

die Zahl zurück zu den anderen gelegt, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Wer als erstes seine Aufgaben gelöst hat, hat das Spiel gewonnen.

Lernspiel für 1 - 4 Spieler

Inhalt:

- 40 Bildtafeln
- 28 Zahlen mit Kontroll-Formen
- 1 Zahlen-Beutel

Ziel des Spiels:

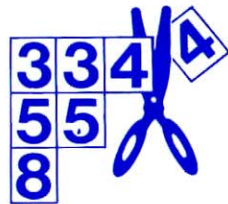
Mit Sapientino Ri-Ra-Rechenschule lernen Kinder spielend, erste einfache Rechenaufgaben zu lösen.

Die Bildtafeln:

Jede Tafel enthält zwei oder mehr Rechenaufgaben. Auf der linken Seite wird die Aufgabe mit Bildern - zum Abzählen - dargestellt. Auf der rechten Seite ist dieselbe Aufgabe mit Zahlen und Rechenzeichen dargestellt, wobei Sapientino hier allerdings Lücken gelassen hat, die die Kinder jetzt schließen müssen. Die Bildtafeln sind durch die Nummern von 1 - 11 auf ihrer Rückseite in 11 verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Eine Tafel-Serie besteht aus einer, drei, vier oder fünf Tafeln.

Die Zahlen:

Bitte trennen Sie die einzelnen Zahlen mit einer Schere wie abgebildet:



Jede Zahl hat auf ihrer Rückseite eine andere Form. Diese Formen passen in die Ausstanzungen der Bildtafeln, aber immer nur, wenn eine Zahl an einer richtigen Stelle liegt.

Zahlen seiner Wahl behalten, der Rest kommt zurück in den Beutel, und das Spiel kann normal weitergehen.

Der Trick bei diesem Spiel ist, die Tafeln, die die anderen Spieler ziehen, auch mit den eigenen Zahlen zu vergleichen. Wenn dann eine Tafel dabei ist, die ein Spieler mit seinen Zahlen auf einmal lösen kann, muß er sich merken, wohin der andere Spieler diese Tafel legt und sie dann, wenn er selbst an der Reihe ist, für sich ziehen.

Zahlen und Formen

(2 - 4 jüngere Spieler)

Bei diesem Spiel treffen die Kinder ihre Wahl nach den Formen auf den Zahlen-Rückseiten.

Die Kinder kennen den Umgang mit Formen schon und werden so über ihnen vertraute Dinge an die Zahlen herangeführt.

Eine Tafel-Serie auswählen, die den Fähigkeiten der Kinder entspricht und die für die Anzahl der jeweiligen Mitspieler ausreicht. Jedes Kind bekommt eine Tafel.

Die Zahlen werden mit ihrer Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt.

Der kleinste Spieler fängt an. Er sucht sich anhand der Formen eine Zahl aus und probiert, ob sie zu einer seiner Aufgaben gehört und in seine Tafel paßt. Paßt sie, kann er sie behalten. Paßt sie nicht, wird

wieder aus dem Beutel nehmen und sofort probieren, auch diese noch auf seiner Tafel unterzubringen. Wenn er auch nach diesem zweiten Versuch noch nicht alle Aufgaben seiner Tafel lösen kann, behält er alle seine Zahlen, aber legt seine Tafel verdeckt zurück zu den anderen.

Jetzt ist sein linker Nachbar an der Reihe. Also: eine Tafel nehmen, dann probieren, wieviele Zahlen schon passen, dann genau so viele Zahlen nachnehmen, wieder probieren, und wenn dann immer noch nicht alle Aufgaben gelöst sind, die Tafel zurücklegen, aber die Zahlen behalten.

So geht es reihum immer weiter. Dabei hat ein Spieler im Laufe des Spiels immer mehr Zahlen zur Verfügung, und irgendwann gelingt es dem ersten, alle Aufgaben auf einmal zu lösen. Dieser Spieler hat dann gewonnen, und das Spiel ist aus. Auf dem Weg dahin haben sich alle Spieler mit vielen verschiedenen Aufgaben beschäftigt und haben auf diese Art viele Zahlen kennengelernt.

Zwei Besonderheiten:

Wenn ein Spieler mehrere gleiche Zahlen hat, kann er eine davon am Anfang seines Zuges blind gegen eine neue aus dem Beutel tauschen.

Wenn im Laufe eines Spiels einmal der Beutel leer ist, d.h. alle Zahlen bei den Spielern sind, trotzdem aber weitere gebraucht werden, darf jeder Spieler vier

Die Spiele

Der kleine Mathematiker

(1 Spieler, Tafel-Serien 1 - 11)

Das Kind legt alle Zahlen gut sichtbar vor sich aus und wählt sich eine Bildtafel. Erst sieht es sich diese Tafel gut an, dann nimmt es sich eine Zahl nach der anderen; die es seiner Meinung nach braucht, um die Aufgaben zu lösen, und versucht, diese Zahlen in die jeweiligen Ausstanzungen zu stecken.

Weil immer nur richtige Zahlen passen, kann es Fehler sofort erkennen und korrigieren.

Damit das Kind den Spaß behält, empfiehlt Sapientino, mit den einfachen Aufgaben anzufangen und die Schwierigkeit erst Schritt für Schritt zu steigern.

Lauf, Zahl, lauf

(2 - 4 Spieler)

Alle Zahlen kommen in den Beutel. Eine Tafel-Serie auswählen, die den Fähigkeiten der Kinder entspricht und die für die Anzahl der jeweiligen Mitspieler ausreicht. Jedes Kind bekommt eine Tafel.

Der jüngste Spieler fängt an, gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler zieht blind eine Zahl aus dem Beutel, sagt, wie sie heißt und zeigt sie den anderen.

Dann prüft er, ob diese Zahl in eine seiner Aufgaben

gehört und in eine Ausstanzung paßt.
Paßt sie, kann der Spieler sie behalten. Paßt sie nicht, gibt der Spieler sie an seinen linken Nebenspieler weiter. Jetzt probiert dieser, ob die Zahl bei ihm paßt. Wenn ja, kann er sie behalten, wenn nein, gibt er sie an seinen linken Nachbarn weiter.
Paßt die Zahl bei einem Spieler, darf dessen linker Nebenspieler die nächste Zahl ziehen.
Paßt die Zahl nirgendwo, und kommt sie wieder bis zum ersten Spieler zurück, legt dieser sie auf die Seite. Sein linker Nachbar darf dann die nächste Zahl ziehen.
Wer zuerst seine Aufgaben gelöst hat, hat gewonnen.

Wer rechnet am schnellsten? (2 - 4 Spieler)

Dieses Spiel ist speziell für die jüngeren Kinder entwickelt, die gerade erst ihre ersten Rechenversuche machen, und denen Sapientino dabei in kleinen Schritten helfen kann.
Alle Zahlen gut sichtbar auf dem Tisch auslegen.
Eine Tafel-Serie auswählen, die den Fähigkeiten der Kinder entspricht und die für die Anzahl der jeweiligen Mitspieler ausreicht. Jedes Kind bekommt eine Tafel.
Das kleinste Kind fängt an. Es nimmt sich eine Zahl, von der es glaubt, daß sie zu einer seiner Aufgaben gehört, und versucht, sie in die entsprechende Ausstanzung der Tafel zu stecken.

Durch die individuellen Formen auf den Zahlen-Rückseiten kann das Kind jetzt von allein prüfen, ob es eine richtige Zahl genommen hat.
Paßt die Zahl, kann das Kind sie behalten. Paßt sie nicht, wird sie zurück zu den anderen gelegt.
Dann ist der linke Nachbar an der Reihe, sich eine Zahl auszusuchen. So geht es reihum weiter.
Es gewinnt, wer als erstes seine Aufgaben gelöst hat.
Wer bei diesem Spiel der Schnellste ist, hat die wenigsten Fehler gemacht.

Merk´ Dir, wo die Aufgaben liegen (2 - 4 Spieler)

Eine Tafel-Serie auswählen, die den Fähigkeiten der Kinder entspricht und die für die Anzahl der jeweiligen Mitspieler ausreicht. Alle Tafeln dieser Serie werden verdeckt (Bildseite nach unten) auf dem Tisch ausgelegt. Alle Zahlen bleiben unsichtbar im Beutel.
Am Anfang nimmt sich jedes Kind so viele Zahlen aus dem Beutel, wie eine der Tafeln, mit denen gespielt wird, Ausstanzungen hat (4, 6 oder 8).
Der jüngste Spieler fängt jetzt an. Er nimmt sich eine von den Tafeln und legt sie aufgedeckt vor sich hin.
Dann versucht er, so viele seiner Zahlen wie möglich in seine Tafel zu stecken.
Hat er herausgefunden, welche Zahlen zu seinen Aufgaben passen, und hat er diese Zahlen jetzt auf der Tafel, darf er sich die entsprechende Anzahl an Zahlen

Anleitungsheft bitte aufbewahren.

Clementoni S. p. A.
Zona Industriale Fontenoce
62019 Recanati - Italien
Tel. (071) 987123
Telex 561860 CLEM-I

spielend lernen



Sapientino[®]
Der kleine Pfiffikus

Ri-Ra-Rechenschule

*5 Spiele, mit denen Rechnen lernen Spaß macht
und sofort überprüft wird*




Clementoni
Educationals[®]

D