



Zahlen- Zauber

4-7
Jahre



Schatzsuche mit den Zahlen von 1–10

Ravensburger® Spiele Nr. 24964 0

Autor: Heinz Meister

Illustration: Rolf Bunse

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)



Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



Zahlen und Mengen

Erstes Zählen

Wahrnehmung

Zahlen-Zauber

Merk- und Wettlaufspiel für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 7 Jahren

Die Kinder sammeln Schätze im Zauberwald und lernen dabei die Zahlen und Mengen von 1 bis 10 kennen. Nicht nur Ziffern, sondern auch Zahldarstellungen durch Finger oder Würfelpunkte säumen den Weg zum Zauberschloss. Durch diese Verbindungen kann sich das Zahlenverständnis entwickeln. Da sich die Kinder dem Schloss Schritt für Schritt nähern, wird gleichzeitig das Zählen verinnerlicht.

Die Zauberwald-Figuren sammeln jeweils ihre eigenen Schätze. Wo haben sich die Steine des Riesen und die Sterne der Elfe versteckt? Mit diesem Memo-Element werden zusätzlich Konzentration und Merkfähigkeit trainiert.

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

Liebe Kinder,

die Elfe, der Zwerg, der Zauberer und der Riese machen sich auf den Weg zum Zauberschloss. Auf ihrem Weg durch Wiesen und Wälder sammeln sie Schätze: Die Elfe sammelt Zaubersterne, der Zwerg Edelsteine, der Zauberer Zaubertrankfläschchen und der Riese magische Steine.

Einlass in das wundervolle Zauberschloss erhält nämlich nur derjenige, der alle seine Schätze findet und am Wegesrand ablegt. Helft ihnen dabei und lernt so die Zahlen und Mengen von 1 bis 10 kennen!

Wer darf das Zauberschloss zuerst betreten?



Zauberstern



Edelstein



Zaubertrank



Magischer Stein



Inhalt

- ① 40 Schatzkärtchen
- ② 1 Zauberschloss
- ③ 2 silberne Aufstellfüße
- ④ 1 Spielplan aus drei Teilen
- ⑤ 4 Spielfiguren
- ⑥ 4 transparente Aufstellfüße

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Löst die Schatzkärtchen, die Spielfiguren und das Zauberschloss vorsichtig aus den Stanztafeln.

Steckt die beiden silbernen Aufstellfüße von unten in die dafür vorgesehenen Öffnungen des Spielplans.

Schiebt nun von oben das Zauberschloss ein.

Fügt die Teile des Spielplans aneinander.

Steckt die Spielfiguren in die transparenten Aufstellfüße.





Fordern Sie die Kinder auf, sich die Spielfiguren genau anzuschauen. Welche Spielfigur sammelt welche Schätze?

Betrachten Sie mit den Kindern gemeinsam die Schatzkärtchen! Auf einer Seite ist jeweils eine Zahl abgebildet, auf der anderen Seite Schätze in der entsprechenden Anzahl.

Schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern auch den Spielplan an. Am linken Rand sind die Zahlen von 1 bis 10 abgebildet. Am rechten Rand sind die Zahlen mit Fingern und mit Punkten wie auf einem Würfel dargestellt. Auf diese Felder können später die Schatzkärtchen gelegt werden. Dazwischen befindet sich der Weg zum Zauberschloss, den die Spielfiguren entlanggehen.



Spielidee 1

Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die richtigen Schatzkärtchen der eigenen Spielfigur aufzudecken und als Erster das Zauberschloss zu erreichen.

Vorbereitung des Spiels

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches und mischt die Schatzkärtchen. Legt sie mit der Zahl nach oben rund um den Spielplan. Jeder wählt eine Spielfigur aus und stellt sie an den unteren Rand des Spielplans.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, hilf deiner Spielfigur dabei, alle ihre Schätze in der richtigen Anzahl zu finden und schnell vorwärts zu kommen.

Die Elfe sucht Zaubersterne, der Zwerg Edelsteine, der Zauberer benötigt Zaubertrank und für den Riesen sind magische Steine sehr wertvoll. Nur wer die zu seiner Figur passenden Schätze in der richtigen Menge findet, darf auf das nächste Feld in Richtung Zauberschloss weiterziehen.

Schau also zuerst auf dem Spielplan nach, welche Zahl du als Nächstes suchst. Ist es die 1, dann decke eines der vier 1er-Schatzkärtchen auf. Schau nach, welcher Schatz auf der Unterseite abgebildet ist und zeige ihn den Mitspielern.



Passt der Schatz zu deiner Spielfigur?

Prima!

Lege das Kärtchen mit dem Schatz nach oben auf der rechten Seite des Spielplans ab. Hier siehst du weitere Zahldarstellungen mit Fingern und Punkten wie auf einem Würfel. Vergleiche, ob dein gefundener Schatz dazu passt und lege ihn dann auf dieses Feld. Liegt auf diesem Feld bereits ein Schatzkärtchen eines Mitspielers, legst du deines einfach darauf. Stelle deine Spielfigur auf den Weg neben das Feld, auf dem du gerade dein Schatzkärtchen abgelegt hast.



Schau dir nun die nächste Zahl an. Decke ein Schatzkärtchen mit dieser Zahl auf und kontrolliere, ob die abgebildeten Schätze zu deiner Spielfigur passen. Du darfst so lange Schatzkärtchen aufdecken, ablegen und mit deiner Figur weiterlaufen, bis du ein Schatzkärtchen aufdeckst, auf dem Schätze einer anderen Figur abgebildet sind. Dann ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Passt der Schatz nicht zu deiner Spielfigur?

Schade!

Lege das Schatzkärtchen mit der Zahlenseite nach oben wieder auf den Tisch zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Pass gut auf, wenn deine Mitspieler ein falsches Kärtchen aufdecken. Merke dir, wohin sie es auf den Tisch zurücklegen, dann findest du die wertvollen Schätze deiner Märchenfigur leichter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald eine Spielfigur das Schatzkärtchen mit der Zahl 10 auf dem Spielplan ablegt. Sie erhält Zutritt zum Zauberschloss und gewinnt das Spiel.



Sollten Sie das Spiel mit jüngeren Kindern spielen, ist es möglich, das Spiel zunächst auf die Zahlen 1 bis 5 zu beschränken. Decken Sie die Zahlen 6 bis 10 auf dem Spielplan ab und legen Sie alle Schatzkärtchen von 6 bis 10 beiseite. Sobald die Kinder mit den Zahlen von 1 bis 5 vertraut sind, kann mit allen Zahlen gespielt werden.

Spielidee 2

2

Schnelles Sammelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es, als Erster die eigenen Schätze in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 10 vor sich liegen zu haben.

Vorbereitung des Spiels

Legt alle Schatzkärtchen mit der Zahlenseite nach oben in die Tischmitte. Jeder wählt eine Spielfigur aus und stellt sie vor sich ab. Macht euch bewusst, welche Schätze eure Spielfigur sammelt. Den Spielplan benötigt ihr für diese Spielvariante nicht. Legt ihn in die Schachtel zurück.

Los geht's

Ein Spieler gibt das Kommando „Auf die Schätze, fertig, los!“ Aufgepasst! Nun suchen alle gleichzeitig nach ihren Schätzen. Dreht so schnell ihr könnt Schatzkärtchen um und schaut darunter. Passt der Schatz zu eurer Spielfigur, dann nehmt ihn zu euch, passt er nicht, legt ihn zurück. Macht das so lange, bis zehn Schatzkärtchen vor euch liegen. Sortiert nun eure Schätze! Beginnt mit dem Kärtchen, das **einen** Schatz zeigt, daneben legt ihr das Kärtchen, das **zwei** Schätze zeigt, anschließend das Kärtchen mit den **drei** Schätzen usw.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle zehn Schatzkärtchen in aufsteigender Reihenfolge vor sich liegen hat. Dieser ruft laut „Schätze gefunden!“ und gewinnt die Schatzsuche.



© 2003/2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de