

## PFLANZEN

# LOGO! Natur

## Erinnern - Gewinnen

28. NELKE - Nelken werden in allen denkbaren Formen und Farben gezeichnet. Staudenpflanzen.
29. TULPE - Zwiebelblume, die zu den ältesten Gartenblumen der Welt gehört.
30. DAHLIE - Sehr leuchtend blühende Herbstpflanze mit mehrjährigem Wurzelstock.
31. MOHN - Der Mohnsamen wird gern zum Kuchenbacken verwendet.
32. NARISSE - Im Frühling blühen diese gelben Blumen überall. Ihre Zwiebel kann viele Jahre überdauern.
33. SCHNEEGLÖCKCHEN - Aus kleinen Zwiebeln in der Erde wachsen jedes Jahr im Vorfrühling die zarten kleinen Blumen heran.
34. ROSE - Prachtvolle Sorten sind gezüchtet worden. Die meisten haben aber Dornen.
35. SEEROSE - In vielen Arten und Farben wachsen sie in Seen und Teichen. Blüten und Blätter schwimmen auf der Wasseroberfläche.
36. LILIE - Ein kleines Wunder der Natur ist diese wunderschöne Lilienblüte.
37. CLIVIE - Ein Amaryllisgewächs. Zimmerpflanze mit leuchtenden Trichterblüten.
38. VENUSFLIEGENFALLE - Eine fleischfressende Pflanze, die mit ihren Blättern Fliegen fangen kann.
39. KÖNIGIN DER NACHT - Wunderschöne duftende Blüte, die bis 30 cm lang werden kann und nur eine einzige Nacht lang blüht.
40. FUCHSIE - Rote bis violette Blütentrauben sind typisch für diese Topfpflanze.
41. SONNENAUGE - Eine Sommerstaudentenpflanze mit vollen leuchtendgelben Blüten.
42. WEIHNACHTSSTERN - kommt aus Südamerika und blüht bei uns fast nur im Winter.
43. KIRSCHBLÜTE - Die zarten Kirschblüten hüllen im Frühjahr den Baum in ein schönes Kleid.
44. LANZETTROSSETTE - ist ein Ananasgewächs mit einem hohen Blütenstand.
45. ORCHIDEE - Überwiegend aus Südamerika. Duftende Blütenstände in sehr vielen Formen und Farben.
46. ERDBEERE - Leckere Früchte gibt's bereits im Frühjahr, rot und saftig.
47. APFEL - Weltweit gibt es viele verschiedene Sorten dieser Baumfrucht. Im Herbst reift.
48. TRAUBE - Aus Trauben wird Wein gemacht, aber die Beeren schmecken auch so sehr gut.
49. BIRNE - Leckere Baumfrüchte, die im Herbst reif und goldgelb leuchten.
50. ORANGE - Diese Zitrusfrucht kennen wir alle. Sie wächst in warmen Regionen und ist ein wichtiger Vitaminlieferant.
51. KAKTUS - Stachelig sind sie immer. Ihre Größe reicht von Mini bis zu mehreren Metern Höhe.
52. TANNE - Ein hoher Nadelbaum. Die Tannenzapfen enthalten den Samen.
53. LINDE - Laubbbaum, der bis 20 Meter hoch und viele Jahrhunderte alt werden kann.
54. FARN - Buschige Pflanzen mit Wedeln, die in tropischen Gegendn so groß wie Bäume werden können.

**LOGO! Natur** ist ein sehr interessantes und lehrreiches Gedächtnisspiel für die ganze Familie. Auf den Karten werden die schönsten Bilder unserer Umwelt gezeigt. Das Spiel fördert das visuelle Erinnerungsvermögen.

35. **Ziel des Spiels**  
Die Spieler müssen die höchstmögliche Anzahl von Bildpaaren finden.

### Vorbereitung

Es werden alle Karten gut gemischt und in Form eines Rechtecks oder eines Quadrates - mit der Bildseite nach oben - auf den Tisch gelegt. Danach schaut man sich einige Minuten die Bilder an und versucht sich den Platz, an dem die einzelnen Bilder liegen, einzuprägen. Dann werden die Bilder umgedreht, ohne daß sich die Reihenfolge ändert.

### So wird gespielt

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, dreht zwei Karten um und läßt sie solange auf dem Tisch liegen, bis alle Spieler die Karten gesehen haben. Wenn auf beiden Karten dasselbe Motiv zu sehen ist, darf der Spieler die Karten behalten und nochmals zwei Karten umdrehen. Falls aber die Bilder verschieden sind, so müssen diese wieder umgedreht werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Am Anfang wird es etwas länger dauern, bis die Paare gefunden werden. Im Laufe des Spiels prägt man sich aber ganz schnell die Plätze ein, an denen die Karten liegen. Dann geht es schneller.

### Spielende und Sieger

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Sieger ist, wer die meisten Paare finden konnte.

### Eine andere Spielform für etwas kleinere Kinder

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Eine erwachsene Person deutet auf eine Karte und nennt den Namen des Tieres, der Blume oder des abgebildeten Baumes. Die Kinder müssen nun die zweite Karte dazu finden. Der erste Spieler, der diese Karte findet, bekommt dann die zweite Karte dazu und darf sie behalten. Sieger ist, wer die meisten Paare bekommen hat.

## LOGO! Natur als Gedächtnisspiel

Jedes Kind erhält 4 bis 8 Karten, je nach Alter und Anzahl der Spieler. Die restlichen Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Die Kinder schauen sich einige Minuten ihre Karten und die Karten, die auf dem Tisch liegen, genau an. Danach legt jeder Spieler seine Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und muß nun die zu dem Paar gehörende zweite Karte darauflegen. Wenn jeder Spieler seine Karten verteilt hat, wird nachgeschaut, ob die Karten übereinstimmten. Für jedes übereinstimmende Paar gibt es zwei Punkte. Die anderen Karten werden wieder gemischt, und man fängt von vorne an, bis keine Karten mehr übrig bleiben. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

**Alter 6 bis 99 Jahre  
Für 2 bis 6 Spieler  
Inhalt  
108 Karten für  
54 Bilderpaare  
Artikel-Nr. 4053**



BERLINER  
SPIELKARTEN  
Postfach 100054  
64204 Darmstadt

## TIERE

1. TUKAN - Man erkennt ihn leicht an seinem großen Schnabel.
2. ARA - Aras kommen aus Südamerika, fühlen sich hier aber wie zuhause. Manche lernen sogar sprechen.
3. GEBIRGSLORI - ist ein frecher blauer Papagei aus Australien, der fast nur Obst mag.
4. HAHN - Sobald es hell wird, fängt er an zu krähen. Hähne haben ein wunderschönes buntes Gefieder.
5. ENTE - Entenküken können sofort schwimmen, wenn sie aus dem Ei schlüpfen.
6. WALDOHREULE - Wunderschöner Greifvogel. Leider fliegen sie nur nachts, um Mäuse und Insekten zu suchen.
7. SCHMETTERLING - Im Sommer sieht man viele bunte Schmetterlingsarten auf den Blumen.
8. DOMPFAFF - Im Winter fliegt der Dompfaff in den Süden.
9. KOLIBRI - Winzig kleine Vögel, die sich mit ihren langen Schnäbeln vom Nektar der Blumen ernähren.
10. GRIZZLY-BÄR - Er ist der größte Bär, mehr als 2 Meter hoch, wenn er sich aufrichtet. Er ist ein Raubtier und lebt in Nordamerika.
11. TIGER - Sein schön gestreiftes Fell macht ihn im Urwald ganz unauffällig. Er lebt in Asien.
12. NASHORN - Lebt in Afrika und frisst nur Gras. Nashörner sehen plump aus, sind aber sehr schnell und angriffslustig.
13. GIRAFFE - In Ostafrika zuhause. Bis zu 4 Meter hoch kann sie werden und so das Laub oben in den Bäumen fressen.
14. KAMEL - Es wird in Wüstenregionen als Haustier gehalten. Das Kamel kann lange ohne Wasser auskommen, trinkt dann aber bis zu 20 Liter auf einmal.
15. ÄFFCHEN - Er braucht viel Liebe und Zuwendung. In der freien Natur leben Affen immer in ganzen Familien zusammen.
16. PFERD - Es ist eines der ältesten Haustiere des Menschen. Es gibt viele verschiedene Rassen.
17. SCHÄFFERHUND - Ein kluger und beliebter Hund. Er ist sehr wachsam und kann auch als Polizei- und Blindenhund eingesetzt werden.
18. EISBÄR - Er lebt in arktischen kalten Gebieten und ist ein gefährlicher Jäger.
19. EICHHÖRNCHEN - Klettert sehr geschickt von Baum zu Baum. Sammelt im Herbst Nüsse als Wintervorrat.
20. IGEL - Der Igel hält Winterschlaf. Er trinkt sehr gerne Milch und kann sich zusammenrollen, damit seine Stacheln zur Abwehr dienen.
21. WASCHBÄR - Er stammt aus Nordamerika, lebt inzwischen auch hier. Nachts wird er aktiv und sucht Futter.
22. MAIKÄFER - Brummen laut und fressen am liebsten Blätter. Sie sind sehr selten geworden.
23. MARIENKÄFER - Wir nennen sie auch Glückskäfer. Sie sitzen gerne in der Sonne.
24. LAUBFROSCH - Unser Wetterfrosch lebt an Teichen und ernährt sich hauptsächlich von Fliegen und Mücken.
25. KOALABÄR - Ein richtiger Teddybär. Seine Heimat ist Australien. Dort sitzt er gerne auf Eukalyptushäumen, denn das Laub ist seine Nahrung.
26. DELPHIN - Säugetier, das im Meer lebt. Macht gerne lustige Spiele.
27. KANINCHEN - Aus Spanien wurde das Kaninchen als Haustier über die ganze Welt verbreitet. Es gibt auch verwilderte Kaninchen.

## Weitere Spiele dieser Serie:

- LOGO! Bamhino - ein Gedächtnisspiel für 4-7 Jährige mit bunten Zeichnungen**  
**LOGO! Duett - ein Gedächtnisspiel zur Förderung von Kombinationsvermögen und Beobachtungsgabe.**  
**FARBIGES TIERLOTTO - ein Gedächtnisspiel mit Spieltafeln und Bildkärtchen.**