Löwen gezogen, legst du ihn bei dir ab. Findest du ein Tier, das nicht zu deiner Tafel gehört, schenkst du es dem Mitspieler, der das Tier auf seiner Tafel entdeckt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gewinner des Spiels ist, wer als Erster alle Tiere seines Geheges gefunden hat. Wenn ihr möchtet, könnt ihr dann noch weiterspielen, bis alle Tiere aus dem Beutel verteilt sind.

## Tastlotto

Um ein Gefühl für die Tierformen zu bekommen, schaust du sie dir gut an, bevor sie in den Beutel gelegt werden. Nimm die Tiere in die Hand und fühle, welche Besonderheiten sie haben. Der Elefant hat z. B. einen langen Rüssel, die Giraffe einen langen Hals und der Löwe eine dicke Mähne.

Wenn du jetzt in den Beutel greifst, versuchst du die Tiere anhand der Merkmale, die sie von einem anderen unterscheiden, zu ertasten. Mit ein bisschen Übung schaffst du es bestimmt, Tiere aus dem Beutel zu ziehen, die zu deinem Gehege gehören.

Ziehst du ein Tier, das nicht auf deiner Legetafel zu sehen ist, legst du es in den Beutel zurück. Dann versucht der nächste Spieler sein Glück.

Hat ein Spieler alle Tiere seines Geheges gefunden, ist er Gewinner dieser Runde.



## Für jüngere Kinder:

Wie beim Lotto nimmt sich jeder von euch eine Legetafel. Die Tiere legt ihr verdeckt in die Mitte des Tisches. Der Kleinste von euch beginnt.

Schau dir die Umrisse an und überlege, welches Tier sich dahinter verbergen könnte. Wenn du denkst, du hast eines gefunden, das zu deinem Gehege gehört, drehst du das Tier um. Ist es das Richtige, legst du es auf deiner Tafel ab. Stimmt es nicht mit deinen Tieren überein, drehst du es einfach wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es gewinnt derjenige, der als Erster alle Tiere seines Geheges gefunden hat.

Diese Tiere kannst du auf den Tafeln ablegen:

Löwe  
Giraffe  
Zebra

Afrikanischer Elefant

Wildschwein  
Rehbock  
Eule  
Dachs

Seehund  
Pinguin  
Eisbär  
Polarfuchs

Tiger  
Affe  
Papagei  
Krokodil

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

