

# Erstes Rechnen

Lottospiel für 2-6 Kinder von 4-8 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 605 5 400 5

Inhalt: 6 Legetafeln,  
60 Deckkärtchen,  
2 Zahlenwürfel

## Vorwort

Das einfache Legespiel wird schon von den Vierjährigen leicht bewältigt. Für die anderen Spielweisen sind am Anfang die Hilfen der älteren Geschwister oder der Eltern notwendig, auf die das Kind aber bald verzichten kann. Spielend wird es mit der Mengenerfassung im Zahlenraum von 1-10 vertraut. Es zählt, vergleicht, ergänzt und zählt zusammen.

Bei jüngeren Kindern kann man am Anfang die untere Bilderreihe auf der Legetafel mit einem Papierstreifen abdecken. Die entsprechenden Kärtchen werden aussortiert. Auf diese Weise können sich die Kinder zuerst nur mit den Zahlen von 1-6 beschäftigen. Auch sind die Legetafeln so aufgebaut, daß sie schrittweise von den konkreten, zählbaren Gegenständen, Fingern, über Punkte und Münzen bis hin zur Ziffer führen. Man kann also die Bilder je nach Wissensstand des Kindes auswählen.

## Spielregeln

### Legespiel

Die Legetafeln werden verteilt. Übriggebliebene Legetafeln werden mit den dazugehörigen Deckkärtchen ausgeschieden. Die Deckkärtchen liegen offen in der Mitte des Tisches. Alle suchen die Kärtchen, die zu ihren Tafeln gehören. Wer zuerst alle Felder seiner Legetafel belegt hat, ist Gewinner.

### **Lottospiel**

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Übriggebliebene Legetafeln werden mit den dazugehörigen Deckkärtchen ausgeschieden. Die Deckkärtchen liegen verdeckt (Rückseite nach oben) auf dem Tisch. Reihum darf jeder ein Kärtchen aufnehmen. Wenn dieses zu seiner Tafel paßt, darf er es behalten und auflegen. Paßt es nicht, muß er es wieder (verdeckt) unter die anderen Kärtchen auf dem Tisch schieben. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ist Gewinner.

**Abwandlung:** Beginn des Spiels wie vorher. Reihum darf jeder ein Kärtchen aufnehmen. Wenn dieses zu seiner Tafel paßt, darf er es behalten, auflegen und noch einmal ein Kärtchen ziehen. Paßt es nicht, muß er es an den Spieler abgeben, der die passende Legetafel hat. Dann kommt der nächste an die Reihe.

### **Zahlen-Würfelspiel**

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Übriggebliebene Legetafeln werden mit den dazugehörigen Deckkärtchen beiseite gelegt. Die Deckkärtchen liegen offen auf dem Tisch. Jeder Spieler muß die Deckkärtchen seiner Legetafel würfeln, zuerst die Zahlen 1 bis 6 mit einem Würfel, dann die Zahlen 7 bis 10 mit zwei Würfeln.

Die Kärtchen müssen nicht der Reihenfolge nach gewürfelt und aufgelegt werden, aber die ersten 6 Plätze müssen erst besetzt sein, ehe mit 2 Würfeln gewürfelt werden darf.

Jeder, der an der Reihe ist, darf solange würfeln, solange er Kärtchen legen kann. Würfelt er aber eine Zahl, die er schon hat, ist der nächste an der Reihe.

Wer seine Tafel zuerst belegt hat, ist Gewinner.

Bei jüngeren Kindern wird dieses Spiel wie im Vorwort vorgeschlagen gespielt.

### **Zehner-Spiel**

Es wird ohne Legetafeln gespielt. Die Deckkärtchen liegen verdeckt in der Mitte des Tisches. Die Spieler nehmen reihum ein Kärtchen weg und behalten es. Sie versuchen, Kartenpaare abzulegen, deren Summe die Zahl 10 ergibt. Beispiel: 6 und 4, 1 und 9 usw. Wer eine Zehnerkarte zieht, darf nochmals eine Karte nehmen. Gewinner ist, wer die meisten Zehner-Paare zusammenstellen konnte.

### **Zehner-Memory®**

Es wird ohne Legetafel gespielt. Die Kärtchen werden mit der Rückseite nach oben in mehreren Reihen auf dem Tisch ausgelegt, so daß keine Karte die andere überdeckt. Reihum deckt jeder Spieler 2 Karten auf und versucht, ein Paar zu finden, das zusammen 10 ergibt. Gelingt das, darf der Spieler das Kartenpaar behalten und ein weiteres

Paar aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, d. h. ergeben sie nicht zusammen 10, werden sie wieder umgedreht, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer als erste Karte eine 10 aufdeckt, darf diese behalten und ein weiteres Kartenpaar aufdecken. Wer eine 10 erst als zweite Karte aufdeckt, darf diese Karte behalten, aber der nächste Spieler ist an der Reihe. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Karten erobert hat.

Einfachere Spielform: Statt zwei Kärtchen zu suchen, die zusammen 10 ergeben, versucht man Paare aufzudecken, die die gleiche Zahl darstellen; z. B. die Ziffer 2 und die 2 Schneemänner oder die 2 Würfelpunkte und die 2 Münzen.

Beide Spielarten können für jüngere Kinder erleichtert werden, indem man mit weniger Karten spielt.

### **Summenspiel**

Dieses Spiel ist für fortgeschrittene Rechner, die schon über 10 rechnen können.

Es wird ohne Legetafeln gespielt. Für jeden Spieler werden die Deckkärtchen einer Legetafel aussortiert. Die Deckkärtchen liegen verdeckt und gut gemischt auf dem Tisch. Die Spieler nehmen reihum immer ein Kärtchen auf und legen sie in eine Reihe. Am Schluß zählt jeder den Zahlenwert seiner Reihe zusammen. Wer die höchste Punktzahl und richtig gerechnet hat, ist Gewinner.

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg