

spielend
**NEUES
LERNEN**

Hohe
Lernmotivation
Ⓢ
Mit Pädagogen
entwickelt
Ⓢ
Individuelle
Förderung

Colorama

Kennst du die Farben und Formen?

Ravensburger® Spiele Nr. 25 066 0
Autoren: Ekkehard Geister und Manfred Lehmann
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign

Dieses
Lernspiel fördert:

- Geometrische Formen
- Wahrnehmung
- Farben

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – 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.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!

Bestes Beispiel:

Colorama

**Würfel- und Legespiel
für 1 bis 6 Spieler von 3 bis 6 Jahren**

Bunte Spielsteine laden zum Anfassen ein, so dass Kinder spielend *be-greifen* können! Sie entdecken die wichtigsten geometrischen Formen und lernen unterschiedliche Farben kennen. Durch das genaue Einstecken der Spielsteine wird die Feinmotorik gefördert. Kinder müssen hierbei die Farben und Formen vergleichen und richtig zuordnen. Das schult Aufmerksamkeit und Konzentration.



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



Ravensburger

Inhalt

- 1 Spielplan
- 40 Spielsteine in vier Farben:
rot, blau, grün, gelb
und fünf Formen:
Kreis, Dreieck, Quadrat, Trapez, Sechseck
- 1 Farbwürfel
- 1 Formenwürfel

Hinweis: Manche Spielsteine passen in ein Feld, füllen dieses aber nicht exakt aus: Kreise und Dreiecke können zum Beispiel in ein quadratisches Feld gelegt werden. Das ist **nicht** falsch. Fordern Sie Ihr Kind aber auf, einen Stein zu suchen, der das Feld **vollständig** ausfüllt.



Spielidee 1: Fülle den Spielplan!

Zuordnungsspiel
für 1 bis 6 Kinder **ab 3 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine in die passenden Felder des Spielplans zu legen.

➔ Stellen Sie Ihrem Kind zu den Farben und Formen Fragen:

- Kennst du ein Obst in dieser Farbe?
- Hat dein T-Shirt diese Farbe?
- Gibt es etwas in deinem Kinderzimmer, das die gleiche Form hat?

Vorbereitung des Spiels

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Spielsteine gleichmäßig an alle Mitspieler. Dabei spielt es keine Rolle, welche Formen oder Farben ihr bekommt. Bleiben Steine übrig, legt ihr sie in passende Felder auf dem Spielplan. Die Würfel braucht ihr für dieses Spiel nicht.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm einen deiner Spielsteine und setze ihn in ein Feld des Spielplans. Achte darauf, dass Farbe und Form des Steins mit dem Feld übereinstimmen. Ein gelber, runder Stein gehört also in ein gelbes Feld, das eine runde Vertiefung zeigt. Hast du deinen Stein abgelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle Felder mit Spielsteinen in den richtigen Farben und Formen belegt habt.

Spielidee 2: Sammle die meisten Spielsteine!

Spiel mit dem Farbwürfel
für 2 bis 6 Kinder **ab 4 Jahren**

Hinweis: Das Spiel kann auch mit dem Formenwürfel gespielt werden.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Spielsteine zu ergattern.

Vorbereitung des Spiels

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt alle Spielsteine in die richtigen Felder. Den Farbwürfel legt ihr bereit.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Farbwürfel. Welcher Stein auf dem Spielplan passt zu dieser Farbe? Nimm den farblich passenden Stein vom Spielplan. Die Form des Steines spielt dabei keine Rolle. Würfelst du einen Joker, darfst du dir einen beliebigen Stein vom Plan nehmen. Würfelst du die leere weiße Seite, setzt du eine Runde aus. Würfelst du gegen Ende des Spiels eine Farbe, die nicht mehr auf dem Spielplan liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

➔ Fordern Sie Ihr Kind auf, beim Spielen zu sprechen. Zum Beispiel: „Ich nehme einen grünen Spielstein.“

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle Felder leer geräumt habt. Wer die meisten Spielsteine hat, gewinnt das Spiel!

Profivariante Sammle die meisten Spielsteine!

Spiel mit Farb- und Formenwürfel
für 2 bis 6 Kinder **ab 5 Jahren**

➔ Geben Sie Ihrem Kind alle Spielsteine und fordern Sie es auf, Gruppen zu bilden! Es kann zum Beispiel alle roten Steine herausuchen oder alle Kreise.

Ihr könnt „Sammle die meisten Spielsteine“ auch mit beiden Würfeln spielen. Der Würfel zeigt nun die Farbe **und** die Form des Spielsteins an.

Würfelst du einen Joker, darfst du – abhängig vom Würfel – einen Stein in beliebiger Farbe **oder** Form vom Plan nehmen.

Würfelst du beide Joker, darfst du dir einen beliebigen Stein vom Plan nehmen.

Hierzu einige Beispiele:

Quadrat und grün:
Nimm dir ein grünes Quadrat!

Joker und grün:
Nimm einen grünen Stein, die Form ist beliebig!

Sechseck und Joker:
Nimm ein Sechseck in beliebiger Farbe!

Kreis und leere weiße Seite:
Du musst leider einmal aussetzen!

Joker und Joker:
Nimm einen beliebigen Spielstein!



Profivariante

Fülle den Spielplan!

Spiel mit Farb- und Formenwürfel
für 2 bis 6 Kinder **ab 5 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle
Steine auf dem Spielplan abzulegen!

Vorbereitung des Spiels

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt alle Spielsteine gleichmäßig an alle Mitspieler. Dabei spielt es keine Rolle, welche Formen oder Farben ihr bekommt. Bleiben Steine übrig, legt ihr sie in passende Felder auf dem Spielplan. Legt beide Würfel bereit.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln. Welchen Stein darfst du auf den Spielplan legen? Wähle einen aus! Pass dabei genau auf, denn Farbe **und** Form müssen stimmen.

Zeigen die Würfel zum Beispiel die Farbe Rot und einen Kreis, dann nimm einen roten Kreis und setze ihn auf den Spielplan. Hast du keinen roten Kreis? Pech gehabt. Der Nächste ist an der Reihe.



Zeigt der Würfel einen Joker, darfst du – abhängig vom Würfel – eine beliebige Farbe oder Form ablegen.



Würfelst du die leere weiße Seite, setzt du einmal aus. Würfelst du gegen Ende des Spiels eine Farbe oder Form, für die es kein passendes Feld mehr auf dem Spielplan gibt, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Spielsteine auf dem Spielplan liegen. Wer als Erster keine Spielsteine mehr hat, gewinnt das Spiel.



*Dieser Tipp gilt für jede Spielidee:
Ihr Kind lernt die unterschiedlichen Formen noch intensiver kennen, wenn es die Formen ertastet. Legen Sie dazu alle Formen in einen Stoffbeutel. Ihr Kind versucht nun, durch Tasten mit den Händen, die Formen richtig zu benennen.*

© 1974/2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225128

Ravensburger