



## **Monsterstarke Lernspiele rund um Zahlen und Mengen für 1 - 4 Spieler zwischen 5 und 8 Jahren.**

**Autor:** Oliver Hoyer

**Illustration:** Mirco Brüchler

**Spielidee:** Die Monster Zeropi und Decamü besuchen zusammen mit ihren Freunden die Johan-Ludovic-Dracul-Monstergesamtschule in Ungeheuringen. Bei ihrem fiesem Mathelehrer Professor Frankenzahl sollen sie Zahlen erfühlen. Aber mit ihren Monsterklauen ist das gar nicht so einfach. Wer hilft den beiden Monstern, die Würfel in den Beuteln zu erfühlen und acht oder mehr richtige Zahlen zu finden?

**Spielinhalt:** 11 Beutel, 55 Fühlwürfel, 11 Zahlenkarten, 1 Spielanleitung.

### **Vor dem Spiel:**

– In 10 Beutel je 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10 Fühlwürfel füllen, ein Beutel bleibt leer.

### **Vorbereitung: Einfühlen leicht gemacht!**

- Die gefüllten Beutel gemischt in die Tischmitte legen.
- Die Zahlenkarten mischen und als verdeckten Stapel bereithalten.

### **Spielablauf:**

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Zahl geschrieben hat, beginnt und deckt die oberste Zahlenkarte des Stapels auf.
- Dann versucht der Spieler mit geschlossenen Augen den passenden Beutel mit der richtigen Anzahl an Würfeln in der Tischmitte zu erfühlen. Hat er einen Beutel gewählt, wird kontrolliert:
  - Bei der richtigen Anzahl bekommt der Spieler die Zahlenkarte als Belohnung.
  - Bei der falschen Anzahl kommt die Zahlenkarte aus dem Spiel.
- Dann kommt der Beutel zurück in die Tischmitte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Spielende:** Wenn alle 11 Zahlenkarten richtig erfühlt wurden oder aus dem Spiel sind, endet das Spiel. Wurden mehr erraten als abgelegt, haben die Spieler gewonnen.

### **Vorbereitung: Viele Hände fühlen mehr als eine!**

- Die elf Beutel mischen und in die Tischmitte legen.
- Die elf Zahlenkarten mischen und verdeckt im Kreis um die Beutel legen.

### **Spielablauf:**

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Alle Zahlenkarten werden kurz aufgedeckt, damit sich die Spieler ihre Position merken können. Danach werden alle Zahlenkarten wieder verdeckt.
- Der Spieler mit den meisten Taschen an der Hose beginnt, nimmt einen Beutel und versucht die Anzahl der Würfel im Beutel zu erfühlen.
- Wenn er glaubt, die Zahl zu wissen, nennt er sie laut und legt den Beutel auf die entsprechende Karte. Dabei darf man sich mit seinen Mitspielern beraten.
  - Die Zahlenkarten dürfen nicht umgedreht werden.
  - Liegende Beutel dürfen nicht mehr verschoben werden und auf jeder Karte darf mehr als 1 Beutel liegen.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald alle Säckchen auf Zahlenkarten liegen. Die richtig zugeordneten Beutel bleiben auf den Zahlenkarten, die falsch zugeordneten werden in die Kreismitte gelegt. Die Spieler gewinnen, wenn mehr Beutel auf den Karten liegen als in der Mitte.

### **Tipps&Besonderheiten:**

- Insgesamt 4 unterschiedliche Fühl- und Zahlenspiele mit spannenden Varianten.
- Von erfahrenen Lerntherapeuten entwickelt.