

# Erstes Rechnen

Ein neues Lottospiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren.  
Ravensburger Spiele Nr. 15.006

Inhalt: 6 Legetafeln, 60 Deckkärtchen, 1 Punktwürfel, 1 Zahlenwürfel.

## An die Eltern und Erzieher:

Dieses Spiel soll das Kind etwa ab dem 4. Lebensjahr zunächst mit dem Begriff „Zählen“ und mit der gleichzeitigen Erfassung von mehreren Dingen spielend vertraut machen (Tafel 1 und 2). Auf den Tafeln 3 und 4 folgt der Schritt zum reinen Zahlensymbol (Münzen, Würfel). Auf der 5. Tafel sehen wir das Zählen mit den Fingern, und zum Schluß folgen auf der Tafel 6 die ersten richtigen Ziffern. Jedes Mittelbild auf den Legetafeln zeigt ein Ereignis aus dem Leben der Kinder, zu dem die Motive der Deckkärtchen passen. — Als einfaches Legespiel wird dieses Spiel schon von den Vierjährigen leicht bewältigt. Für die anderen Spielweisen sind zuerst manchmal die Hilfen der älteren Geschwister oder der Eltern notwendig; allmählich aber werden diese überflüssig. Die Kinder sind somit vorwiegend selbsttätig und erhalten von der Sache her den Mut und den Anstoß zum Weiter-spielen — und Forschen, zum „ersten Rechnen“.

## SPIELREGELN

### Legespiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen offen auf der Mitte des Tisches. Alle suchen die Kärtchen, die zu ihren Tafeln gehören. Wer zuerst alle seine Felder belegt hat, ist Sieger.

### Lottospiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen verdeckt (Rückseite nach oben) auf dem Tisch. Reihum darf jeder ein Kärtchen abheben. Wenn dieses zu seiner Tafel paßt, darf er es behalten und auflegen. Paßt es nicht, muß er es wieder (verdeckt) unter den Stapel zurücklegen. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ist Sieger.

### Zahlen-Würfelspiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen offen auf dem Tisch. Jeder Spieler muß die Deckkärtchen seiner Tafel würfeln, und zwar die Zahlen 1 bis 6 mit einem Würfel, danach die Zahlen 7 bis 10 mit zwei Würfeln. Es wird reihum je einmal gewürfelt; für jede Sechs darf noch einmal gewürfelt werden. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ist Sieger.

### Zahlen-Farbenspiel:

Man spielt ohne die Legetafeln. Die Deckkärtchen liegen (gut gemischt und verdeckt) auf der Mitte des Tisches. Jeder Spieler sammelt die Kärtchen einer Farbe. Reihum darf jeder Spieler ein Kärtchen wegnehmen. Kärtchen mit der richtigen Farbe darf man behalten und offen vor sich hinlegen. Andersfarbige Kärtchen legt man wieder verdeckt unter den Stapel. Wer zuerst die 10 Kärtchen seiner Farbe in der richtigen Reihenfolge vor sich liegen hat, ist Sieger.

### Zehner-Spiel:

Man spielt ohne die Legetafeln. Die Deckkärtchen liegen verdeckt auf der Mitte des Tisches. Die Spieler nehmen reihum je ein Kärtchen weg und behalten dieses. Nun müssen sie versuchen, immer 2 Karten zusammenzustellen (die Farbe spielt keine Rolle), deren Summe die Zahl 10 ergibt. Beispiel  $6 + 4$ ,  $1 + 9$  usw. Wer eine Zehnerkarte abhebt, darf nochmals eine Karte nehmen. Sieger ist, wer die meisten 10er-Gruppen zusammenstellen konnte.

# Erstes Rechnen

Ein neues Lottospiel für beliebig viele Spieler ab 4 Jahren.  
Ravensburger Spiele Nr. 15.006

Inhalt: 6 Legetafeln, 60 Deckkärtchen, 1 Punktwürfel, 1 Zahlenwürfel.

## An die Eltern und Erzieher:

Dieses Spiel soll das Kind etwa ab dem 4. Lebensjahr zunächst mit dem Begriff „Zählen“ und mit der gleichzeitigen Erfassung von mehreren Dingen spielend vertraut machen (Tafel 1 und 2). Auf den Tafeln 3 und 4 folgt der Schritt zum reinen Zahlensymbol (Münzen, Würfel). Auf der 5. Tafel sehen wir das Zählen mit den Fingern, und zum Schluß folgen auf der Tafel 6 die ersten richtigen Ziffern. Jedes Mittelbild auf den Legetafeln zeigt ein Ereignis aus dem Leben der Kinder, zu dem die Motive der Deckkärtchen passen. — Als einfaches Legespiel wird dieses Spiel schon von den Vierjährigen leicht bewältigt. Für die anderen Spielweisen sind zuerst manchmal die Hilfen der älteren Geschwister oder der Eltern notwendig; allmählich aber werden diese überflüssig. Die Kinder sind somit vorwiegend selbsttätig und erhalten von der Sache her den Mut und den Anstoß zum Weiter-spielen — und Forschen, zum „ersten Rechnen“.

## SPIELREGELN

### Legespiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen offen auf der Mitte des Tisches. Alle suchen die Kärtchen, die zu ihren Tafeln gehören. Wer zuerst alle seine Felder belegt hat, ist Sieger.

### Lottospiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen verdeckt (Rückseite nach oben) auf dem Tisch. Reihum darf jeder ein Kärtchen abheben. Wenn dieses zu seiner Tafel paßt, darf er es behalten und auflegen. Paßt es nicht, muß er es wieder (verdeckt) unter den Stapel zurücklegen. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ist Sieger.

### Zahlen-Würfelspiel:

Die Legetafeln werden gleichmäßig verteilt. Die Deckkärtchen liegen offen auf dem Tisch. Jeder Spieler muß die Deckkärtchen seiner Tafel würfeln, und zwar die Zahlen 1 bis 6 mit einem Würfel, danach die Zahlen 7 bis 10 mit zwei Würfeln. Es wird reihum je einmal gewürfelt; für jede Sechs darf noch einmal gewürfelt werden. Wer zuerst seine Tafel belegt hat, ist Sieger.

### Zahlen-Farbenspiel:

Man spielt ohne die Legetafeln. Die Deckkärtchen liegen (gut gemischt und verdeckt) auf der Mitte des Tisches. Jeder Spieler sammelt die Kärtchen einer Farbe. Reihum darf jeder Spieler ein Kärtchen wegnehmen. Kärtchen mit der richtigen Farbe darf man behalten und offen vor sich hinlegen. Andersfarbige Kärtchen legt man wieder verdeckt unter den Stapel. Wer zuerst die 10 Kärtchen seiner Farbe in der richtigen Reihenfolge vor sich liegen hat, ist Sieger.

### Zehner-Spiel:

Man spielt ohne die Legetafeln. Die Deckkärtchen liegen verdeckt auf der Mitte des Tisches. Die Spieler nehmen reihum je ein Kärtchen weg und behalten dieses. Nun müssen sie versuchen, immer 2 Karten zusammenzustellen (die Farbe spielt keine Rolle), deren Summe die Zahl 10 ergibt. Beispiel  $6 + 4$ ,  $1 + 9$  usw. Wer eine Zehnerkarte abhebt, darf nochmals eine Karte nehmen. Sieger ist, wer die meisten 10er-Gruppen zusammenstellen konnte.