

**spielend  
NEUES  
LERNEN**

**1x1  
Obelisk**

Das große Rechenabenteuer mit dem kleinen Einmaleins

Dieses Lernspiel fördert:

- Kleines Einmaleins
- Feinmotorik
- Teamgeist

Hohe Lernmotivation  
Mit Pädagogen entwickelt  
Individuelle Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25 025 7  
Autor: Heinz Meister  
Illustration: Chris Mitchell  
Design: Kinetic, DE 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:

#### 1x1-Obelisk

**Stapelspiel  
für 2 bis 6 Spieler von 7 bis 10 Jahren**

Bei diesem Stapel-Rechen-Abenteuer üben Kinder spielerisch die Reihen des kleinen Einmaleins. Das gemeinsame Bauen fördert Teamgeist und feinmotorisches Geschick. Die Kinder entscheiden durch die Auswahl der Rechenwürfel selbst, welche Aufgaben sie rechnen möchten. Natürlich kann auch mit allen Rechenwürfeln gespielt werden. Ob das Ergebnis stimmt, können die Kinder selbst überprüfen.

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

## Inhalt

30 Rechenwürfel  
1 Einmaleins-Tabelle



**Hinweis:**  
Anfänger spielen mit den Würfeln, die Zick-Zack-Linien haben. Sie decken die Reihen 5, 10, 2, 4 und 8 ab.



Fortgeschrittene, die die Reihen 3, 6, 9 sowie 7 üben möchten, wählen die Würfel, auf denen die Zahlen in einer Kartusche abgebildet sind. Kartuschen sind ornamental geschmückte Rahmen.



**Liebe Kinder,**  
die fleißigen Ägypter arbeiten gemeinsam am Bau des neuen Obelisks für den mächtigen Pharao. Ein Obelisk ist ein hoher, vierkantiger Steinpfeiler, der ein ägyptisches Sonnensymbol ist. Stein für Stein stapeln sie aufeinander und benötigen dazu viel Geschick und Rechenkunst. Manchmal fallen die Steine aber um und die ägyptischen Arbeiter müssen wieder von vorne anfangen. Wollt ihr ihnen dabei helfen? Auf geht's!

## Spielidee 1: Das Stapel-Rechen-Abenteuer

Stapelspiel für 2 bis 6 Kinder

**Ziel des Spiels** ist es, die Aufgaben richtig zu lösen und gemeinsam einen möglichst hohen Obelisk zu bauen.

### Vorbereitung des Spiels

Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Nehmt also zu Beginn alle Rechenwürfel aus der Schachtel heraus. Wählt nun diejenigen aus, mit denen ihr spielen wollt und legt sie in die Tischmitte. Die restlichen Rechenwürfel legt ihr beiseite. Natürlich könnt ihr auch mit allen Rechenwürfeln spielen.

### Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit zwei beliebigen Rechenwürfeln. Nun gibt es drei Möglichkeiten:

1. Du hast zwei Rechenaufgaben gewürfelt. Suche dir eine Aufgabe aus und löse sie.
2. Du hast eine Rechenaufgabe und ein Ergebnis gewürfelt. Löse die Aufgabe.
3. Du hast zwei Ergebnisse gewürfelt. Würfle erneut und zwar so lange, bis eine Rechenaufgabe erscheint. Löse sie.



Nimm den Rechenwürfel so in die Hand, dass du und deine Mitspieler die Zahlen richtig lesen können: Du liest die blaue Aufgabe, deine Mitspieler die rote Lösung auf der gegenüberliegenden Seite. Rechne die Aufgabe laut vor, damit es alle hören. Das richtige Ergebnis können deine Mitspieler sehen. Sie sagen dir, ob du richtig gerechnet hast oder nicht.



Hast du **richtig** gerechnet, darfst du den Rechenwürfel deinem linken Mitspieler geben. Dieser legt ihn in die Schachtel und beginnt mit dem Bau des Obelisks. Hast du **falsch** gerechnet, legst du den Rechenwürfel selbst in die Schachtel und beginnst mit dem Bau.

Im Laufe des Spiels stapelt ihr alle Rechenwürfel aufeinander, so dass ein hoher Obelisk entsteht (siehe Bild auf der vorherigen Seite).

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der Turm einstürzt. Der Spieler, dem es zuletzt gelang, einen Rechenwürfel auf den Obelisk zu stapeln, ohne ihn zum Einsturz zu bringen, gewinnt diese Runde. Der Pechvogel, durch den der Obelisk einstürzte, beginnt mit dem Bau des nächsten Obelisks. Schafft ihr es, alle Rechenwürfel zu stapeln, ist das Spiel ebenfalls beendet und ihr habt alle gewonnen.



Um das Einmaleins zu vertiefen und Gesetzmäßigkeiten aufzuzeigen, suchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Umkehraufgaben. Zum Beispiel:  $5 \cdot 7$  und  $7 \cdot 5$ . Umkehraufgaben haben dasselbe Ergebnis.

### Spielidee 2:

## Die Einmaleins-Pyramide

Stapel­spiel für 2 bis 4 Kinder

**Ziel des Spiels** ist es, die Aufgaben richtig zu lösen und aus den eigenen Rechenwürfeln eine Pyramide zu bauen. Wer als Erster eine Pyramide vor sich stehen hat, gewinnt das Spiel.

### Vorbereitung des Spiels

Nehmt alle Rechenwürfel aus der Schachtel und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Sollten Rechenwürfel übrig bleiben, legt ihr sie zurück in die Schachtel.

### Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit zwei beliebigen Rechenwürfeln aus deinem Vorrat. Nun gibt es drei Möglichkeiten:

1. Du hast zwei Rechenaufgaben gewürfelt. Suche dir eine Aufgabe aus und löse sie.



2. Du hast eine Rechen­aufgabe und ein Ergebnis gewürfelt. Löse die Aufgabe.



3. Du hast zwei Ergebnisse gewürfelt. Pech gehabt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Nimm den Rechenwürfel so in die Hand, dass du und deine Mitspieler die Zahlen richtig lesen können: Du liest die blaue Aufgabe, deine Mitspieler die rote Lösung auf der gegenüberliegenden Seite.

Rechne die Aufgabe laut vor, damit es alle hören. Das richtige Ergebnis können deine Mitspieler sehen.

Sie sagen dir, ob du richtig gerechnet hast oder nicht.



Hast du **richtig** gerechnet?

Nimm den Rechenwürfel und beginne, eine Pyramide zu bauen.



Hast du **falsch** gerechnet?

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit allen eigenen Rechenwürfeln eine Pyramide bauen konnte. Dieser Spieler gewinnt.

### Spielidee 3: Tempo-Einmaleins

Reaktionsspiel für 3 bis 6 Kinder

**Ziel des Spiels** ist es, die passende Aufgabe zu finden und den richtigen Rechenwürfel zu schnappen. Wer die meisten Würfel ergattert, gewinnt das Spiel.

#### Vorbereitung des Spiels

Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Nehmt also zu Beginn alle Rechenwürfel aus der Schachtel heraus und legt sie in die Tischmitte. Wählt nun vier beliebige Rechenwürfel aus. Legt sie nebeneinander in die Schachtel, so dass die Rechenaufgaben nach oben zeigen.

#### Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, schaust du unter die vier Rechenwürfel. Die anderen dürfen die Ergebnisse natürlich nicht sehen. Wähle ein Ergebnis aus und sage es laut.



Für alle anderen Kinder gilt: Greift blitzschnell nach der dazugehörigen Aufgabe! Kontrolliert gemeinsam. Wer die passende Aufgabe geschnappt hat, darf den Rechenwürfel behalten. Ist es die falsche Aufgabe, wird der Rechenwürfel zurückgelegt.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Legt vier neue Rechenwürfel in die Schachtel. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt nun wieder ein Ergebnis aus, bevor die anderen nach den Würfeln schnappen.

#### Hinweis:

Manchmal können zwei Rechenwürfel, d.h. unterschiedliche Aufgaben das gleiche Ergebnis haben. Zum Beispiel:  $3 \cdot 6$  und  $2 \cdot 9$ . Sollten zwei Kinder gleich schnell sein, gewinnen beide einen Rechenwürfel.

#### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Rechenwürfel geschnappt wurden. Wer die meisten Rechenwürfel besitzt, gewinnt das Spiel.

### Die Einmaleins-Tafel

Auf der Einmaleins-Tafel sind zwei unterschiedliche Darstellungen des kleinen Einmaleins abgebildet: eine mit Ziffern und eine mit Punkten. Beide kann Ihr Kind für das Rechnen zu Hause oder in der Schule verwenden.

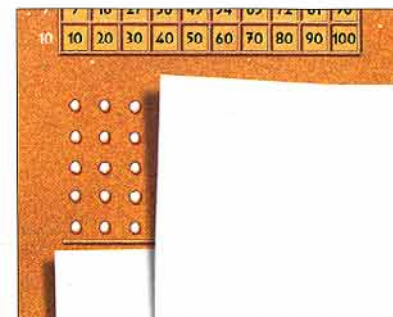
Die **Zifferndarstellung** zeigt, welche Zahlen zu welchen Reihen gehören. Außerdem veranschaulicht sie, welche Zusammenhänge zwischen den Reihen bestehen. Wer genau hinschaut, kann zum Beispiel Folgendes entdecken:

- Umkehrung:  $3 \cdot 5 = 5 \cdot 3$
- Das Einmaleins der 6 ist die Verdopplung des Einmaleins der 3
- $9 \cdot 7$  kann auch so gerechnet werden:  $8 \cdot 7 + 7$



Suchen Sie mit Ihrem Kind alle Aufgaben mit gleichen Faktoren heraus:  $1 \cdot 1$ ,  $2 \cdot 2$ ,  $3 \cdot 3$  usw. und suchen Sie die Quadratzahlen (Ergebnisse) in der Einmaleins-Tabelle.

Soll die Aufgabe  $5 \cdot 3$  berechnet werden, werden so viele Punkte mit einem Papier abgedeckt, dass eine Fläche mit den Seitenlängen 5 Punkten und 3 Punkten sichtbar bleibt.



Diese Punkteansammlung zeigt Folgendes:

$$\begin{aligned} 3+3+3+3+3 &= 15 \\ 5+5+5 &= 15 \\ 5 \cdot 3 &= 15 \\ 3 \cdot 5 &= 15 \\ 3 \cdot 5 &= 5 \cdot 3 \end{aligned}$$



Decken Sie mit Papierblättern Punkte auf der Tafel ab. Ihr Kind soll nun zu den noch sichtbaren Punkten eine passende Malaufgabe nennen.

Nennen Sie eine Malaufgabe. Fordern Sie nun Ihr Kind auf, mit Papierblättern die Punkte so abzudecken, dass nur die Lösung zu sehen ist.

Die **Punktendarstellung** zeigt ebenfalls die Beziehungen auf, die zwischen den Reihen bestehen. Außerdem macht sie die Multiplikation als verkürzte Addition sichtbar:

- Zum Beispiel bei  $7 \cdot 3$ :  
 $3+3+3+3+3+3+3 = 21$   
 $7 \cdot 3 = 21$

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

23573