

# Meine ersten Spiele



Dieses Spiel fördert:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Feinmotorik

## Blinde Kuh



Ravensburger Spiele Nr. 21404 4  
Ein Tastspiel für 1-4 Spieler  
von 3-7 Jahren  
Illustration: Michael Schober  
Design: DE Ravensburger

### Inhalt:

5 Tafeln mit 40 Formen  
2 Masken

Blinde Kuh ist ein Ravensburger Klassiker mit vielen Spielmöglichkeiten für mehrere Kinder oder ein Kind allein. Es fördert die Konzentration und die Wahrnehmung und unterstützt die Entwicklung der Feinmotorik.

### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Formen vorsichtig aus den Tafeln aus.

**Wichtig:** Für zwei der Spielmöglichkeiten werden die Tafeln gebraucht, diese bitte nicht wegwerfen!

Schaut euch vor Spielbeginn die Formen erst einmal genau an, damit ihr sie hinterher leichter ertasten könnt. Auf jeder Form ist ein bunter Punkt zu sehen. Formen mit gelben Punkten sind etwas leichter zu ertasten. Die Formen mit den roten und blauen Punkten sind schon etwas schwieriger. Am Anfang könnt ihr erst einmal nur mit Formen spielen, auf denen ein gelber Punkt zu sehen ist.

## 1. FORMEN TASTEN

*Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren*



### Ziel des Spiels:

Mit geschlossenen oder verbundenen Augen versucht jedes Kind, so viele Formen wie möglich zu ertasten. Wer am Schluss die meisten besitzt, hat gewonnen.

### Vorbereitung:

Legt die Formen in die Schachtel und die beiden Masken daneben.

### Spielverlauf:

Der jüngste Spieler darf anfangen. Du setzt eine Maske auf und ziehst eine Form aus der Schachtel. Wenn du die Form ertasten kannst und den Gegenstand richtig benennst, darfst du die Form behalten und vor dir ablegen. Hast du dich geirrt, kommt die Form zurück in die Schachtel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er setzt eine Maske auf und versucht, seine gezogene Form zu ertasten.

### Ende des Spiels:

Wenn alle Formen gezogen wurden, zählt jeder, wie viele er vor sich liegen hat. Wer die meisten Formen richtig benennen konnte, hat gewonnen.

**Tipp:** Wenn ein Kind keine Maske aufziehen möchte, kann es die Augen auch einfach schließen. Damit nicht geschummelt wird, kann zusätzlich ein Tuch über die Schachtel gelegt werden.

### Regelvarianten für jüngere Spieler:

Damit den Kleineren das Spielen etwas leichter fällt, könnt ihr euch darauf einigen, dass ein Kind zwei- oder dreimal raten darf, bevor es die Form in den Beutel zurücklegen muss. Oder das Kind darf sich eine neue Form ziehen und es noch einmal



versuchen.

Ihr könnt dem Kind auch helfen, indem ihr ihm zwei bis drei Hinweise gebt, die den Gegenstand umschreiben.



## **2. BILDERLOTTO**

*Für 1-4 Spieler ab 3 Jahren*

### **Vorbereitung:**

Jeder Spieler erhält eine Tafel. Die übrigen Tafeln und die dazugehörigen Formen legt ihr zur Seite. Die Formen für die ausgewählten Tafeln kommen in die Schachtel.

### **Spielverlauf:**

Der Jüngste von euch beginnt. Wer an der Reihe ist, zieht eine Form aus der Schachtel und hält sie hoch. Wenn du entdeckst, dass die Form zu deiner Tafel gehört, meldest du dich. Du darfst die Form benennen und dann in deine Tafel legen. Meldet sich niemand für die Form, wird sie zur Seite gelegt. Melden sich mehrere Kinder gleichzeitig, kommt sie zurück in die Schachtel.

### **Ende des Spiels:**

Gewinner der Runde ist der Spieler, der seine Tafel zuerst gefüllt hat. Du kannst auch alleine spielen, indem du einfach die Formen, die du aus der Schachtel ziehst, benennst und richtig in die Tafeln einsetzt.



## **3. TASTLOTTO**

*Für 3-4 Spieler ab 5 Jahren*

Die Vorbereitung ist gleich wie beim Bilderlotto. Zusätzlich bestimmt ihr einen Spielleiter. Alle anderen ziehen eine Maske auf oder verbinden sich mit einem Tuch die Augen.

Der Spielleiter gibt dem ersten Spieler eine Form. Nun heißt es, Fingerspitzengefühl zu beweisen. Wenn du eine Form bekommst, tastest du zuerst sie und dann deine Tafel ab.

Passt sie in die Tafel, legst du sie dort ab und der nächste Spieler erhält eine neue Form vom Spielleiter. Passt sie nicht in die Tafel, gibst du sie an den nächsten Spieler weiter und erhältst vom Spielleiter eine neue Form.

### **Ende des Spiels:**

Auch hier ist das Spiel zu Ende, wenn der Erste von euch seine Tafel gefüllt hat. In der nächsten Runde wird ein neuer Spielleiter bestimmt.

**Tipp:** Wir haben hier die wichtigsten Spielregeln beschrieben, doch das Spielmaterial ist so vielfältig, dass euch bestimmt noch weitere Möglichkeiten einfallen. Ihr könnt auch die Formen oder die Tafeln als Zeichenschablonen verwenden: Umfahrt einfach die Ränder mit einem Stift und malt anschließend die Motive aus.

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuss „Gutes Spielzeug“.



© 1991/2008 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger**