

spielend NEUES LERNEN

Ritter Kunibert im Zahlenland
Zahlen von 1-10 erleben und verstehen

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Dieses Lernspiel fördert:
• Zahlen und Formen
• Erstes Zählen
• Kreativität

Ravensburger® Spiele Nr. 25020 2
Konzept: Prof. Gerhard Preiß · Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Joachim Krause
Design: Kinetik, DE Ravensburger, KniffDesign

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Ritter Kunibert im Zahlenland

Spiele zur frühen mathematischen Bildung für 1 bis 4 Spieler von 4 bis 7 Jahren

Kinder begegnen Zahlen und Formen täglich in ihrer Lebenswelt. **Ritter Kunibert im Zahlenland** führt sie spielerisch an dieses Thema heran. Die mathematischen Inhalte sind liebevoll in fantasiereiche Erfahrungsräume eingebettet. Kinder zählen Tiere, ertasten Zauberkristalle und puzzeln geometrische Formen. Ein Spiel, mit dem Kinder Mathematik entdecken und erleben!



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltyps und Förderhinweise.

Liebe Eltern,

dieses Spiel entstand aus den „Entdeckungen im Zahlenland“, einem Projekt zur frühen mathematischen Bildung. Simultanerfassung und Geometrie spielen hierbei eine wichtige Rolle. Simultanerfassung ist die Fähigkeit, ohne Zählen zu erkennen, wie viele Dinge wir vor Augen oder in den Händen haben. Die Verbindung der Zahlen mit geometrischen Formen führt zu einem Reichtum an bildlichen Vorstellungen. Beides zusammen fördert bei Kindern die Entwicklung eines breiten Zahlbegriffs. Dieses Spiel soll Kindern und Erwachsenen Spaß machen und die Welt der Zahlen mit Fröhlichkeit und Spannung verbinden.

Liebe Kinder,

kennt ihr die Zahlenländer?

Im Einerland, wo die Eins zu Hause ist, gibt es alle Dinge nur ein Mal, zum Beispiel die Sonne. Im Zweierland tritt alles doppelt auf. Hier leben zum Beispiel die Vögel, da sie zwei Beine haben. Im Dreierland findet man Dinge wie das Dreirad usw.

Eines Tages rufen die Könige der Zahlenländer Ritter Kunibert zu Hilfe: „Ritter Kunibert, der Zahlenteufel hat die kostbaren Kronen unserer Zahlenländer gestohlen. Auf seiner Flucht vor den königlichen Jägern hat er sie im Wald verloren. Bring uns die Landeskronen zurück und fang den Zahlenteufel, damit wir endlich Ruhe vor ihm haben!“

Der tapfere Ritter Kunibert jagt den Zahlenteufel, damit bald wieder Ruhe und Ordnung in den Zahlenländern herrscht. Helft ihm bei seiner abenteuerlichen Jagd!

Gerhard Preiß

Prof. Gerhard Preiß

Inhalt

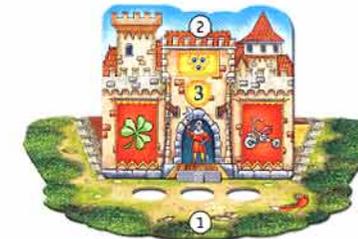
- ① 10 Zahlenländer
- ② 10 Landestore
- 2 Spielfiguren:
- ③ „Ritter Kunibert“
- ④ „Zahlenteufel“
- ⑤ 1 Ablage-tafel
- ⑥ 1 Zahlenweg
- ⑦ 10 Landeskronen
(geometrische Formen)
- ⑧ 12 Waldplättchen
- ⑨ 10 Zauberkristalle
- ⑩ 1 Stoffbeutel
- ⑪ 12 Zahlentaler
- 12 Aufstellfüße



Vor dem ersten Spiel

Lost die Zahlenländer, die Landestore, Ritter Kunibert, den Zahlenteufel, die runde Ablage-tafel, den Zahlenweg, die Landeskronen, die Waldplättchen und die Zahlentaler vorsichtig aus der Stanztafel.

Jedes Zahlenland hat einen rechteckigen schmalen Schlitz. Nehmt die silbernen Auf-stellfüße und steckt sie von unten hindurch. Befestigt nun die Iore in dieser Halterung, indem ihr sie von oben einschiebt. Schiebt das Tor so ein, dass der Wächter zum Wald (Ablage-tafel) schaut und nicht in den Innen-hof des Landes.



Vorderseite

Achtet darauf, dass das Tor zum jeweiligen Land passt.

Die Zahl im Wappen auf dem Tor und die auf dem Zahlenland müssen gleich sein.



Rückseite

Steckt Ritter Kunibert und den Zahlenteufel in die transparenten Aufstellfüße.

Hinweis:

Ritter Kunibert im Zahlenland ist ein Spiel, das sich den Fähigkeiten Ihres Kindes anpasst, es individuell fördert und „mitwächst“. Um die Grundspielregeln kennen zu lernen, beginnen Sie in jedem Fall mit Spielidee 1. Es ist nicht zwingend notwendig, diese im Zahlenraum 1–5 durchzuführen. Die Wahl des Zahlenraums ist flexibel. Sie können also zum Beispiel auch die Zahlenländer von 1–7 aufbauen.

Hinweis:

Ritter Kunibert im Zahlenland kann mit den oben genannten Spielregeln auch allein gespielt werden.

Spielidee 1:
Verjagt den Zahlenteufel!

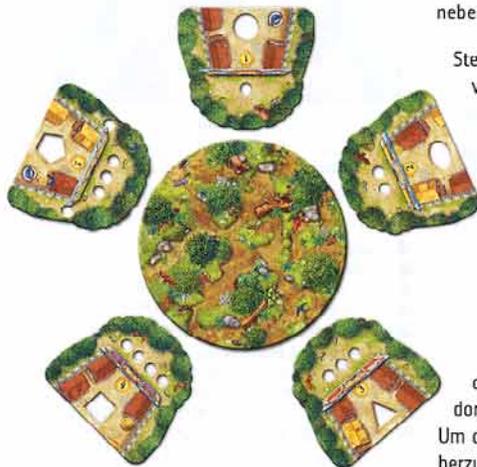
Spiel mit den Zahlenländern 1–5
für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, in die Zahlenländer eingelassen zu werden, die Landeskronen zurückzubringen und den Zahlenteufel zu verjagen.

Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigt ihr nur einen Teil des Spielmaterials.

Legt die runde Ablagetafel in die Tischmitte. Ordnet die Zahlenländer 1–5 um diese herum an. Achtet darauf, dass die Zahlenländer in der korrekten Reihenfolge angeordnet werden, also 1 – 2 – 3 – 4 – 5.
(siehe Abbildung)



→ Betrachten Sie zusammen mit den Kindern die Landestore, die jeweils von einem Wächter bewacht werden.

- Sprechen Sie über die abgebildeten Motive. Schauen Sie zum Beispiel das Tor zum Einerland gemeinsam an:
„Hier seht ihr ein Einhorn.
Warum gehört es zum Einerland?“
„Weil es ein Horn hat.“
- Machen Sie die Kinder auf die Zahl im Wappen und die Punktdarstellung darüber aufmerksam.

Verteilt die Landeskronen 1–5 auf der Ablagetafel, so dass die Kronen mit den Edelsteinen nach oben zeigen.

Gebt alle Zauberkristalle in den Stoffbeutel.

Legt die Zahlentaler neben das Spiel.



Stellt Ritter Kunibert vor das Landestor des Einerlandes und den Zahlenteufel in ein beliebiges Land hinter das Landestor.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Schlüpfte in die Rolle von Ritter Kunibert. Schau, in welchem Zahlenland sich der Zahlenteufel befindet. Reite mit der Spielfigur des Ritter Kunibert schnell dorthin, von einem Vorhof zum nächsten. Um die Ordnung in diesem Zahlenland wieder herzustellen, musst du drei Aufgaben erfüllen:

1. „Pack die Zahl!“

Der Wächter dieses Zahlenlandes stellt dir ein Rätsel. Erst, wenn du es richtig gelöst hast, ist der Weg in dieses Zahlenland frei. Um Zutritt zu bekommen, musst du genau so viele Zauberkristalle aus dem Beutel ziehen, wie es der Torwächter verlangt.

Der Torwächter des Einerlandes verlangt **einen** Zauberkristall, der Wächter des Zweierlandes **zwei** Zauberkristalle usw. Wie viele Zauberkristalle es jeweils sind, erkennst du an der Zahl auf dem Tor oder an der Anzahl der Löcher vor dem Tor.

Greife also mit einer Hand in den Beutel und hole die richtige Anzahl von Zauberkristallen heraus!

Hinweis: Ist deine Hand noch zu klein, um alle Zauberkristalle mit einer Hand zu greifen, so darfst du die andere hinzunehmen und noch ein zweites Mal zupacken.

Lege nun die Zauberkristalle aus deiner Hand in die Löcher vor dem Tor.

- Sind alle Löcher gefüllt? Prima! Du hast die Aufgabe richtig gelöst und erhältst Zutritt. Stelle Ritter Kunibert in dieses Zahlenland.
- Bleiben Zauberkristalle übrig oder Löcher leer? Schade! Du hast nicht die richtige Anzahl ertastet und darfst leider nicht in das Land hinein. Lege die Zauberkristalle in den Beutel zurück und gib ihn an den nächsten Spieler weiter. Schafft er es, die richtige Anzahl aus dem Beutel zu ziehen? Es geht so lange reihum weiter, bis ein Spieler die Aufgabe „Pack die Zahl!“ lösen kann. Dieser Spieler löst nun die weiteren Aufgaben.

→ „Pack die Zahl!“ kann von den Kindern sprachlich begleitet werden. Alle Kinder, die nicht am Zug sind, können in die Rolle des Torwächters schlüpfen.

- Sie rufen
- vor dem Packen der Zauberkristalle:
„Willst du in mein Land hinein, musst du ganz schön clever sein!“
 - nach dem Ablegen der richtigen Anzahl von Zauberkristallen:
„Ritter Kunibert, das ist fein!
Jetzt darfst du in mein Land hinein.“

2. Verjagen des Zahlenteufels

Ritter Kunibert befindet sich nun im Zahlenland und steht dem Zahlenteufel direkt gegenüber. Verjage ihn! Nimm den Zahlenteufel und setze ihn in ein beliebiges anderes Land, in dem die Landeskrone noch fehlt.

3. Zurückbringen der Landeskrone

Jetzt, wo wieder Ruhe in diesem Zahlenland herrscht, kannst du dem Zahlenkönig seine Landeskrone zurückbringen. Schau dir die Landeskronen auf der Ablagetafel genau an. Welche Landeskrone gehört zu diesem Land? Zähle die Edelsteine der Krone, dann findest du schnell die passende. Auch die Form der Landeskrone zeigt dir, zu welchem Land sie gehört. Die Landeskrone des Dreierlandes zeigt zum Beispiel ein Dreieck, die Landeskrone des Fünferlandes ein Fünfeck usw.



Wähle eine Landeskronen aus und lege sie in die freie Fläche hinter dem Tor.

- Passt sie hinein? Prima!
Jetzt wirst du vom Landeskönig belohnt. Nimm dir als Belohnung einen Zahlentaler.
- Passt die Krone nicht? Schade!
Lege sie zurück auf die Ablagetafel. In diesem Zahlenland ist die Ordnung noch nicht wieder hergestellt und der Landeskönig wartet auf einen weiteren Besuch von Ritter Kunibert.



Auf den Rückseiten der Landeskronen sind die Zahlen 1 bis 10 abgebildet. Es ist auch möglich, die Landeskronen so auf die Ablagetafel zu legen, dass nicht die Kronen mit den Edelsteinen, sondern die Zahlen nach oben zeigen.

Du hast nun alle Aufgaben in diesem Land erledigt. Nimm die Zauberkristalle aus den Löchern und lege sie in den Beutel zurück. Ritter Kunibert verlässt dieses Zahlenland wieder. Stelle ihn zurück vor das Landestor. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle fünf Landeskronen in die Zahlenländer zurückgebracht habt.

Endlich kann der Zahlenteufel in kein anderes Zahlenland mehr flüchten. Jetzt verlässt er schimpfend das Reich der Zahlen und verschwindet wieder in der Schachtel.

Hast du den Zahlenteufel aus dem letzten Zahlenland verjagt, erhältst du als Belohnung für diesen Zug einen zusätzlichen Zahlentaler. Wer am Ende die meisten Zahlentaler besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielidee 2: Fang den Zahlenteufel!

Spiel mit den Zahlenländern 1–10
für 2 bis 4 Kinder

Ziel des Spiels ist es, in die Zahlenländer eingelassen zu werden, die Landeskronen zurückzubringen und den Zahlenteufel zu fangen.

Vorbereitung des Spiels

Legt die runde Ablagetafel in die Tischmitte. Verbindet den Zahlenweg mit den Puzzle-Nasen und legt ihn um die Ablagetafel.

Ordnet die Zahlenländer 1–10 nun um diesen Zahlenweg herum an, so wie es das Bild auf Seite 2 und 3 zeigt.

Verteilt alle Landeskronen auf der Ablagetafel, so dass die Kronen mit den Edelsteinen nach oben zeigen.

Legt auch die Waldplättchen auf dieser Tafel ab, so dass die Baumkronen nach oben zeigen. Ihr könnt die Landeskronen auf der einen Hälfte und die Waldplättchen auf der anderen Hälfte der Ablagetafel ablegen.

Gebt alle Zauberkristalle in den Stoffbeutel. Legt die Zahlentaler neben das Spiel. Stellt Ritter Kunibert vor das Landestor des Einerlandes und den Zahlenteufel auf das Startfeld des Zahlenweges. Das Startfeld ist der Stein mit dem Dreizeck.



Los geht's

Zuerst müsst ihr in jedem Zahlenland die Ordnung wiederherstellen **A**, bevor ihr den Zahlenteufel fangen könnt **B**. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Schlüpfe in die Rolle von Ritter Kunibert.

A Herstellen der Ordnung

1. Aufdecken der Waldplättchen

Decke ein Waldplättchen auf, so dass es alle gut sehen können! Was siehst du darauf?

Es gibt zwei Möglichkeiten:



Zahlenteufel

Du hast dich beim Reiten im Wald verirrt und verlierst kostbare Zeit. Da freut sich der Zahlenteufel mächtig. Er flüchtet auf dem Zahlenweg ein Feld weiter.



Tipp: Merkt euch, unter welchen Plättchen der Zahlenteufel versteckt ist. Versucht, diese Plättchen nicht wieder aufzudecken, sonst wird der Vorsprung des Zahlenteufels immer größer und er entkommt euch.

Tiere

Die Tiere im Wald helfen dir bei deiner Jagd nach dem Zahlenteufel und sagen dir, wie weit du reiten sollst. Zähle also die Tiere auf dem Waldplättchen und schau dir die Zahl an. Reite mit der Spielfigur des Ritter Kunibert genau so viele Felder weit, von einem Vorhof zum nächsten. In welche Richtung du reitest, bleibt dir überlassen.



Tipp: Merkt euch, wo welche Tiere versteckt sind. Das kann später hilfreich sein. Schließlich möchtet ihr nur Zahlenländer besuchen, in denen die Landeskronen noch fehlt.

Anschließend legst du das Waldplättchen wieder verdeckt zurück.

Bist du vor dem Tor eines Zahlenlandes angekommen, schau nach, ob die Landeskronen fehlt oder nicht.

- Fehlt sie noch, stell dir der Wächter dieses Zahlenlandes die Aufgabe „Pack die Zahl!“. Erst, wenn du diese richtig gelöst hast, ist der Weg in dieses Zahlenland frei.
- Liegt die Landeskronen bereits auf ihrem Platz, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Die Aufgabe „Pack die Zahl!“ kann auch durch andere Aufgaben ersetzt werden.

- Fordern Sie Ihr Kind auf, ein Körperteil, einen Gegenstand oder ein Tier zu nennen, das in das jeweilige Land passt. Zum Beispiel: Dreirad. Es passt ins Dreierland, weil es drei Räder hat. Die Motive auf den Landestoren geben hierfür Anregungen.
- Fordern Sie Ihr Kind auf, passend zum Zahlenland zu hüpfen oder in die Hände zu klatschen. Um ins Achterland zu kommen, muss also acht Mal geklatscht bzw. gehüpft werden.

2. Lösen der Aufgabe „Pack die Zahl!“

Auf Seite 5 wird diese Aufgabe erklärt. Schau dort nach!

3. Zurückbringen der Landeskronen

Schau dir die Landeskronen auf der Ablagetafel genau an. Welche Landeskronen gehört zu diesem Land? Zähle die Edelsteine der Krone, dann findest du schnell die passende. Wähle eine Landeskronen aus und lege sie in die freie Fläche hinter dem Tor.

- Passt sie hinein? Prima!
Jetzt wirst du vom Landeskönig belohnt. Nimm dir einen Zahlentaler. Der Zahlenteufel hört vom tapferen Ritter Kunibert und flüchtet auf dem Zahlenweg ein Feld weiter.
- Passt die Krone nicht? Schade!
Lege sie zurück auf die Ablagetafel.

Du hast nun alle Aufgaben erledigt. Nimm die Zauberkristalle aus den Löchern und lege sie in den Beutel zurück. Ritter Kunibert verlässt dieses Zahlenland wieder. Stelle ihn zurück vor das Landestor. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe. Wiederholt dies so oft, bis alle Landeskronen zurück in ihren Ländern sind und die Ordnung in den Zahlenländern wieder hergestellt ist.



B Fangen des Zahlenteufels

Erst nach dem Zurückbringen der letzten Landeskrone beginnt die gemeinsame Jagd nach dem Zahlenteufel. Setzt Ritter Kunibert auf das Startfeld des Zahlenweges. Bist du an der Reihe, decke ein Waldplättchen auf! Was siehst du darauf? Es gibt zwei Möglichkeiten:

Tiere

Die Tiere im Wald sagen dir, wie weit du reiten sollst. Zähle die Tiere auf dem Waldplättchen und schau dir die Zahl an. Reite mit der Spielfigur des Ritter Kunibert genau so viele Felder vorwärts, dem Zahlenteufel hinterher.

Zahlenteufel

Der Zahlenteufel macht sich davon. Bewege ihn ein Feld vorwärts.

Schaffst du es, den Zahlenteufel zu überholen, ist der Zahlenteufel gefangen. Nimm dir als Belohnung einen Zahlentaler!

Anspruchsvoller wird es, wenn Ritter Kunibert das Feld, auf dem der Zahlenteufel steht, **genau** erreichen muss. Hat Ritter Kunibert den Zahlenteufel überholt, muss er also Waldplättchen aufdecken und die entsprechende Anzahl der Felder zurückreiten. Schaffst du es, den Zahlenteufel zu fangen, indem du genau auf dem Feld landest, auf dem der Zahlenteufel steht, erhältst du sogar zwei Zahlentaler!

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den Zahlenteufel erwischt, bevor er das letzte Feld des Zahlenweges erreichen konnte. Sieger wird derjenige, der die meisten Zahlentaler besitzt. Das Spiel endet ebenfalls, wenn der Zahlenteufel das letzte Feld auf dem Zahlenweg erreicht, bevor ein Spieler ihn einholen konnte. In diesem Fall gewinnt der Zahlenteufel.



© 2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225206

Ravensburger