

Primo Calculino

Selecta





Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 - 10 06-0
Telefax: +49 (0) 80 71 - 10 06-40

www.selecta-spielzeug.de

Primo Calculino

Nur was passt kommt in die Tüte. Ein mathematisches Lernspiel für 2 bis 4 Rechenmeister ab 5 Jahren. Mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen für Kinder bis zu 9 Jahren.

Spielart:	Lernspiel
Spieler:	2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren
Inhalt:	1 Spielfigur Johann der Verkäufer, 36 Aufgabenkarten, 40 Kärtchen mit Lebensmitteln, 1 Spielanleitung
Autor:	Dr. Reiner Knizia
Illustration:	Barbara Kinzebach



Liebe Eltern!

Primo Calculino ist ein mathematisches Lernspiel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Je nach Spieleralter und Wissensstand wird es mit verschiedenen Spielmaterialien gespielt – die farbigen Umrandungen der Aufgabenkarten zeigen den Schwierigkeitsgrad:

- 8 Karten mit blauem Rand – für Kinder ab 5 Jahren
- 16 Karten mit rotem Rand – für Kinder ab 6 Jahren
- 12 Karten mit gelbem Rand – für Kinder ab 8 Jahren



Vor Beginn des Spieles ist es empfehlenswert, gemeinsam mit den Kindern die zehn verschiedenen Kärtchen mit den Lebensmitteln anzuschauen. Hierbei ist es für die „kleinen Spielanfänger“ hilfreich, wenn sie sich in Ruhe das ausgewählte Kärtchen ansehen und dabei die Anzahl der abgebildeten Dinge nachzählen können. Als Hilfestellung ist auf jeder Karte noch einmal die entsprechende Ziffer aufgedruckt. Sobald sich die Kinder mit dem Spielmaterial vertraut gemacht haben, kann es losgehen.

Geschichte

Klingeling, klingeling! Der emsige Verkäufer Johann zieht durch unsere Straße und hat allerhand leckere Sachen zum Verkauf dabei. Auf jeder Einkaufsstüte von Johann ist eine große Zahl gedruckt, die angibt, wie viele Dinge in die Tüte hineinpassen. Könnt ihr Johanns Tüten mit der passenden Anzahl Lebensmittel füllen?

Basisspiel für Kinder ab 5 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:



20 Kärtchen mit Lebensmitteln mit den Werten von 1 bis 5



8 Aufgabenkarten mit blauem Rand

Vorbereitung



Die Kärtchen mit den Lebensmitteln werden verdeckt gemischt und gleichmäßig in der Tischmitte ausgelegt. Die Aufgabenkarten werden gemischt und als offener Stapel bereitgelegt.

Ziel des Spieles

Die Aufgabenkarte mit der Tüte, die auf dem Kartenstapel oben offen liegt, gibt vor, wie viele Lebensmittel in sie hineinpassen und gesucht werden müssen. Dazu werden nach und nach die Kärtchen mit den Lebensmitteln aufgedeckt, und es wird versucht, durch das Zusammenzählen (Addieren) einiger offen liegender Kärtchen genau die Zahl der obersten Aufgabenkarte zu erreichen.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einkaufen war, beginnt und stellt die Figur von Johann dem Verkäufer als Zeichen, dass er am Zug ist, vor sich.



Wenn noch keine Kärtchen offen ausliegen, darf der Spieler, der an die Reihe kommt, **zwei Kärtchen** aufdecken. Liegen bereits aufgedeckte Kärtchen aus, deckt der Spieler der am Zug ist, nur **ein Kärtchen** auf. Einmal aufgedeckte Kärtchen bleiben offen auf ihrem Platz liegen und werden **nicht** wieder umgedreht. Dann prüft der Spieler, ob er durch das Zusammenzählen einiger der offenliegenden Kärtchen genau auf den Wert der offenliegenden Aufgabenkarte kommen kann.

Der Spieler kommt nicht auf den Wert der Aufgabenkarte

Gelingt es dem Spieler **nicht**, durch das Zusammenzählen einiger der offenliegenden Kärtchen den Wert der Aufgabenkarte zu erreichen, wandert die Figur von Johann dem Verkäufer zum reihum nächsten Spieler. Dieser ist nun an der Reihe, darf ein weiteres Kärtchen aufdecken und versuchen, den Wert auf der Karte zu erreichen.

Der Spieler kommt auf den Wert der Aufgabenkarte

Gelingt es einem Spieler, durch das Zusammenzählen einiger offenliegender Kärtchen mit Lebensmitteln den Wert der Aufgabenkarte zu erreichen, werden diese Kärtchen genommen und **neben dem Spiel abgelegt**. Der Spieler erhält die **obere Aufgabenkarte** und legt sie vor sich. Dann prüft der Spieler, ob er durch das Zusammenzählen weiterer offener Kärtchen auch genau auf die Zahl der nächsten Aufgabenkarte kommen kann. Einmal aufgedeckte Kärtchen mit Lebensmitteln bleiben offen liegen. Wenn das nicht mehr gelingt, wird Johann der Verkäufer an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser kommt nun an die Reihe und darf ein Kärtchen aufdecken. Wenn noch keine Kärtchen offen ausliegen, darf der Spieler, der an die Reihe kommt, **zwei Kärtchen** aufdecken.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Aufgabenkarten genommen sind oder wenn alle Kärtchen offen liegen und der Wert der nächsten Aufgabenkarte nicht mehr gebildet werden kann. Wer die meisten Aufgabenkarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Der Spieler, der danach die meisten Aufgabenkarten hat, wird Zweiter usw. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Aufgabenkarte mit der höheren Zahl besitzt.

Memo-Variante

Das Spiel verläuft wie bisher mit folgenden Änderungen: Gelingt es einem Spieler, den Wert der Aufgabenkarte zu erreichen, erhält er diese und eventuell weitere gelöste Aufgabenkarten, **dreht** aber am Ende seines Zuges **alle offenliegenden Kärtchen mit Lebensmitteln wieder um**. So müsst ihr euch genau merken, was wo liegt, um später die passenden Kärtchen wieder aufzudecken.

Spielvariante für Kinder ab 6 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:



40 Kärtchen mit Lebensmitteln mit den Werten von 1 bis 10



16 Aufgabenkarten mit rotem Rand

Spielverlauf

Das Spiel verläuft wie das Basisspiel mit und ohne Memo-Variante, allerdings werden nun alle 40 Kärtchen mit den Zahlen 1 bis 10 und die Aufgabenkarten mit rotem Rand verwendet.

Spielvariante für Kinder ab 8 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:



40 Kärtchen mit Lebensmitteln mit den Werten von 1 bis 10



12 Aufgabenkarten mit gelbem Rand

Spielverlauf

Das Spiel verläuft wie das Basisspiel **ohne** Memo-Variante. Es werden alle 40 Kärtchen mit den Zahlen 1 bis 10 und die Aufgabenkarten mit gelbem Rand verwendet. Jetzt darf man Zusammenzählen, Abziehen und Malnehmen, um genau auf die Zahl der obersten Aufgabenkarte zu kommen. Mehrere Rechenoperationen in einem Spielzug zu verwenden, ist erlaubt; allerdings darf jedes Kärtchen mit Lebensmitteln dabei nur einmal verwendet werden. Wenn es einem Spieler gelingt, in seiner Rechenoperation auch mehrere Karten einzubauen, und er zu dem gesuchten Ergebnis kommt, darf er diese entfernen und ablegen, zum Beispiel:

$$15 = 3 \cdot 5 + 3$$

Spieler entfernt 3 Karten

$$15 = 5 + 10$$

Spieler entfernt 2 Karten

Und nun viel Spaß beim Einkaufen bei Johann!