

• Zwei riesige Raumschiff mit Würfelauswahl und Farbe - und Zahlenwürfeln sowie 6 Ziffern!

Enthalten:

- 30 Alienfiguren in 6 Farben
- 2 Dreier-Greifzangen
- 6 bunte Planetenkarten mit den Zahlen 1-6
- 1 bunte Anleitung mit Spielbrett auf der Rückseite

Aliens sind überall – das ist ja die reiente Lern-Invasion! Das interstellare, bunte Geschwader kommt in seinem Super-Raumschiff mit Sortierspalt angeflogen und will mit dir spielen und üben – zum Beispiel das Zählen, das Zählen und dein feinmotorisches Geschick. In den nachstehenden Aktivitäten erlebst du allerlei Abenteuer: Du musst die Aliens mit der Dreier-Greifzange packen und sie in die Schalen einsortieren – oder du vertiefst dich in vorschulische Übungen und versammelst Familie und Freunde zum Brettspiel auf der Rückseite der Anleitung. Mit den kosmischen Freunden sind die Möglichkeiten so endlos wie das All!

Hinweis: Deckel abnehmen: Das Raumschiff auf eine ebene Fläche legen, dann erst die Würfelskapsel abnehmen, in die Öffnung greifen und den Deckel abnehmen.

Aktivitäten:

Farbenspaß zum Sortieren

• Alle Aliens aus dem Raumschiff auf einen Stapel. Drücke die Würfelmashine und sieh, welche Farbe und Zahl von 1-5 du würfelt (bei einer 6 darfst du nochmals würfeln). Mit der Greifzange nimmtst du Aliens in der Anzahl und Farbe der Würfel auf. Leg sie in die farblich passenden Schalen des Raumschiffs. Wiederhole die Übung, bis das Raumschiff besetzt ist und seine Heimreise antreten kann.

• Leg alle Aliens nochmals auf einen Haufen. Leg auch die Planetenkarten aus. Drücke die Würfelmashine und sieh, welche Farbe und Zahl von 1-5 du würfelt. Dieses Mal nimmtst du die gewürfelte Menge an Aliens in der gewürfelten Farbe und versuchst, sie farblich passend den Planeten zuzuordnen. Wiederhole die Übung, bis alle Aliens wieder auf ihren Heimatplaneten sind.

• Jetzt kommt Bewegung ins Spiel! Diese Aktivität ist für mindestens zwei Teilnehmer ausgelegt. Weisen Sie zuerst jeder auf dem Würfel eine bestimmte Bewegung zu. (Beispiel: lila = Hänmpmann, blau = Weltraumsprung, grün = schweßloses Laufen in Zeitlupe usw.) Nun wird abwechselnd die Würfelmashine betätigt. Dann muss die gewürfelte Art und Anzahl an Bewegungen durchgeführt werden (z. B. lila und 6 bedeutet 6 Hänmpmänner). Wer an der Reihe war, erhält einen Alien einer beliebigen Farbe. Das Spiel geht weiter, bis jeder einen Alien in allen sechs Farben hat.

Wer kennt schon die Zahlen und Farben?

Nehmen Sie den Deckel und die Schalen vom Raumschiff. Alle Aliens werden rausgenommen. Legen Sie 1 Alien einer beliebigen Farbe in die rote Schale, 2 in die blaue, 3 in die grüne und so weiter. Nur befinden sich in den Schalen Aliens in der aufsteigende Menge 1-6. Betätigen Sie die Würfelmashine, um eine Zahl zu erhalten. Kann die Farbe der Schale benennen, die dieselbe Menge an Aliens enthält? (Beispiel: Es würfelt eine 3 und bestimmt die Farbe der Schale, die 3 Aliens enthält.) Probieren Sie diese Aktivität auch mit dem Farbwürfel. Nach Betätigen der Würfelskapsel sucht das Kind die farblich passende Schale und muss bestimmen, wie viele Aliens sich darin verbergen.

Bis 20 zählen ... und dann noch 1 dazu!

Legen Sie in jede Schale eine Planetenkarte, sodass die Schalen mit 1-6 nummeriert sind. Bewegen Sie die Hand langsam von Schale zu Schale und legen Sie einen Alien in Schale Nummer 1, zwei in die 2 und so weiter. Siehe die Mengen laut mit. Erklären Sie, dass in den Schalen jetzt insgesamt 21 Aliens liegen. Nennen Sie dann einer der Zahlen (2). Das Kind bestimmt die richtige Schale, nimmt die Aliens heraus, zählt sie ab und legt sie in einer Reihe aus. Dies geht weiter, bis alle Schalen leer sind und alle 21 Aliens in einer Reihe ausliegen. Zählen Sie jetzt gemeinsam von 1 bis 21 und tippen Sie dabei jeden Alien mit dem Finger an. Bei Erreichen von Nr. 21 beginnen Sie von vorne – aber diesmal wird rückwärts von 21 bis 1 gezählt!

Schelmische Marsmenschen!

Mischen wir doch mal alle Aliens auf! Setzen Sie den Deckel auf das Raumschiff und schütteln Sie es, wobei Sie es gut festhalten. Erzählen Sie Ihrem Kind, dass die Aliens Chaos veranstaltet haben und nun sortiert werden müssen. Je nachdem, wie gut sich Ihr Kind schon mit dem Set auskennt, stellen Sie eine Stoppuhr auf 2-5 Minuten ein. Drücken Sie die Würfelskapsel. Die Zahl (z. B. 4) zeigen Sie dem Kind und starten die Stoppuhr. Kann das Kind mit seiner Greifzange die Aliens so sortieren, dass in jeder der 6 Schalen diese Anzahl an Aliens liegt, bevor die Zeit abläuft? Bei kleineren Kindern beginnen Sie diese Aktivität mit einem leeren Raumschiff.

Alien-Appell!

In dieser Aktivität legen Sie die Planetenkarten auf einer ebenen Fläche in einer

Comprendre :

• 2-Piece spaceship featuring popper top with color & number dice and 6 sorting trays

Color Sorting & Play

• Dump all the aliens out of the ship and into a pile. Press the dice popper to roll a color and number from 1-5 (if the die lands on 6, roll again). Use the tongs to pick up the number and color of aliens indicated on the dice. Drop them into the matching-color tray in the spaceship. Repeat until the ship is filled and ready to voyage back home.

• Place all the aliens in a pile once again. Spread out the planet cards. Press the dice popper to roll a color and number from 1-5 (if the die lands on 6, roll again). This time, grab that number and color of aliens and sort them onto the correct planet, matching by color. Repeat until all the aliens are back on their home planets.

• Let's get up and move! This activity is for two or more participants. First, assign a physical movement for each color on the die. (For example: purple = jumping jack, blue = space jump, green = antigravity slow-motion running, and so on.) Then, take turns pressing the dice popper and performing the number of moves indicated on the dice (e.g., purple and 6 equals 6 jumping jacks). Collect one alien of any color after your turn. Continue until everyone has collected one alien of each of all six colors.

Number & Color Identification

Remove the spaceship top and trays, and dump out all the aliens. Place 1 alien of any color in the red tray, 2 in blue, 3 in green, and so on, so that each tray holds an ascending quantity covering numbers 1-6. Next, press the dice popper to get a number. Can the child find the color tray that holds the same quantity of aliens (e.g., roll a 3 and identify the tray containing 3 aliens)? Also try this activity using the color die. After pressing the popper, the child finds the matching-color tray, and then identifies how many aliens are hiding inside.

Counting to 20...Plus 1!

Place one planet card inside each tray to represent numbers 1-6. Slowly moving sequentially, place one alien in the number 1 tray, two in 2, and so on, while counting each quantity aloud. Explain that 21 aliens have been deposited into the trays altogether. Then, call out one of the numbers (2). The child will identify the correct tray, remove the aliens, and count and sort them into a row. Do this until the trays are empty and the row contains 21 aliens. Count up together from 1 to 21, tapping each alien as you move along. When you reach 21, start all over again – this time backward, from 21 to 1!

Mischievous Martians!

Mix up those aliens! Place the lid on the spaceship and shake while holding on tight. Tell the child that the aliens have been getting a little messy and need to be sorted out. Set a timer for 2-5 minutes, depending on the child's familiarity with the set. Press the dice dome to get a number (1-5), show it to the child, and start the timer. Can the child use the tongs to sort that number of aliens into each of the 6 trays before the timer runs out? For younger children, start this activity with an empty spaceship.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Pequeños peligros. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ASPHYXIE. Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

0-3

