

Rund ums Taschengeld

Top! Geld clever einteilt,
sein Gewinn!
Wer siegt?

Dieses Lernspiel fördert:

- Umgang mit Geld
- Rechnen im Zahlraum bis 100
- Entscheidungen treffen

Ravensburger® Spiele Nr. 25060 8
Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Gabriela Silvera
Design: Kinetic, DE: Ravensburger, Miki Orange Design
Redaktion: Vera Helmig

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

spielerend NEUES LERNEN

Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

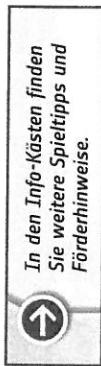
Spielerisch fördern – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen.

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.

Rund ums Taschengeld

Lauf- und Würfelspiel
für 2 bis 4 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Rund ums Taschengeld ermöglicht Kindern den spielerischen Umgang mit Taschengeld. In der bunten Welt des Rummelplatzes sind allerhand Verlockungen geboten. Die Kinder entscheiden selbstständig darüber, ob und wofür sie Geld ausgeben möchten oder ob sie es lieber sparen. Die Kinder schärfen dadurch ihr Bewusstsein für Preise und lernen im Zahlraum bis 100 mit Geld zu rechnen. Dank der zwei unterschiedlichen Preisdarstellungen passt sich das Spiel dem Alter und den Rechenfähigkeiten der Kinder an.

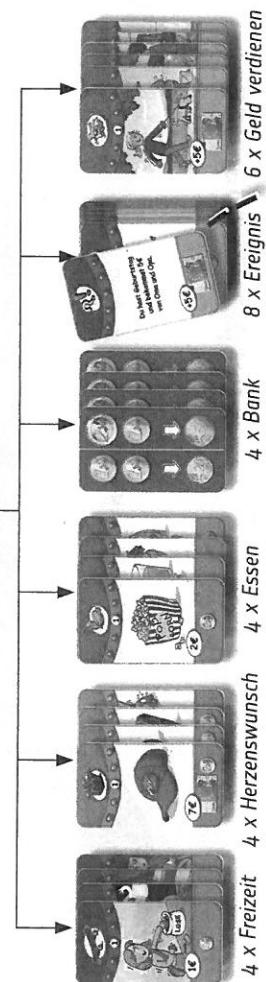


Ravensburger

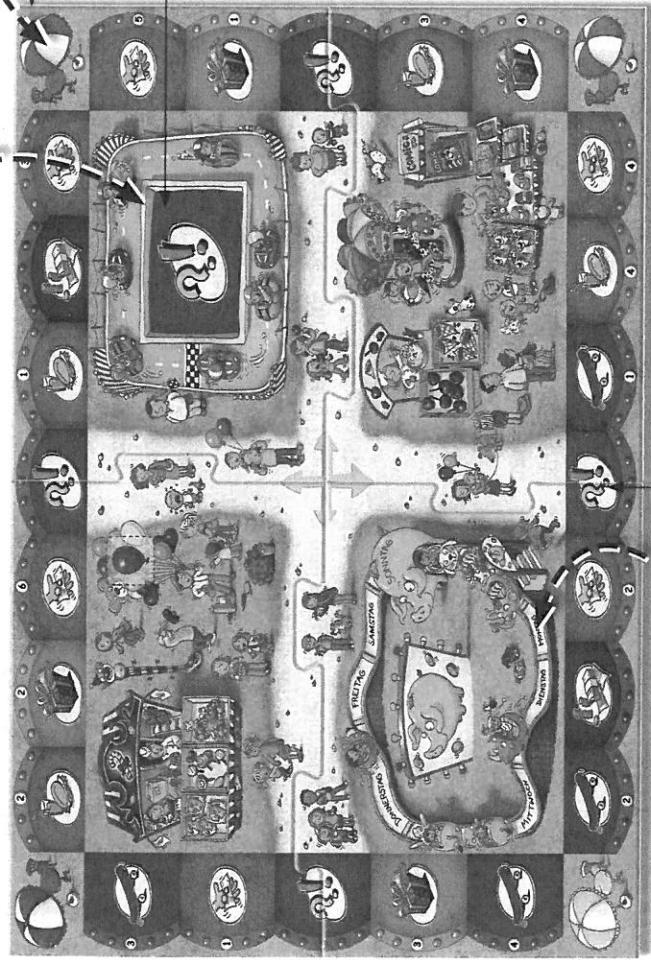
Inhalte

- ① 30 Aktionskarten
- ② 1 Spielplan aus vier Teilen
- ③ 16 Warenplättchen
- ④ 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- ⑤ 4 Kontrolltafeln
- ⑥ 1 Würfel
- ⑦ Verschiedene Münzen und Scheine
- ⑧ 1 Sparschwein mit Aufstellfuß
- ⑨ Kasse (im Schachtelunterteil)
- ⑩ Wechselgeld-Tabelle (Anleitung, S.8)

① Aktionsstarten

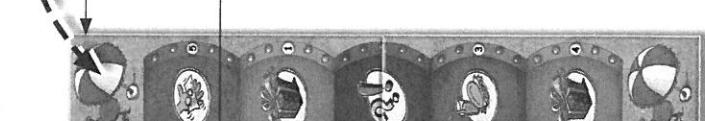


② Spielplan aus vier Teilen



Beispiel für Ereignisfeld
(Ausgang / Eingang der Rummelmitte)

Übersicht der Spielschritte



Vor dem ersten Spiel

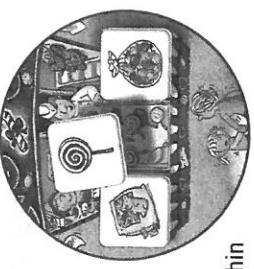
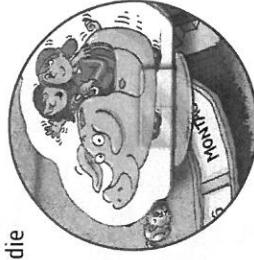
Liebe Kinder,
es sind Schulferien und der Rummel ist zu Besuch in eurer Stadt. Zum Glück hat es gerade Taschengeld gegeben und ihr habt die Möglichkeit, allerhand auf dem Rummel zu erleben: Etwas einkaufen, etwas Leckeres essen oder eine Attraktion erleben. Aber vielleicht möchtet ihr auch Geld sparen? Oder sogar Geld verdienen, damit ihr euch einen großen Herzenswunsch erfüllen könnt? Wer sein Taschengeld geschickt einteilt, kann als Erster alle Aktionen erfüllen und gewinnt.

① **Aktionsstarten**
Nehmt das Spielmaterial zunächst aus der Schachtel und löst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Spielfiguren und das Sparschwein in die transparenten Aufstellfüße.

② **Spielidee 1:
Das Rummelabenteuer**
Lauf- und Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren
Ziel des Spiels ist es, als Erster alle 7 Aktionen der Kontrolltafel zu erfüllen: Essen, Herzswunsch, Ereignis, Einkauf, Bank, Freizeit und Geld verdienen.



③ **Vorbereitung des Spiels**
Puzzelt die Teile des Spielplans zusammen. Die Münzen und Scheine verteilt ihr auf die jeweils passenden Fächer in der Kasse. Jedes Kind wählt 1 Kontrolltafel und 1 Spielfigur. Die Kontrolltafel legt ihr vor euch ab, die Spielfigur stellt ihr in die jeweils farblich passende Ecke auf dem Spielplan. Das Sparschwein wird zu Beginn des Spiels auf das Startfeld Montag gestellt.



④ **Die 8 Warenplättchen**
(bei 4 Spielern) mit der grünen Rückseite legt ihr mit der Rückseite nach unten auf die 9 Ablagefelder.
Die Abbildungen auf dem Spielplan zeigen euch, wohin welches Plättchen gehört.



Warenplättchen und Aktionskarten bei 2 oder 3 Spielern: Bei 2 oder 3 Spielern wird ein Teil des Spielmaterials aussortiert.

Warenplättchen: Bei 2 Spielern braucht ihr 4 Plättchen eurer Wahl, bei 3 Spielern 6 Plättchen.

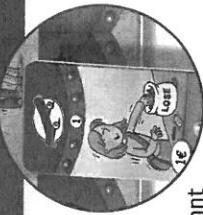
Aktionskarten: Bei 2 Spielern sortiert ihr die Karten mit den Ziffern 3, 4, 5 und 6 aus. Bei 3 Spielern fallen die Karten mit den Ziffern 4, 5 und 6 weg.

Sortiert die Aktionskarten und verteilt sie anschließend wie folgt:

Die Bankkarten verteilt ihr auf die beiden Felder „Bank“ auf dem Spielplanrand. Die Ereigniskarten stapelt ihr mit der Rückseite nach oben auf dem Ereigniskartenfeld. Mit den Karten **Freizeit, Essen, Geld verdienen** und **Herzenswunsch** bildet ihr jeweils einen Stapel neben dem Spielplan. Achtet darauf, dass die Karten Freizeit, Essen und Herzenswunsch mit dem grünen Balken nach oben liegen. Die Rückseiten mit dem roten Balken braucht ihr für Spielidee 2.



Die Farben und Ziffern der Felder auf dem **Spielplanrand** verraten euch, wohin die Karten gehören. Nun könnt ihr sehen, was in der ersten Runde zum Kauf bereitsteht. Bestimmt gemeinsam ein Kind, das den **Bankdirektor** spielt und die Kasse verwaltet. Er übernimmt das Wechseldienst und Auszahlen der Geldbeträge und achtet darauf, dass es sonntags Taschengeld gibt. Neben dieser Aufgabe spielt er ganz normal mit.



Der Bankdirektor muss viel im Kopf rechnen, das fällt jüngeren Kindern noch etwas schwer. Es bietet sich deshalb an, den Bankdirektor vom ältesten Kind oder einem Erwachsenen spielen zu lassen. Ihr könnt aber natürlich auch gemeinsam rechnen.



- Eine Möglichkeit zum **Abkürzen** bietet die **Rummelmitte**: Über die vier Ereignisfelder kannst ihr in die Mitte hineinlaufen und bei einem beliebigen Ereignisfeld wieder herauskommen. Die Mitte des Spielfeldes zählt dabei wie ein einzelnes, großes Feld.
- **Aber Vorsicht:** Bei jedem Abkürzen durch die Rummelmitte müsst ihr eine Kleinigkeit kaufen. (S.6: Einkaufsliste in der Rummelmitte).

2. Schritt: **Aktionskarte erfüllen**
Je nachdem, auf welchem Feld eine Figur landet, gibt es mehrere Möglichkeiten, wie euer Zug weitergeht:

- **Farbiges Feld ohne Karte:**
Seid ihr auf einem Feld ohne Karte gelandet, könnt ihr keine Aktion erfüllen. Vielleicht klappt es beim nächsten Zug. Es folgt Schritt 4 (S.7: Sparschwein vorziehen).
- **Bank:**
Wer auf einer Bankkarte landet, hat die Möglichkeit, zu sparen, d.h. Geld für

- bestimmte Zeit aus dem Spiel zu nehmen und auf das Sparbuch zu legen. Wie viel Geld ihr sparen möchtet, dürft ihr selbst entscheiden. Nehmt die Bankkarte dafür zu euch und legt sie vor dem Banksymbol eurer Kontrolltafel ab. Anschließend legt ihr einen **beliebigen Betrag zwischen 5 Cent und 3€** auf die Karte. Wer sich entscheidet **2€ zu sparen**, bekommt einmalig **20 Cent Zinsen** als Belohnung von der Bank geschenkt. Wer sogar **3€ spart**, bekommt **50 Cent Zinsen**. Die Zinsen legt ihr ebenfalls auf die Bankkarte. Mehr als 3€ können nicht gespart werden. Wer weniger als 2€ spart, bekommt zwar keine Zinsen, hat die Aktion aber trotzdem erfüllt.
- Das gesparte Geld bleibt so lange vor euch auf der Bankkarte liegen, bis das Spiel zu Ende ist und ausgezahlt wird. Wem das zu lange dauert, der kann in einem anderen

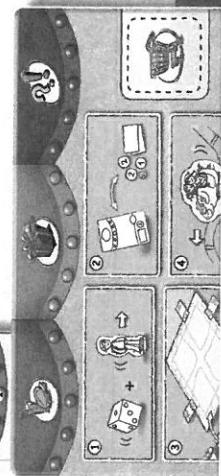
Tipp fürs Geldwechseln:
Beim Heraussuchen des Wechseldienstes hilft euch die Tabelle auf der letzten Seite der Anleitung. Sie zeigt, welche Beträge ihr mit welchen Münzen zusammenstellen könnt.



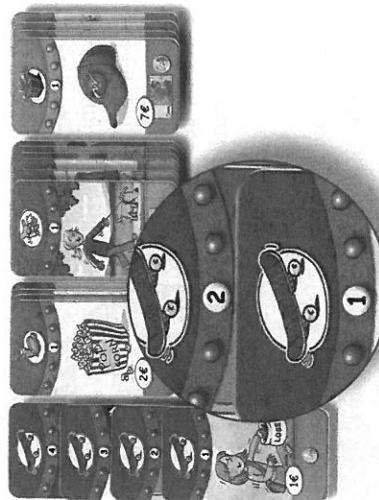
Landet ihr auf einer ausgelegten Karte, für die euer Taschengeld nicht ausreicht, könnt ihr sie leider nicht kaufen. Vielleicht klappt es in der nächsten Runde.



- **Freizeit, Essen, Herzenswunsch:**
Landedet ein Spieler auf einer Karte mit **Freizeit, Essen oder Herzenswunsch** kann er entscheiden, ob er diese Karte kaufen möchte. Die Karten werden beim Bankdirektor bezahlt und anschließend als erledigt unter das entsprechende Symbol der eigenen Kontrolltafel gesteckt.



Los geht's!
Jeder Spieler erhält zu Beginn **2€ Taschengeld** vom Bankdirektor. Dann wird **reihum im Uhrzeigersinn** gewürfelt und auf dem Spielplanrand gezogen: Der Jüngste beginnt. Bei jedem Spielzug wird mit dem Ziel gespielt, wenn möglich eine Aktionskarte zu erreichen. Auf den Kontrolltafeln findet ihr eine Übersicht der einzelnen Spieldurchgänge. **Jeder Spielzug hat 4 Schritte:**



1. Schritt: **Würfeln und laufen**
• **Der Würfel:**
Würelpunkte, die ihr nicht braucht, könnt ihr verfallen lassen.

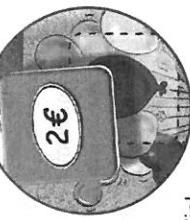
• **Die Spielfigur:**
Es kann in **alle Richtungen** gezogen werden. Die Laufrichtung darf während eines Zuges nicht geändert werden.

Auf jedem Stapel liegt die Karte mit der **Ziffer 1** oben, dann folgen die **Karten 2, 3, usw.** Bevor es losgeht, legt ihr die vier Karten mit den Ziffern 1 auf dem jeweils passenden Feld des Spielplanrandes ab.

Spielzug ein Bankfeld besuchen und das Geld vom Sparbuch abheben. Jeder Spieler darf nur einmal Geld bei der Bank einzahlen.

Geld verdienen:

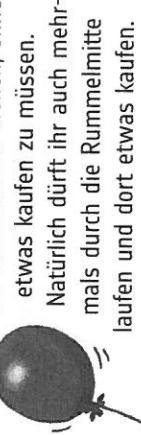
Landet ihr auf einem Feld, auf dem man Geld verdienen kann, bekommt ihr den jeweiligen Betrag vom Bankdirektor ausgezahlt. Anschließend steckt ihr die Karte unter die eigene Kontrolltafel – die Aktion ist erfüllt. Es ist möglich, mehrmals **Geld zu verdienen**.



Abkürzen durch die Mitte bleibt ihr einen Moment stehen, kauft ein Plättchen und zieht mit den übrigen Punktezahlen weiter zum eigentlichen Ziel.

Zum Kaufen dreht ihr ein Warenplättchen um

und bezahlt den Betrag beim Bankdirektor. Das gekaufte Plättchen legt ihr auf den **Einkaufswagen** eurer Kontrolltafel ab. Die Aktion ist damit erledigt. Sobald alle Waren gekauft wurden, könnt ihr durch die Rummelmitte ziehen, ohne etwas kaufen zu müssen.



Ereignisfeld:

Ein Spieler, der auf einem Ereignisfeld landet, zieht eine Karte vom Stapel und liest sie vor. Je nachdem, was darauf steht, bekommt er vom Bankdirektor Geld ausgezahlt oder muss etwas an ihm zahlen.

Die ausgespielte Ereigniskarte stedkt der Spieler unter das entsprechende Symbol seiner Kontrolltafel – diese Aktion ist erledigt. Es ist möglich, mehrere Ereigniskarten zu ziehen. Hat ein Spieler nicht genug Geld, hebt er die Karte auf und zahlt, sobald er ausreichend Geld hat. Er muss nicht aussetzen.



3. Schritt: Aktionskarte nachlegen

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte **Herzenswunsch, Essen, Freizeit oder Geld verdienen** vom Spielplan genommen hat, legt er anschließend die oberste Karte vom Kartenspiel auf dem Spielplanfeld mit der dazugehörigen Ziffer und Farbe ab. Achtet darauf, dass von jeder Aktion **immer eine Karte** ausliegt.

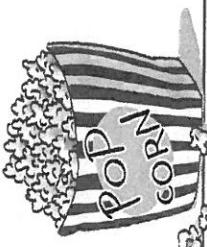
4. Schritt: Sparschwein vorziehen

Am Ende des Spielzugs setzt der Spieler das Sparschwein um einen Tag weiter nach vorne. Erreicht das Sparschwein den **Sonntag**, bekommen **alle Spieler 2€ Taschengeld** aus der Kasse.



Hat ein Spieler nicht genug Geld, um das Plättchen zu bezahlen, muss er in der Rummelmitte so lange stehen bleiben, bis es wieder Taschengeld gibt.

Erst dann kann er das Plättchen bezahlen und anschließend würfeln.



Besonderheit: Weil man in der Rummelmitte immer etwas kaufen muss, kann es vorkommen, dass in einem Spieldurchgang nacheinander 2 Aktionen erfüllt werden. Zum Beispiel:
1. Einkaufen in der Rummelmitte
2. Aktionskarte kaufen

Hinweis: Um eine Ereigniskarte ziehen zu dürfen, muss man direkt auf einem Ereignisfeld landen. Es reicht also nicht, nur darüberzuziehen.

Einkaufen

in der Rummelmitte:

Landet ihr entweder mit eurer Spielfigur direkt auf der Rummelmitte oder kürzt ihr durch die Mitte ab, **muss jedes Mal ein Warenplättchen** gekauft werden. Beim

Auswertung: Gewonnen hat der Spieler, der alle Aktionen erfüllt hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Aktionen erfüllt, gewinnt derjenige, der mehr Bargeld besitzt. Dazu zählt auch das Geld auf dem Sparbuch.

Tip für einen schnellen Rummelbesuch:
Wollt ihr einmal eine schnelle Runde spielen, könnt ihr das Spiel abkürzen. Legt dazu die Aktionskarten Herzenswunsch und Bank von Beginn an unter eure Kontrolltafel, als seien sie bereits erfüllt. Anschließend habt ihr nur noch 5 Aktionen, die es zu erfüllen gilt.



Spieldiee 2: Das Rummelabenteuer für Profis

Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren

Sobald ihr euch im Zahlenraum bis 100 zu Hause fühlt, könnt ihr das gleiche Spiel in der Profivariante spielen. Verwendet dazu die Warenplättchen mit der roten Rückseite und legt die Karten **Herzenswunsch, Freizeit** und **Essen** mit dem roten Balken nach oben auf die einzelnen Stäfel. Nun kommen Preise vor, die aus Euro und Cent gemischt und mit einem Komma dargestellt sind. Parallel zum Alter steigt auch die Höhe des Taschengeldes. Spielt eine Gruppe von Kindern zwischen **7 und 10 Jahren**, erhält jedes Kind **3€ Taschengeld** pro Woche.

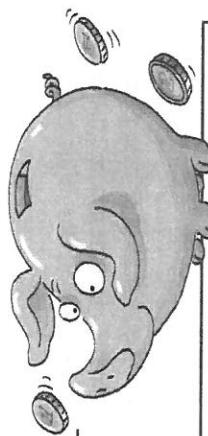


Spieldiee 3: Das Rummelabenteuer für Profis

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Aktionen erfüllt hat, also 6 Aktionskarten (Bank, Herzenswunsch, Essen, Freizeit, Ereignis, Geld verdienen) und 1 Warenplättchen gesammelt hat. Hat ein Spieler das geschafft, wird die angefangene Runde zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler noch einmal an der Reihe ist. Kommt es in dieser Zeit zum Auszählen von Taschengeld, erhält auch der Spieler Taschengeld, der bereits alle Aktionen erledigt hat.

Wechselgeld-Tabelle:

Die unten stehende Übersicht zeigt euch Beispiele,
wie ihr die einzelnen Geldbeträge wechseln könnt.



20 Cent	20	↔	10 + 10
30 Cent	10 + 10 + 10	↔	20 + 10
40 Cent	10 + 10 + 10 + 10	↔	20 + 20
50 Cent	50	↔	20 + 20 + 10
60 Cent	50 + 10	↔	20 + 20 + 20
1 Euro	100	↔	50 + 50
2 Euro	200	↔	100 + 100
5 Euro	500	↔	200 + 200 + 100
10 Euro	1000	↔	500 + 500 + 100 + 100

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com