



Die Logik-Piraten

5-8
Jahre



Rätseln, zielen, Schätze gewinnen

Ravensburger® Spiele Nr. 24969 5
Autor: Wolfgang Dirscherl · Illustration: Gabriela Silveira
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic,
Vera Bolze, KniffDesign (Spielanleitung)
Fotos: Becker Studios
Redaktion: Jutta Lehmborg



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.



Reihen und Muster erkennen

Logisches Denken

Konzentration

In den Info-Kästen finden Sie weitere Spiel Tipps und Förderhinweise.

Die Logik-Piraten

Logikspiel für 1 bis 4 Kinder von 5 bis 8 Jahren

Logische Reihen und Muster zu erkennen gehört zu den Grundfertigkeiten, auf denen Kinder weitere mathematische Fähigkeiten aufbauen können. Bei diesem Spiel gilt es, spannende Rätsel zu lösen, hinter denen logische Reihen verschiedener Schwierigkeitsgrade versteckt sind. Doch das geschieht hier nebenbei, denn auch Geschicklichkeit müssen die Kinder beim Zielen auf die richtige Höhle beweisen. Das macht Spaß und fördert die Motivation. Wer auch noch Glück beim Schätze aufdecken hat, kann vielleicht am Ende als Sieger-Pirat die Segel hissen.

Liebe Kinder,

ihr seid Logikpiraten auf abenteuerlicher Schatzjagd!
Zunächst müsst ihr die magischen Rätsel lösen. Erst dann wisst ihr, in welche Höhle ihr treffen müsst, um die Schätze zu bergen.
Doch Piratenglück ist auch gefragt: Wer schafft es, viele Edelsteine zu sammeln, ohne wieder alles zu verlieren?
Dieser Spieler ist der Sieger-Pirat und darf zum Schluss das Segel hissen: Volle Fahrt voraus zu den sieben Weltmeeren!



Inhalt

- ① 1 Insettafel
- ② 1 Höhleneinsatz
- ③ 1 Meerestafel
- ④ 2 Seeungeheuer mit Aufstellfüßen
- ⑤ 1 Schiff
- ⑥ 1 Kugel
- ⑦ 28 Schatzplättchen
- ⑧ 19 Rätselkarten
- ⑨ 1 Segel



Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst die Rätselkarten, das Segel, die Seeungeheuer, die Schatzplättchen und die beiden Schiffsteile vorsichtig aus der Stanztafel.

Legt die Meerestafel so auf den Höhleneinsatz, dass der Strand bei den Höhlen liegt. Schiebt die Inseltafel zwischen Höhleneinsatz und Schachtel. Baut das Schiff so zusammen, wie in der Bauanleitung auf dessen Rückseite beschrieben. Steckt das Schiff an die Seite des Schachtelrandes, die den Höhlen gegenüberliegt. Steckt die Seeungeheuer in die Aufstellfüße.

Grundspiel

Logikspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, durch cleveres Rätseln, Zielen und Schätze aufdecken möglichst viele Edelsteine zu gewinnen.

Vorbereitung des Spiels

Stellt die **Schachtel mit der Meerestafel, der Inseltafel** und dem **Schiff** in die Tischmitte. Nehmt die **Schatzplättchen**, auf denen nur **ein** Edelstein abgebildet ist. Breitet sie mit der Schatzkiste nach oben geordnet auf dem Tisch aus (siehe Abbildung Seite 2).



Legt die **Kugel** bereit. Das Segel benötigt ihr erst später. Die Seeungeheuer und die Schatzplättchen mit zwei Edelsteinen braucht ihr für diese Spielvariante nicht. Legt die **Rätselkarten** als Stapel bereit.

Hinweis: Spielt zunächst nur mit den Rätseln auf der braunen Seite der Karten. Wenn ihr nach mehreren Runden die Rätsel schon etwas kennt, könnt ihr die blaue Seite verwenden.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Rätselkarte lösen

Nimm die oberste Rätselkarte vom Stapel und lege sie gut sichtbar vor dich auf den Tisch.

Wähle nun eine der vier Rätselreihen aus.

Die beiden oberen Reihen sind etwas einfacher und für den Anfang geeignet. Die unteren beiden Reihen sind etwas schwieriger und für spätere Runden oder ältere Kinder passend. Sieh dir die Reihe genau an.

Was könnte an der Stelle mit Fragezeichen fehlen?





Die anderen Spieler dürfen miträtseln, aber nichts verraten. Nun sagst du die Lösung des Rätsels. Kannst du erklären, wie du darauf kommst? Dann drehst du die Karte um und siehst nach, ob deine Antwort mit dem abgebildeten Symbol in der Lösungsspalte übereinstimmt.

- **Stimmt deine Antwort mit dem Symbol auf der Rückseite nicht überein?**

Dann überlegt zusammen, warum es das dargestellte Symbol sein muss. Schiebe die Karte wieder unter den Stapel. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

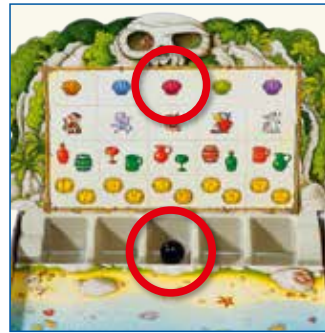
- **Stimmt das Symbol mit deiner Antwort überein?**

Prima! Dann geht es mit Zielen weiter. Die Karte kommt zurück unter den Stapel.

Zielen

Sieh dir die Inseltafel genau an. Wo befindet sich dein Lösungssymbol? In die Höhle, die sich darunter befindet, musst du nun mit der Kugel treffen.

Schiebe das Schiff seitlich am hinteren Schachtelrand entlang, bis es genau auf die Höhle zeigt. Lass die Kugel über die Rampe des Schiffes Richtung Höhle rollen. Du hast drei Versuche, die richtige Höhle mit der Kugel zu treffen.



- **Hast du die Höhle auch nach drei Versuchen nicht getroffen?**

Dann ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist mit Rätseln an der Reihe.

- **Hast du die Höhle getroffen?** Dann darfst du Schätze bergen.

Schätze sammeln

Nimm dir ein Schatzplättchen aus der Auslage und drehe es um. Du siehst einen Edelstein in einer bestimmten Farbe.

Jetzt darfst du entscheiden, wie es weitergeht:

- Du kannst deinen Zug beenden und den Edelstein behalten. Lege ihn verdeckt vor dir ab, er ist dir sicher.
- Oder du forderst dein Piratenglück heraus und deckst noch ein weiteres oder nacheinander sogar noch mehrere Schatzplättchen auf. Dann darfst du sie behalten, solange der neu aufgedeckte Edelstein eine andere Farbe hat, als diejenigen, die du bereits in dieser Runde aufgedeckt hast.



Du kannst jederzeit aufhören. Lege alle in dieser Runde gewonnenen Edelsteine als verdeckten Stapel vor dir ab. Dieser Schatz ist dir sicher!

- Was passiert, wenn du einen Edelstein erwischst hast, der die gleiche Farbe hat wie einer, den du in diesem Zug aufgedeckt hast?
Dann musst du alle in dieser Runde gewonnenen Edelsteine abgeben. Lege sie verdeckt zurück in die Auslage. Dein Zug ist beendet.



Nun ist der nächste Spieler mit Rätseln, Zielen und Schätzesammeln an der Reihe.

Hinweis: Wenn ihr darauf achtet, dass sich die Auslage der Schatzplättchen nicht zu sehr verschiebt, könnt ihr euch merken, wo welcher Edelstein liegt, falls er bereits aufgedeckt wurde.

Ende des Spiels

Sobald alle Schätze gehoben sind, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen hat gewonnen. Er hat die Ehre, das Piratensegel zu hissen und in das Schiff zu stecken. Nun heißt es: Volle Fahrt voraus zu den sieben Weltmeeren! Haben mehrere Spieler gleich viele Edelsteine, gibt es mehrere Sieger-Piraten und der jüngste Sieger-Pirat darf das Segel hissen.



Falls euch das Abzählen noch Schwierigkeiten bereitet, legt die Schatzplättchen als Stapel übereinander und vergleicht die Höhe der Stapel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt.

Spielvariante für einen Spieler:

Das Grundspiel kann auch gut allein gespielt werden: Löse die Rätselkarten, ziele auf die richtige Höhle und berge die Schätze. Schaffst du es, mit vier Rätselkarten zehn Edelsteine zu sammeln? Stecke dir auch eigene Ziele!



Profivariante

Logikspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Die Profivariante wird vorbereitet und gespielt wie das Grundspiel, allerdings kommen nun die Seeungeheuer und die Schatzplättchen mit zwei Edelsteinen dazu.

Legt bei der **Vorbereitung** des Spiels die Schatzplättchen mit einem Edelstein und **mit zwei Edelsteinen** gut vermischt verdeckt in die Auslage.

Sucht euch zusätzlich eines der beiden **Seeungeheuer** aus.

Während ein Spieler auf der Schatzkarte eine Rätselreihe auswählt, stellt sein linker Nachbar das Seeungeheuer auf die Meerestafel. Allerdings darf es nur so nahe an die Höhlen heran, wie das Wasser reicht, denn Seeungeheuer können natürlich nicht am Strand leben. Wenn der Spieler sich für ein Rätsel entschieden hat, darf das Ungeheuer nicht mehr verschoben werden.

Versperrt das Seeungeheuer nun den Weg zur richtigen Höhle, muss der Spieler geschickt daran vorbeizielen. Oder er versucht, mit der Kugel seine Schwanzflosse zu treffen, damit es sich dreht und der Weg zur Höhle wieder frei ist. Wird das Ungeheuer durch die Kugel an den Strand geschoben, muss es schnell wieder zurück ins Wasser.

Wollt ihr das Zielen noch kniffliger machen, könnt ihr auch beide Seeungeheuer ins Spiel bringen.



© 2014/2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

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

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de