

So geht's spielend.

S p i e l a n l e i t u n g

Zählen Rechnen

4 lustige Spielvarianten für Kinder ab 5 Jahren.

Hallo Eltern,



Zählen und Rechnen ist auch für einen großen Elefanten keine Kleinigkeit. Denn es ist gar nicht so einfach, die vielen Zahlen auseinander zu halten und mit ihnen umzugehen. Das geht nicht nur mir so, sondern auch den Kindern bei uns in Neustadt. Deshalb habe ich mir vier lustige Spiele ausgedacht, mit denen die Kinder das Zählen und Rechnen ganz einfach und mit viel Spaß lernen können. Einige Eltern meinten da, ihre Kinder wären noch zu klein dafür. „Na“, hab' ich denen geantwortet, „hier geht's nicht darum, alles ganz genau zu lernen, sondern darum, den Kopf zu trainieren. Genauso, wie man auch das Lesen der Uhr üben muß.“ Ja, und damit alles ganz richtig ist, hab' ich mir bei den vier Spielen von erfahrenen Pädagogen helfen lassen. Die haben aufgepaßt, daß Ihr Kind

spielend lernt, was es mit 5 Jahren begreifen kann. Und ich hab' aufgepaßt, daß die Spiele auch richtig viel Spaß machen. Jawohl! Übrigens spielen die Neustädter Eltern die Spiele zusammen mit ihren Kindern. Aber immer nur eins. Und auch nur 10 oder 20 Minuten. Am besten, Sie machen das auch so. Und weil die Spiele aufeinander aufbauen, fangen Sie mit dem ersten Spiel an. Wenn Ihr Kind das dann richtig verstanden hat, machen Sie mit dem nächsten weiter. Aber nicht enttäuscht sein, wenn einfach mal gar nichts klappt. Lieber aufhören. Und auch das Loben und Helfen nicht vergessen. Das freut Ihr Kind nämlich nicht nur, sondern macht es auch stolz. Und das Lernen mit den vier Spielvarianten macht dann gleich noch mal soviel Spaß! Törööö!

Ihr Benjamin Blümchen

So geht's

Die vier Spi

1. Zählen oder stehlen.

In einem spannenden Bingospiel lernt Ihr Kind, sich die Zahlen einzuprägen. Aber Achtung! Ausnahmsweise darf hier auch einmal stibitzt werden. Darum ist es gar nicht so einfach, seine Bingo-Reihe vollzukriegen.

2. Schummelreihe.

Ihr Kind wird alles daran setzen, Sie beim Schummeln zu erwischen. Dabei achtet es nicht nur auf die Zahlen, sondern lernt beim Zusammenlegen der Ziffernreihe auch ihre Zuordnung.

spielend.

e l v a r i a n t e n .

3. Die Rechenreise.

Auf dem Weg zum großen Burgfest lernt Ihr Kind kleine Rechenaufgaben, erlebt lustige Ereignisse und muß auf tückische Fallen aufpassen.

4. Fit mit Vier.

Ein lustiges Quartett, bei dem der gewinnt, der schnell rechnet und gut kombiniert. Womit auch schon gesagt ist, was Ihr Kind in dieser Spielvariante lernt.

1.

Zählen oder stehlen.

Ein diebisches Spiel für 2 bis 4 Spieler.

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Gewonnen hat, wer auf seiner Bingokarte als erster in einer Reihe fünf Felder mit Ziffernkarten belegt hat. Ganz gleich, ob waagrecht, senkrecht oder diagonal.

So lernt Ihr Kind spielend, Zahlen richtig zuzuordnen und schnell zu reagieren.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für ZÄHLEN ODER STEHLEN brauchen Sie

- zwei Würfel,
- die vier großen Bingokarten und
- die 60 Ziffernkarten (das sind die mit der großen blauen Zahl auf der gelben Vorderseite). Die Ziffernkarten bitte vor dem ersten Spielen aus der Stanztafel drücken.

Bevor es losgeht. Die Spielvorbereitung.

Jeder Spieler bekommt eine Bingokarte. Die Ziffernkarten jetzt gut mischen und mit der Vorderseite nach unten in der Mitte des Tisches als Haufen hinlegen.

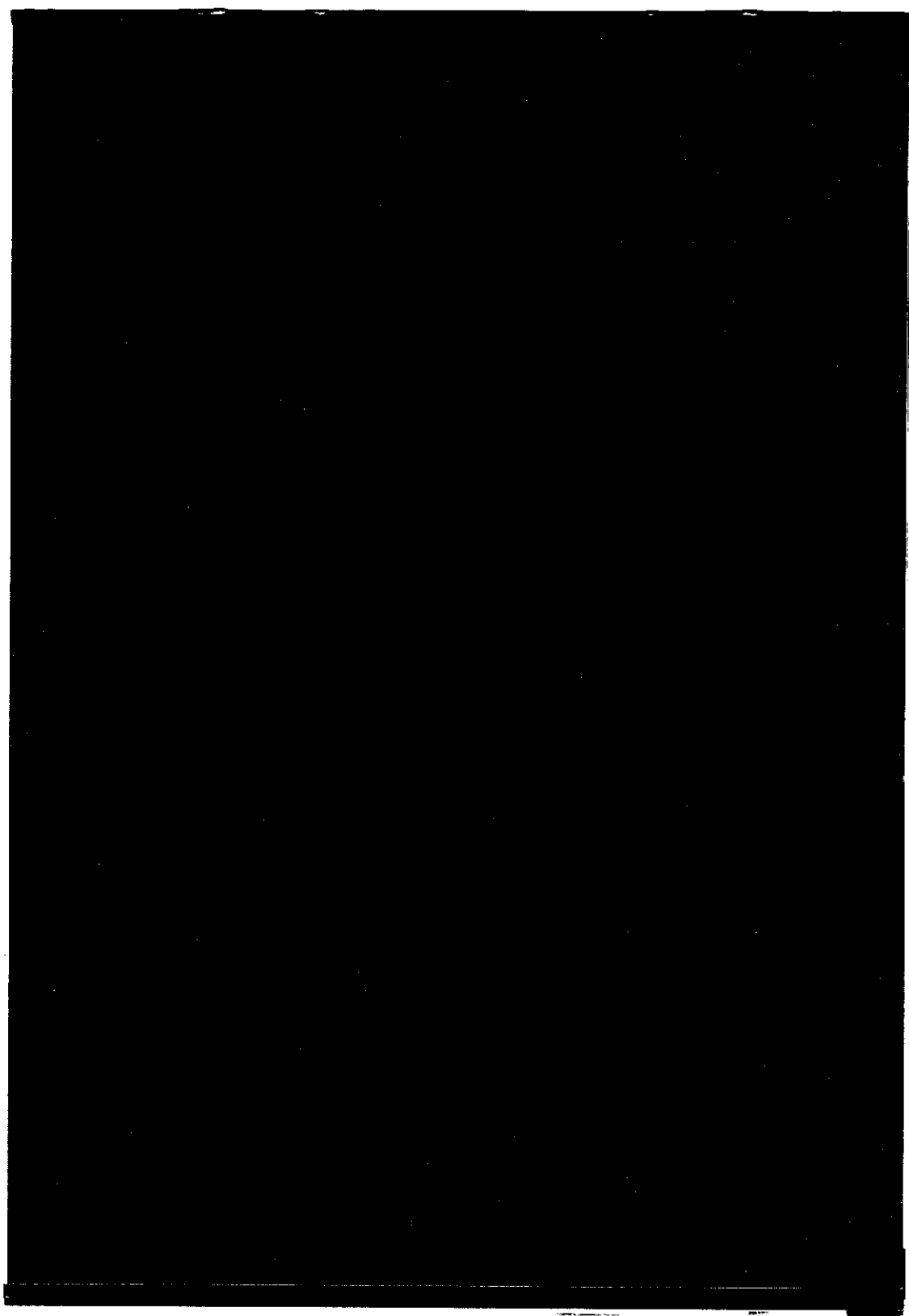
Wie's geht. Der Spielverlauf.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er nimmt sich eine Karte aus dem Haufen. Jetzt vergleicht er die Zahl auf der Karte mit den Zeichnungen auf der großen Bingokarte. Er legt die Karte auf das Bild der Bingokarte, bei dem die Anzahl der Zeichnungen mit der Zahl auf der Karte übereinstimmt. Hat der Spieler also eine „5“ gezogen, legt er die Karte zum Beispiel auf das Bild mit den 5 Marienkäfern. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Jeder Spieler muß versuchen, 5 Bilder in einer Reihe zu belegen. Dabei ist es egal, ob die Ziffernkarten waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe bilden.

Um eine bestimmte Karte zu kriegen, kann man diese Karte aber auch einem beliebigen Mitspieler „stibitzen“. Und das geht so: Man fordert den Mitspieler auf, um die Wette zu würfeln. Es wird dann abwechselnd so lange gewürfelt, bis die erste „6“ fällt. Würfelt der Herausforderer die „6“, darf er sich die gewünschte Karte stibitzen. Würfelt jedoch zuerst der Verteidiger die „6“, darf er sich eine Karte des Herausforderers aussuchen.



**Benjamin Blümchen bat noch 'nen Tip: Hallo Eltern! ZÄHLEN
ODER STEHLEN wird für Ihr Kind noch einfacher, wenn es die fünf
Ziffernkarten nicht in einer Reihe ablegen muß, sondern irgendwo
auf der Bingokarte – Hauptsache, sie passen.**



Worum es geht. Das Spielziel.

Gewonnen hat, wer als erster seine Ziffernkarten losgeworden ist.

In dieser Spielvariante lernt Ihr Kind mit viel Spaß die Zahlen besser kennen und schnell zu reagieren.

Was Sie brauchen. Das Spielmaterial.

Für die SCHUMMELREIHE brauchen Sie nur die 60 blau-gelben Ziffernkarten der Spielvariante ZÄHLEN ODER STEHLEN.

Bevor es losgeht. Die Spielvorbereitung.

Jeder Spieler bekommt fünf Ziffernkarten. Die restlichen Karten werden umgedreht und verdeckt in der Mitte des Tisches gestapelt. Neben dem Stapel wird eine Karte aufgedeckt.

Wie 's geht. Der Spielverlauf.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er legt eine seiner Karten rechts oder links an die aufgedeckte Karte an. Die Ziffer auf der angelegten Karte muß dabei eins höher oder eins niedriger sein als die auf der bereits aufgedeckten Karte. Hat der Spieler keine passende Karte, kann er entweder eine Karte vom Stapel ziehen oder versuchen, zu schummeln.

Schummeln heißt, daß er offen rechts oder links eine Karte anlegt, die nicht paßt. Natürlich in der Hoffnung, daß der nächste Spieler den Trick nicht bemerkt.

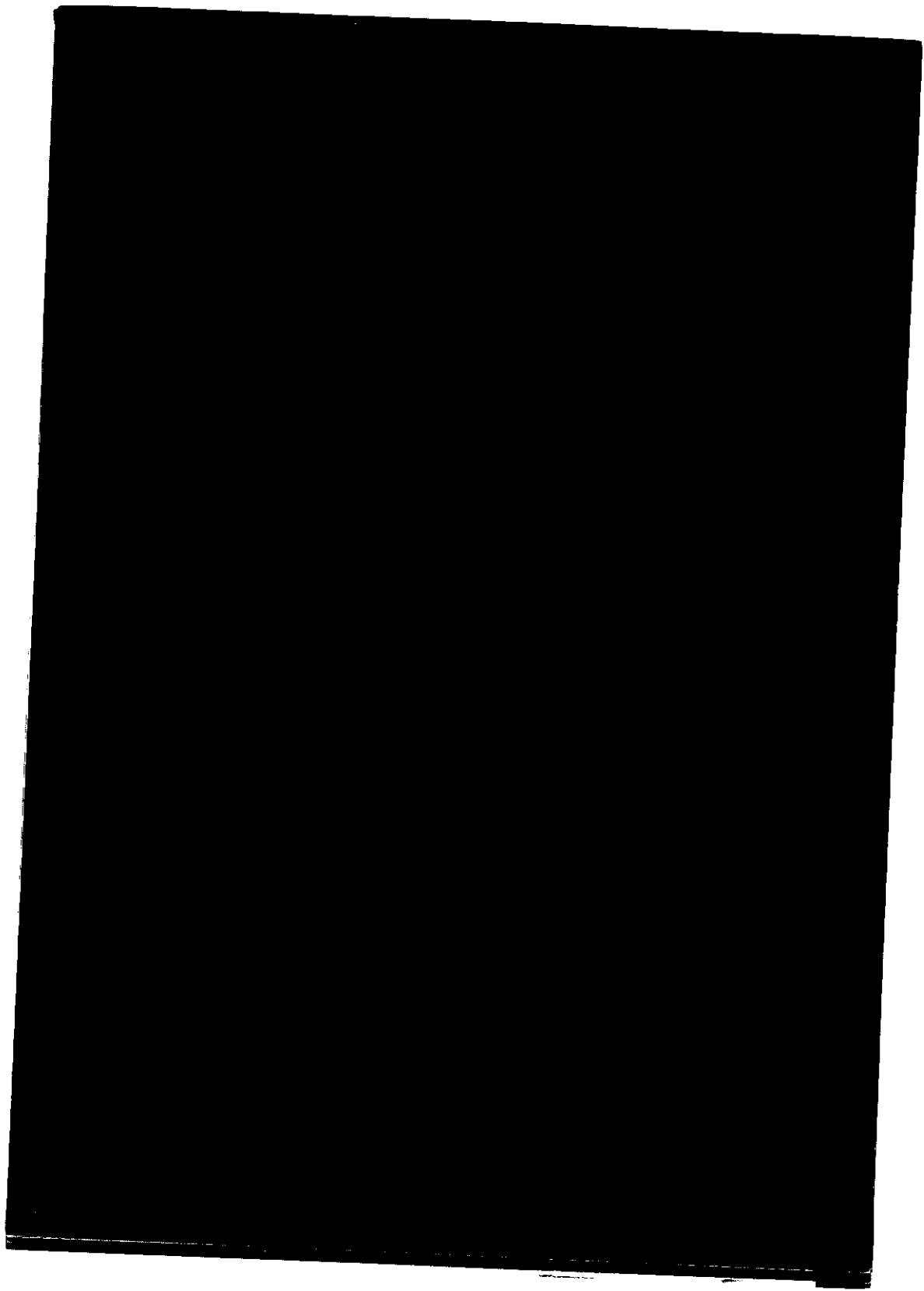
Wenn der Schummler jedoch entdeckt wird, muß er die Schummelkarte und die davor gelegte Karte aufnehmen. Kann der nächste Spieler nichts an die Schummelkarte anlegen, muß er die Schummelkarte und eine Strafkarte vom Haufen nehmen.

Kurz bevor 's vorbei ist. Die letzte Karte.

Wer seine vorletzte Karte ablegt und nur noch eine Karte hat, muß laut und deutlich „LETZTE KARTE“ rufen (flüstern gilt nicht!). Wenn er das vergißt, bekommt er eine Strafkarte vom Stapel.



Benjamin Blümchen hat noch 'nen Tip: Hallo Eltern! Schummeln Sie doch mal häufiger und mit voller Absicht. Ihr Kind, das Sie natürlich erwischen will, paßt dann besonders gut auf und prägt sich die Zahlen noch besser ein.



Worum es geht. *Das Spielziel.*

Gewonnen hat, wer als erster den Weg vom Dorf ins Schloß geschafft hat.

Dabei lernt Ihr Kind, seine ersten Rechenaufgaben zu lösen.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für die RECHENREISE brauchen Sie

- den großen Spielplan,
- die 4 Spielfiguren,
- die 15 Ereigniskarten
(auf deren Rückseite Benjamin Blümchen Ziehharmonika spielt),
- die 40 Aufgabenkarten mit den Rechenaufgaben auf der Vorderseite und
- 1 Würfel.

Bevor es losgeht. Die Spielvorbereitung.

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Startfeld. Die Ereignis- und die Aufgabenkarten werden neben dem Spielplan getrennt aufgestapelt. Natürlich umgedreht, damit man vor dem Ziehen nichts erkennen kann.

Wie 's geht. Der Spielverlauf.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er nimmt sich die oberste Karte vom Aufgabenstapel. Wenn er seine Rechenaufgabe richtig lösen kann, darf er um das richtige Ergebnis vorrücken.

Wenn er seine Aufgabe jedoch nicht löst, oder falsch, muß er einmal aussetzen. (Übrigens: Wenn seine Mitspieler auch nette Mitspieler sein wollen, helfen sie ihm natürlich ein bißchen beim Rechnen.)

Nach dem Lösen die Aufgabenkarte neben dem Aufgabenstapel ablegen. Bei Bedarf neu mischen.

Hier passiert was. Die Ereignisfelder.

Kommt ein Spieler auf ein Ereignisfeld, hat er Glück oder Pech – je nach dem, was das Ereignisfeld bedeutet:

Strickleitern: Glück gehabt! Wer auf dieses Feld kommt, darf die Strickleiter nach oben klettern.

Flüsse: Pech! Wer auf ein Feld kommt, durch das ein Fluß fließt, wird auf das letzte Feld, das der Fluß durchquert, zurückgespült.

Pfeil: Hier wird nach der nächsten Aufgabe nicht um das Ergebnis vor-, sondern zurückgesetzt.

Karte: Wer auf dieses Feld kommt, muß eine Ereigniskarte ziehen und entsprechend handeln.

Wenn zwei das Gleiche tun. Zwei auf einem Feld.

Wenn ein Spieler auf ein besetztes Feld kommt, wird er vom Erstankömmling bei dessen nächstem Zug mitgenommen. Ganz gleich, ob vor oder zurück.

Alles hat ein Ende. Das Ziel.

Im Ziel ist ein Spieler, wenn ihn seine letzte Lösung genau auf oder über das Zielfeld hinaus bringt. Jetzt wird gefeiert und der Sieger belohnt.



Benjamin Blümchen bat noch 'nen Tip: Törööö! Machen Sie doch mal mit Ihrem Kind eine richtige Rechenreise! Zum Beispiel beim Spaziergehen: Sie stellen sich gegenseitig kleine Rechenaufgaben, und wer die richtige Antwort weiß, darf an der nächsten Kreuzung die Richtung bestimmen.

4.

Fit mit Vier.

Ein Rechenspiel für 2 bis 5 Spieler.

Worum es geht. *Das Spielziel.*

Gewonnen hat, wer als erster vier Karten mit dem gleichen Ergebnis gesammelt und abgelegt hat.

In dieser spannenden Spielvariante lernt Ihr Kind, Aufgaben schnell zu lösen und Zahlen richtig zu kombinieren.

Was Sie brauchen. *Das Spielmaterial.*

Für FIT MIT VIER brauchen Sie nur die 40 Aufgabenkarten mit den kleinen Rechenaufgaben auf der Vorderseite.

Bevor es losgeht. *Die Spielvorbereitung.*

Die Aufgabenkarten gut mischen. Jeder Spieler bekommt verdeckt 4 Karten. 4 weitere Karten auf dem Tisch aufdecken. Die restlichen Karten verdeckt daneben stapeln.

Wie's geht. Der Spielverlauf.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er vergleicht die Ergebnisse der Karten in seiner Hand mit den Ergebnissen der aufgedeckten Karten auf dem Tisch. Wenn er unter den Karten auf dem Tisch eine entdeckt, die zur Vervollständigung eines Quartetts beitragen würde, kann er sich diese Karte nehmen und gegen eine Karte aus seiner Hand austauschen.

Er kann auch alle vier Karten austauschen. Zum Beispiel, wenn die Kombination der Karten auf dem Tisch besser ist als die seiner eigenen Karten. (Merke: Man kann eine oder alle vier Karten austauschen – aber nicht zwei oder drei!)

Wenn unter den Tischkarten keine Karte ist, die paßt, gibt der entsprechende Spieler einfach an den nächsten weiter. Passen in einer Runde die Tischkarten keinem der Spieler, werden die Karten gegen vier neue vom Stapel ausgetauscht.