



**spielend
NEUES
LERNEN**

Quips

Welche Farbsteine passen zu deinem Bild?

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Dieses Lernspiel fördert:

- Wahrnehmung
- Mengen von 1-6
- Farben

Ravensburger® Spiele Nr. 25 065 3
Autor: Theora Design
Illustration: Horst Laupheimer
Design: Kinetik, Ul: Ravensburger, KniffDesign

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:

Quips

Würfel- und Legespiel für 2 bis 4 Spieler von 3 bis 6 Jahren

Beim kunterbunten Spielspaß mit **Quips** entdecken Kinder unterschiedliche Farben und bekommen eine erste Vorstellung der Mengen von 1 bis 6. Die bunten Holzsteine werden auf stabilen Tafeln abgelegt. Ausgestanzte Spielfelder sorgen dafür, dass die Steine nicht verrutschen. Durch genaues Schauen, Zuordnen und Benennen sind die Kinder aktiv und aufmerksam.



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

Ravensburger

Inhalt

- 4 Legetafeln
- 90 Holzsteine in 6 Farben
- 1 Punktwürfel von 1-3
- 1 Farbwürfel
- 1 Stoffbeutel



Spielidee 1: Versteckte Farben

Spiel mit Punktwürfel
für 2 bis 4 Kinder **ab 3 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, alle Felder der Tafel mit den farblich passenden Holzsteinen zu belegen. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels

Jeder nimmt sich eine Legetafel. Restliche Tafeln legt ihr zurück in die Schachtel. Alle Steine kommen in den Stoffbeutel. Legt den Punktwürfel bereit.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Punktwürfel zeigt dir, wie viele Steine du aus dem Beutel nehmen darfst. Die Steine in deiner Hand ordnest du nun farbgleichen Feldern auf deiner Tafel zu. Ein roter Stein wird in ein rotes Feld gelegt, ein blauer Stein in ein blaues Feld usw. Steine, für die es kein freies Feld mehr gibt, kommen zurück in den Beutel. Der Nächste ist an der Reihe.

Hinweis: Kann ein Kind nicht alle Steine auf seiner Tafel ablegen, darf es diese auch gerne an andere Kinder verschenken.



Fordern Sie Ihr Kind auf, beim Spielen zu sprechen. Zum Beispiel: „Ich setze den grünen Stein in den Baum.“

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch seine Tafel vollständig mit Holzsteinen in den richtigen Farben belegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

Spielidee 2: Farbenzauber

Spiel mit Farb- und Punktwürfel
für 2 bis 4 Kinder **ab 4 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, alle Felder der Tafel mit den farblich passenden Holzsteinen zu belegen. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels

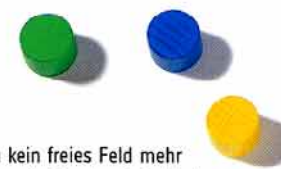
Jeder nimmt sich eine Legetafel. Die restlichen Tafeln legt ihr zurück in die Schachtel. Alle Steine kommen in den Schachteldeckel, den ihr für alle gut sichtbar in die Tischmitte stellt. Legt beide Würfel bereit.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Farbwürfel zeigt die Farbe, der Punktwürfel die Anzahl der Steine, die du aus dem Schachteldeckel nehmen darfst. Die Steine setzt du so in die Felder der Tafel, dass die Farbe des Steins mit der Farbe des Feldes übereinstimmt.

Beispiel:

Du würfelst rot und zwei. Nun darfst du dir zwei rote Steine aus dem Schachteldeckel nehmen und sie in zwei rote Felder auf deiner Tafel setzen.



Steine, für die du kein freies Feld mehr findest, kommen zurück in den Schachteldeckel. Der Nächste ist an der Reihe!

Hinweis: Kann ein Kind nicht alle Steine auf seiner Tafel ablegen, darf es diese auch gerne an andere Kinder verschenken.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer von euch seine Tafel vollständig mit Holzsteinen in den richtigen Farben belegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!



Spielidee 3: Verrückter Farbentausch

Spiel mit Farb- und Punktwürfel
für 2 bis 4 Kinder **ab 5 Jahren**

Ziel des Spiels ist es, alle Felder der Tafel mit den farblich passenden Holzsteinen zu belegen. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

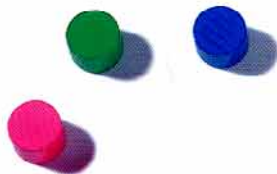
Vorbereitung des Spiels

Jeder nimmt sich eine Legetafel und die dazu passenden Holzsteine. Die restlichen Tafeln und die dazu passenden Steine kommen zurück in die Schachtel. Legt beide Würfel bereit.

Legt alle Holzsteine in die farblich passenden Felder eurer Tafel. Seid ihr damit fertig, tauscht ihr eure befüllten Tafeln untereinander aus. Jeder legt nun die Steine so um, dass kein Stein mehr auf dem richtigen Platz liegt. Gebt die Tafeln wieder an den ursprünglichen Besitzer zurück. Jetzt könnt ihr mit dem Spiel beginnen.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Punktwürfel zeigt dir die Anzahl, der Farbwürfel die Farbe der Steine, die du versetzen darfst.



Beispiel:
Du würfelst
blau und drei.



Nun darfst du drei blaue Steine auf drei blaue Felder setzen. Die Steine, die du von den blauen Feldern entfernst, setzt du in die freigewordenen Felder. Aufgepasst! Manchmal kann es sein, dass bei einem Tausch die Farben gleich übereinstimmen.

Kannst du oder willst du weniger Steine umsetzen, als der Wurf erlaubt, verfällt der Rest.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald auf einer Tafel alle Holzsteine wieder in den farbgleichen Feldern sind. Der Besitzer dieser Tafel gewinnt.



Mit den bunten Quipssteinen lassen sich viele Motive frei legen. Es ist möglich, eine ungeänderte Form des bekannten „Montagsmaler“-Spiels zu spielen. Ein Kind legt, die anderen versuchen, das Motiv zu erraten.

© 1972/2006 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460, D-88194 Ravensburg
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225174

Ravensburger