

1×1 Drachen

Im Drachenflug durchs kleine Einmaleins

Ravensburger® Spiele Nr. 24976 3

Autor: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Manuel Kilger

Design: Ingrid Rieger, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Jutta Lehmborg, Nicole Holderer



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.



Übung im
kleinen Einmaleins

Aufmerksamkeit

Strategisches Denken

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

1×1 Drachen

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder von 7 bis 10 Jahren

Das kleine Einmaleins sicher zu beherrschen, ist ein wichtiges Ziel im Grundschulalter. Dabei lernen Kinder Schritt für Schritt die einfachen Einmaleins-Reihen, wie 1, 2, 5 und 10, und anschließend die schwierigeren bis hin zur 7er- und 9er-Reihe. An diesem Spiel können Einsteiger genauso viel Spaß haben wie Profis, denn die Reihen können von den Kindern frei gewählt und der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden. Das Kullern mit den Dracheneiern bringt Spannung und Abwechslung. Wer strategisch denkt und die Chips auf seiner Bingo-Tafel geschickt platziert, hat bald gewonnen.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.

Liebe Kinder,

als junge Drachen liebt ihr dieses Spiel: Ihr rollt die Dracheneier vorsichtig den Edelsteinberg hinunter, bis die Eier in den Zahlen-Höhlen landen.

Wer nun mit diesen Zahlen geschickt multipliziert und viele Felder auf seiner Bingo-Tafel abdeckt, gewinnt.

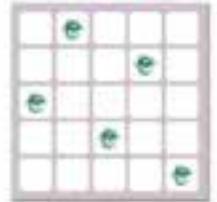
Inhalt

- ① 1 Edelsteinberg mit 2 Eckhaltern
- ② 1 Drachenschranke
- ③ 17 Stecker
- ④ 10 Zahlen-Höhlen mit 2 Eckhaltern und 9 Halterungen
- ⑤ 60 Chips in 4 Spielerfarben
- ⑥ 4 Dracheneier
- ⑦ 24 Bingo-Tafeln
- ⑧ 10 Einmaleins-Karten
- ⑨ 1 Startdrache



Zu jeder Einmaleins-Reihe gibt es eine Einmaleins-Karte und vier farblich passende Bingo-Tafeln.

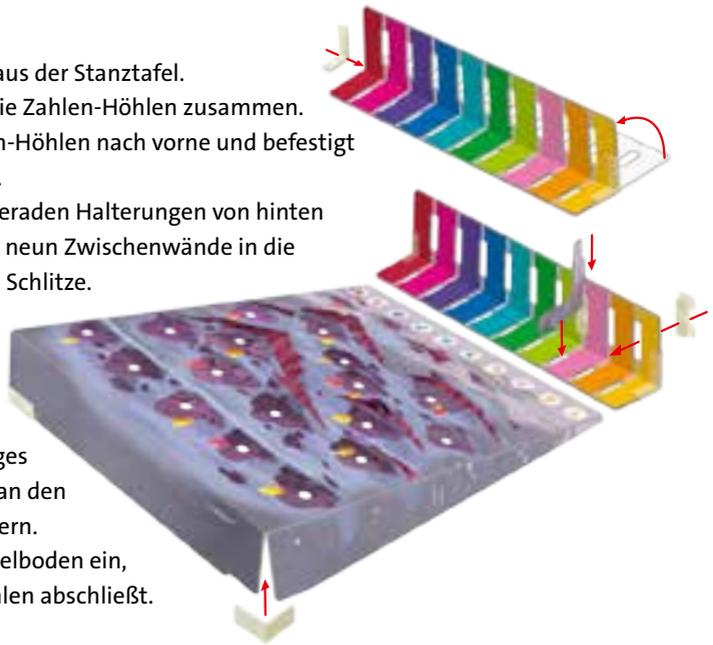
Auf der Rückseite der grauen Bingo-Tafeln sind freie Felder, in die ihr selbst die Ergebnisse von einer oder mehreren Einmaleins-Reihen eintragen könnt.



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Pappteile vorsichtig aus der Stanztafel.
Baut den Edelsteinberg und die Zahlen-Höhlen zusammen.
Klappt das Rückteil der Zahlen-Höhlen nach vorne und befestigt es seitlich mit den Eckhaltern.
Fügt anschließend die neun geraden Halterungen von hinten in die Schlitze und schiebt die neun Zwischenwände in die Halterungen und unten in die Schlitze.
Stellt die Höhlen in den Schachtelboden.

Klappt die Seitenteile und das Rückteil des Edelsteinberges nach unten und verbindet es an den Ecken jeweils mit den Eckhaltern.
Setzt den Berg in den Schachtelboden ein, sodass er bündig mit den Höhlen abschließt.



Fügt dann die 17 Stecker in die Löcher des Edelsteinberges. Damit sich der Berg mit der Zeit nicht durchbiegt, könnt ihr nach dem Spiel die Stecker wieder herausnehmen und den Berg umgedreht in die Schachtel legen, sodass der Berg gerade auf dem Schachtelboden aufliegt.

Grundspiel

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren

Ziel des Spiels ist es, als Erster auf seiner Bingo-Tafel zwei Reihen mit Chips zu belegen.

Vorbereitung des Spiels

Wählt euch eine Einmaleins-Reihe aus, mit der ihr spielen wollt. Legt die entsprechende **Einmaleins-Karte** mit dem Baby-Drachen nach oben neben die Schachtel. Nehmt euch die zu dieser Einmaleins-Karte **farblich passenden Bingo-Tafeln**. Außerdem erhält jeder **15 Chips seiner Spielerfarbe**. Steckt die **Drachenschanke** direkt unterhalb der obersten Steckerreihe an den Schachtelrand und legt die **Kugeln** bereit.

Bei zwei oder vier Spielern* wählt ihr vier Eier. Bei drei Spielern verwendet ihr drei Eier.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Nimm den Startdrachen zu dir. Als Startspieler darfst du alle Dracheneier zwischen den obersten Steckern verteilen und die Schachtel drehen, wie du möchtest. Dann hebst du die Drachenschranke an und die Dracheneier kullern in die Zahlen-Höhlen. Bleiben Kugeln hängen, lass sie einfach nochmals von oben starten. Sieh dir deine **Bingo-Tafel** an: Welches Feld möchtest du belegen? Felder mit Drachenei gelten bereits als belegt, hier benötigst du keinen Chip. Suche dir nun eine der Zahlen aus, in deren Höhle ein Ei gerollt ist. Nimm das Ei aus der Höhle und multipliziere diese Zahl mit der Zahl der Einmaleins-Reihe, die ihr vorab gewählt habt. Rechne die Aufgabe deinen Mitspielern laut vor und nenne das Ergebnis, z. B. $8 \cdot 5 = 40$.



Drehe nun die Einmaleins-Karte um und kontrolliere selbst deine Lösung.

- Ist deine Antwort richtig? Dann legst du einen deiner Chips auf diese Lösungszahl auf deiner Bingo-Tafel.
- Stimmt das Ergebnis nicht überein? Dann legst du keinen Chip ab.

Drehe die Einmaleins-Karte wieder um und lege das Ei in den Schachteldeckel. Nun ist der reihum nächste Spieler an der Reihe. Er darf sich von den übrigen Eiern eines aussuchen, die Zahl multiplizieren, kontrollieren und, bei richtigem Ergebnis, einen Chip auf seiner Bingo-Tafel ablegen. Bei zwei Spielern habt ihr abwechselnd sogar zweimal die Möglichkeit, ein Ei zu wählen.

Kannst du keine Lösungszahl auf deiner Bingo-Tafel mit einer der erzielten Zahlen abdecken? Dann setzt du aus und nimmst keine Kugel aus den Höhlen.

Hast du bereits alle deine Chips auf der Bingo-Tafel platziert, darfst du einen der Chips auf eine neue Lösung, die du ausgerechnet hast, versetzen.

Neue Runde

Wenn jeder Spieler ein Ei ausgewählt hat (oder bei zwei Spielern sogar zwei), nimmt der Spieler links neben dem Startspieler den Startdrachen. Er verteilt nun

die Eier erneut oberhalb der Drachenschranke, lässt sie rollen und darf sich das erste Ei aussuchen. Anschließend sind wieder die anderen Spieler reihum mit Ei auswählen, multiplizieren und Chip ablegen dran.

Ende des Spiels

Wenn ein Spieler **zwei beliebige Reihen seiner Bingo-Tafel mit Chips belegt hat** (waagrecht oder senkrecht), wird die Runde noch zu Ende gespielt, bis jeder Spieler gleich oft die Möglichkeit hatte, ein Ei zu wählen. Wer nun zwei Reihen komplett belegt hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler zwei Reihen belegt, gibt es mehrere Gewinner. Für eine schnelle Runde könnt ihr auch vereinbaren, dass das Spiel bereits mit einer Reihe endet.



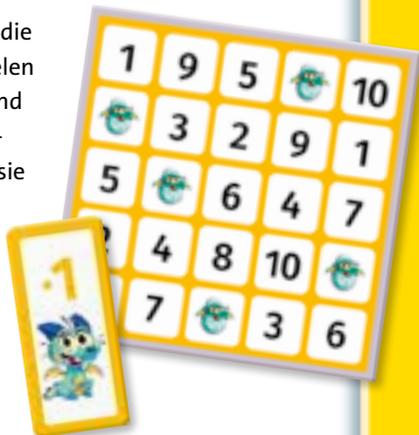
Joker-Turbo:

Wollt ihr mit Joker spielen? Dann tauscht jeder Spieler vor dem Spiel mit seinem linken Nachbarn einen Chip aus, den er als Joker-Chip einsetzen kann – am besten gegen Ende des Spiels: Bist du an der Reihe, kannst du darauf verzichten, ein bestimmtes Ei zu wählen. Stattdessen löst du eine beliebige Rechnung (der gewählten Einmaleins-Reihe), kontrollierst und legst den Joker auf dieses Lösungsfeld deiner Bingo-Tafel. Auch wenn du mit dem richtigen Ergebnis eine Reihe vervollständigst hast und damit das Ende des Spiels einleitest, wird die Runde noch zu Ende gespielt, wie im Grundspiel beschrieben.

Spielvariante für jüngere Drachen

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

1x1 Drachen können auch jüngere Spieler mitspielen, die noch nicht mit dem Einmaleins vertraut sind: Sie spielen mit der **Einserreihe** (und der entsprechenden Karte und Bingo-Tafel) und können somit die gewählte Zahl einfach auf der Bingo-Tafel mit dem Chip belegen. Oder sie spielen mit der Zweierreihe, bei der sie die gewählte Zahl verdoppeln. Geübtere Drachen können sich im **selben Spiel** für eine anspruchsvollere Einmaleins-Reihe entscheiden. Wählt selbst eure Schwierigkeitsgrade aus! Nehmt jeweils die entsprechende Einmaleins-Karte und Bingo-Tafel.



Spielvariante mit zwei Einmaleins-Reihen

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren

Diese Variante wird genauso aufgebaut und gespielt wie das Grundspiel. Allerdings wählt ihr vor dem Spiel **zwei Einmaleins-Reihen** aus. Nehmt euch also auch die beiden entsprechenden **Einmaleins-Karten**. Jeder Spieler erhält außerdem die beiden passenden Bingo-Tafeln. Gewonnen hat, wer als Erster auf **jeder Bingo-Tafel eine Reihe** waagrecht oder senkrecht komplett mit Chips belegt hat.

Profi-Variante

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 8 Jahren

Die Profivariante wird genauso aufgebaut und gespielt wie das Grundspiel, allerdings kommen nun alle Einmaleins-Reihen zum Einsatz: Das heißt, ihr benötigt alle Einmaleins-Karten, die grauen Bingo-Tafeln und ihr verwendet immer alle vier Eier. Der Startspieler lässt alle Eier den Edelsteinberg hinunterrollen. Bist du an der Reihe, **multiplizierst du zwei Zahlen, in deren Höhlen Eier gelandet sind. Du lässt die Eier jedoch in den Höhlen liegen.**



Beispiel: Hier könnten folgende Zahlen multipliziert werden:

$$2 \cdot 5 = 10 \quad 2 \cdot 8 = 16 \quad 5 \cdot 2 = 10 \quad 5 \cdot 5 = 25 \quad 5 \cdot 8 = 40 \quad 8 \cdot 2 = 16 \quad 8 \cdot 5 = 40$$

Rechne und überprüfe dein Ergebnis wie im Grundspiel beschrieben und lege gegebenenfalls einen Chip auf deiner Bingo-Tafel ab. Kannst oder darfst du kein Lösungsfeld abdecken, setzt du aus. Wenn jeder Spieler einmal mit dieser Kugelverteilung gerechnet hat, ist der linke Nachbar des Startspielers der neue Startspieler und lässt alle Eier neu hinunterkullern. Das Spiel endet wie im Grundspiel beschrieben.

© 2022
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

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

Weitere Tipps und Anregungen unter www.ravensburger-lernspiele.de