

# ICH KANN SCHON ZÄHLEN

Ravensburger Spiele\* Nr. 24388 4

Lege- und Puzzlespiel  
für 1- 4 Spieler von 4 - 7 Jahren

Autorin: Christine Welz

Illustration: Bengt Fosshag

Spielend werden die Kinder an den Zahlenraum von 1 bis 10 herangeführt. Dabei lernen sie selbständig zu zählen und wie Zahlen mit Hilfe von Würfelaugen, Ziffern oder mit den Fingern dargestellt werden können.

## Inhalt:

- 10 Tafeln, bestehend aus:
  - Bildkarten
  - Würfeln
  - Ziffernkärtchen
  - Fingern
- 1 Symbolwürfel

## Wir lernen die Zahlen kennen

Vor dem allerersten Spiel brecht ihr die Bildkarten und die 3 dazugehörigen Puzzlekärtchen aus.



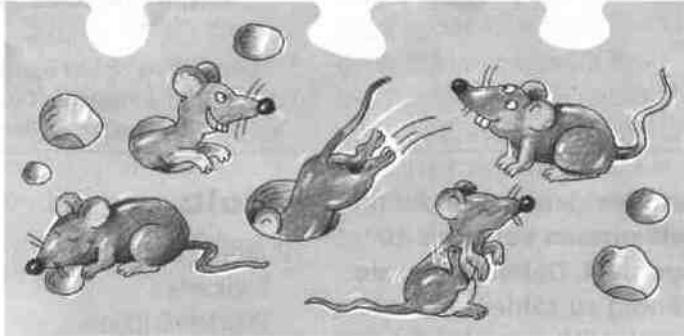
Würfelnkartchen



Ziffernkärtchen



Fingerkartchen



Bildkarte

## Jede Tafel ist so aufgebaut:

Du siehst auf der großen Bildkarte fünf Mäuse. Diese Anzahl ist auf verschiedene Weise dargestellt: mit 5 Würfelaugen, als Ziffer 5 und mit 5 Fingern.

Das Würfelkartchen wird bei alten Bildkarten immer links oben angelegt. Das Ziffernkärtchen paßt immer in die Mitte. Das Fingerkartchen gehört immer auf die rechte Seite der Bildkarten.

Bildkarten und Puzzlekärtchen, die zusammenpassen, haben dieselbe Hintergrundfarbe. So fällt es dir im Spiel leichter, die richtigen Teile zu finden.

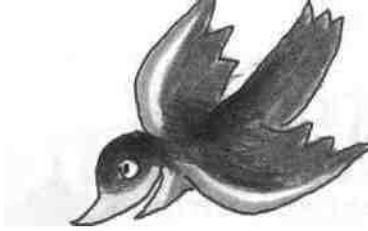


## **Spiel für ein Kind allein**

Die Puzzlekärtchen werden gut gemischt und offen auf dem Tisch ausgebreitet. Alle Bildkarten kommen auf einen Stapel.

Von diesem Stapel ziehst du nacheinander immer eine Karte und versuchst, die dazu passenden Würfel-, Ziffern- und Fingerkärtchen zu finden und anzulegen. Das macht auch alleine viel Spaß!

Ein kleiner Tip: Am Anfang spielst du am besten nur mit den Bildkarten von 1 bis 5. Wenn du diese dann schon gut kennst, nimmst du weitere Karten dazu.



## **Spiel für 2 - 4 Spieler**

Die großen Bildkarten werden gemischt. Jeder Mitspieler erhält drei, die er offen vor sich hinlegt. Bei 4 Spielern bekommt jeder nur 2 Karten. Übrige Bildkarten legt ihr beiseite und sortiert auch die dazugehörigen Puzzlekärtchen aus. Diese könnt ihr in der nächsten Spielrunde wieder dazunehmen und dafür andere aussortieren. Nach und nach spielt ihr so mit allen Zahlen von 1 bis 10.

Die restlichen Puzzleteile mischt ihr gut durch und breitet sie mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus.

Dann legt ihr noch den Würfel bereit. Er zeigt drei verschiedene Symbole:



für die Kärtchen mit den Würfeln,



für die Kärtchen mit einer Ziffer und



für die Kärtchen mit den Fingern

## Jetzt geht's los

Der jüngste Spieler beginnt. Er hat zum Beispiel die Bildkarten mit den 3 Katzen, mit den 6 Vögeln und mit den 7 Fröschen.

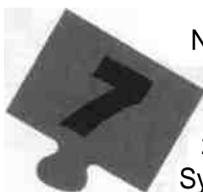
Wenn er jetzt das Symbol für die Ziffern würfelt, dann sucht er unter den Ziffernkärtchen nach der 3, der 6 oder der 7. Wer die Ziffern

noch nicht richtig lesen kann, der richtet sich nach den Farben seiner Tafeln.

Hat er ein richtiges Ziffernkärtchen, zum Beispiel die 3, entdeckt?

Dann setzt er es in die Bildkarte mit den 3 Katzen ein. Er sagt laut dazu:

„Ich habe drei Katzen und die Ziffer 3“.



Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt zum Beispiel das Symbol mit der Hand

und sucht ein Fingerkärtchen, das zu einer seiner Bildkarten gehört. Merkt er beim Anlegen, daß er falsch gezählt hat und das Kärtchen nicht an seine Bildkarte paßt, dann muß er dieses Kärtchen wieder in die Mitte zurücklegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Würfelt ein Spieler ein Symbol, zu dem er schon alle passenden Kärtchen hat, dann hat er leider Pech gehabt. Jetzt kommt der nächste dran.

## Ende des Spiels

Der erste, der alle Puzzlekärtchen in seine Bildkarten eingesetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag