



Lernspiel

Achterbahn

Das Spiel besteht aus 60 Karten mit Zahlen von eins bis zwölf, dazu 36 Regelkarten. Von denen liegen vier aus, für Anfänger am besten „+1“, „-1“, „x2“ und „:2“.

Die Zahlenkarten werden gemischt, jeder bekommt fünf auf die Hand – und versucht, sie so schnell wie

möglich wieder loszuwerden. Liegt als Ausgangskarte beispielsweise eine 6, darf man nun die 7, die 5, die 12 und die 3 legen. Klappt das nicht, muss man eine Karte ziehen. Profis nehmen nach und nach weitere Regelkarten ins Spiel. Auf allen Zahlenkarten ist der Wert zusätzlich durch Punkte dargestellt – denn um gut Kopfrechnen zu lernen, brauchen Kinder eine klare Vorstellung von der Zahl und der Menge. Einfaches, klug gestaltetes Kartenspiel für den Zahlenraum von 1 bis 20 mit vielen Varianten für Ältere.

Ralf Ruhl

Harald Schmidt: Achterbahn.
Mungo-Verlag, 2–6 Spieler, ab 6 Jahre, www.mungo-verlag.de, ca. 15 Euro