

spielend  
**NEUES  
LERNEN**

# Der Formen- Kobold

Formen aus dem Alltag  
erkennen und ergänzen

Hohe  
Lernmotivation



Mit Pädagogen  
entwickelt



Individuelle  
Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25067 7  
Autor: Marco Teubner · Illustration: Katrin Lindley  
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic  
Redaktion: Jutta Perkert

Dieses  
Lernspiel fördert:

- Gegenstände entdecken
- Grundformen erkennen

## Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

Spielerisch fördern – 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:**

### Der Formen-Kobold

**Zuordnungsspiel**

**für 1 bis 4 Kinder von 3 bis 6 Jahren**

Geometrische Formen erkennen zu können, ist eine Voraussetzung für räumliche Wahrnehmung und mathematisches Verständnis. Kreis, Dreieck und andere Formen in Alltagsgegenständen wiedererkennen und vor dem geistigen Auge ergänzen zu können, fördert die Vorstellungskraft der Kinder.

**Der Formen-Kobold** unterstützt sie spielerisch dabei. Bei dem Zusammenlegen der Formenteile wird zudem die Feinmotorik geschult.



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

Ravensburger

Liebe Kinder,

Flix, der kleine, freche Formen-Kobold, hat gezaubert und alles verschwinden lassen: den Ball, den Drachen, die Tasche. Alles ist weg! Flix hat allerdings den falschen Zauberspruch verwendet und so ist alles in zwei Teile zerfallen. Zum Glück kann man an den Umrissen noch erkennen, wo alles gelegen hat. Helft ihr mit, die Gegenstände wieder zusammenzusetzen und an ihren Platz zurückzubringen?

## Inhalt

- ① 1 Kobold-Spielfigur
- ② 1 Aufstellfuß
- ③ 15 Formenkarten
- ④ 1 Koboldkarte
- ⑤ 30 Formenteile für 15 Gegenstände



## Vor dem ersten Spiel

Nehmt das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Löst alles vorsichtig aus den Stanztafeln. Teilt alle Gegenstände in beide Formenteile und steckt die Spielfigur in den Aufstellfuß.

## Einführungsspiel: Was gehört zusammen?

Zuordnungsspiel für 1 bis 4 Kinder  
ab 3 Jahren

Für dieses Spiel benötigt ihr zunächst **nur die 30 Formenteile**. Die Formenkarten benötigt ihr für dieses Spiel nicht.



Breitet die Formenteile mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte aus und vermischt sie. Nun versucht ihr gemeinsam, die Gegenstände zusammenzusetzen. Wenn ein Gegenstand komplett ist, benennt ihr ihn. Wenn ihr Hilfe benötigt, könnt ihr euch an der Übersicht auf der letzten Seite orientieren. Wenn alle Dinge wieder zusammengezaubert sind, habt ihr alle gemeinsam gewonnen.



*Alle Spielvarianten können im Schwierigkeitsgrad an den Entwicklungsstand der Kinder angepasst werden: Kniffliger werden die Spiele, wenn die Formenteile mit der Rückseite nach oben ausliegen.*



## Spielidee 1: Formen-Finder

Formenspiel für 1 bis 4 Kinder  
ab 3 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, herauszufinden, was der Kobold weggezaubert hat, und die passenden Gegenstände zu den Formenkarten zu finden.

## Vorbereitung des Spiels

Fügt die Formenteile zusammen, wie im Einführungsspiel beschrieben. Alle kompletten Gegenstände werden in die Tischmitte gelegt, sodass jeder Mitspieler sie gut sehen kann.

Legt die Formenkarten mit den Umrissen nach oben in drei Stapeln aus. Den Kobold Flix stellt ihr vor einen der Stapel.



## Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Flix zeigt an, von welchem Stapel gezogen wird. Nimm dir die oberste Formenkarte von diesem Stapel. Lege sie vor dich hin und sieh dir die Form genau an. Suche nun den passenden Gegenstand und lege ihn auf die Karte.



- Passt der Gegenstand genau zu der Form auf der Karte? Prima, du darfst Formenteile und -karte gleich zu dir nehmen.
- Passt der Gegenstand nicht? Dann musst du ihn vielleicht noch drehen. Ist es der falsche, darfst du einen anderen auswählen. Du kannst dir von deinen Mitspielern helfen lassen.  
Wenn der Gegenstand nun in die Form passt, darfst du Formenteile und -karte behalten. Wenn nicht, lege die Karte wieder unter einen der Stapel.

**Anschließend stellst du Flix vor einen beliebigen Stapel.** Von diesem Stapel muss der nächste Spieler die oberste Formenkarte nehmen und den passenden Gegenstand finden.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ihr zu allen Formenkarten die zugehörigen Gegenstände gefunden habt. Euch ist es gelungen, wieder Ordnung zu schaffen. Ihr habt alle gemeinsam gewonnen.



*Solo-Formen-Finder: Das Spiel kann auch allein gespielt werden. Lege alle Formenkarten auf einen Stapel. Versuche Karte für Karte den passenden Gegenstand zu finden. Findest du den passenden Gegenstand nicht, lege die Karte zunächst wieder unter den Stapel und versuche es später noch einmal. Das Spiel endet, wenn alle Gegenstände auf den passenden Formenkarten liegen.*

## Spielidee 2: Memo-Kobold-Wettlauf

Merkspiel für 2 bis 4 Kinder  
ab 4 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, alle Gegenstände an ihren Platz zurückzubringen. Schafft ihr es, alles in Ordnung zu bringen, bevor der Kobold einmal rund um das Feld mit den Formenkarten gelaufen ist?

## Vorbereitung des Spiels

Legt die Formenkarten und die Koboldkarte in einem quadratischen Feld von vier mal vier Karten verdeckt aus. Die Koboldkarte legt ihr offen in die linke obere Ecke des Quadrates. Stellt Flix über diese Karte.



Legt drei Gegenstände aus ihren Formenteilen zusammen. Die restlichen Formenteile mischt ihr und legt sie als Vorrat bereit.

## Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nun heißt es: Ordnung schaffen, bevor Flix zurück ist. Bist du an der Reihe, deckst du eine Formenkarte auf.

- Passt die Formenkarte zu einem der drei Gegenstände, die ihr zusammengelegt habt? Prima, du hast seinen Platz gefunden! Lege den Gegenstand auf die Formenkarte. Nun darfst du einen neuen Gegenstand aus dem Vorrat zusammenfügen und zu den beiden ausliegenden Gegenständen legen. Dein Zug ist zu Ende.
- Passt die Formkarte nicht zu einem der drei Gegenstände? Dann drehst du sie wieder um und der freche Flix geht einen Schritt weiter. Setze den

Kobold neben die nächste äußere Formenkarte im Uhrzeigersinn. Dein Zug ist zu Ende. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine Formenkarte auf.

## Ende des Spiels

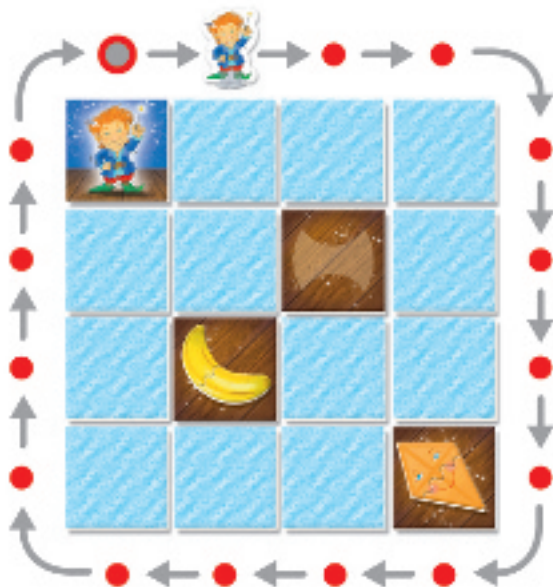
Das Spiel endet, wenn ihr alle Gegenstände an ihren Platz gebracht habt, bevor Flix wieder bei seinem Startpunkt angekommen ist. Dann habt ihr alle gemeinsam gewonnen.

Wenn Flix die Runde um das Feld geschafft hat, bevor alle Gegenstände auf den passenden Formenkarten liegen, hat der Kobold gewonnen.



*Einfacher wird Memo-Kobold-Wettlauf, wenn bei der Vorbereitung des Spiels bereits einige Gegenstände auf die passenden Formenkarten gelegt werden.*

*Memo-Kobold-Profis können dagegen mit nur zwei statt drei zusammengelegten Gegenständen spielen.*



				
<b>Fußball</b>	<b>Kissen</b>	<b>Tasche</b>	<b>Käse-Eck</b>	<b>Blumentopf</b>
				
<b>Stoppschild</b>	<b>Banane</b>	<b>Brot</b>	<b>Stern</b>	<b>Buntstift</b>
				
<b>Drachen</b>	<b>Blatt</b>	<b>Apfel</b>	<b>Ei</b>	<b>Schneckenhaus</b>



© 2011 Ravensburger Spieleverlag  
 Ravensburger Spieleverlag  
 Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg  
 Carlit + Ravensburger AG  
 Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Weitere Tipps und Anregungen unter  
[www.SpielendNeuesLernen.de](http://www.SpielendNeuesLernen.de)