



Rund ums Taschen- Geld

6-10
Jahre

Wer sein Geld clever einteilt, gewinnt!



Ravensburger® Spiele Nr. 24996 1
Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Gabriela Silveira
Design: Kinetic, DE Ravensburger
Miki Orange Design, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Vera Helming



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.



Umgang mit Geld

Rechnen bis 100



Selbstständigkeit

Verantwortung

In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Rund ums Taschengeld

Lauf- und Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Rund ums Taschengeld ermöglicht Kindern den spielerischen Umgang mit Taschengeld. Sie schärfen ihr Bewusstsein für Preise und lernen im Zahlenraum bis 100 mit Geldwerten zu rechnen. Dank der zwei unterschiedlichen Preisdarstellungen passt sich das Spiel dem Alter und den Rechenfähigkeiten der Kinder an.

Auch die persönliche Entwicklung wird hierbei gefördert: In der bunten Welt des Rummelplatzes sind allerhand Verlockungen geboten. Die Kinder müssen entscheiden, ob und wofür sie Geld ausgeben oder ob sie lieber sparen. So üben sie Verantwortung zu übernehmen und gewinnen an Selbstständigkeit.

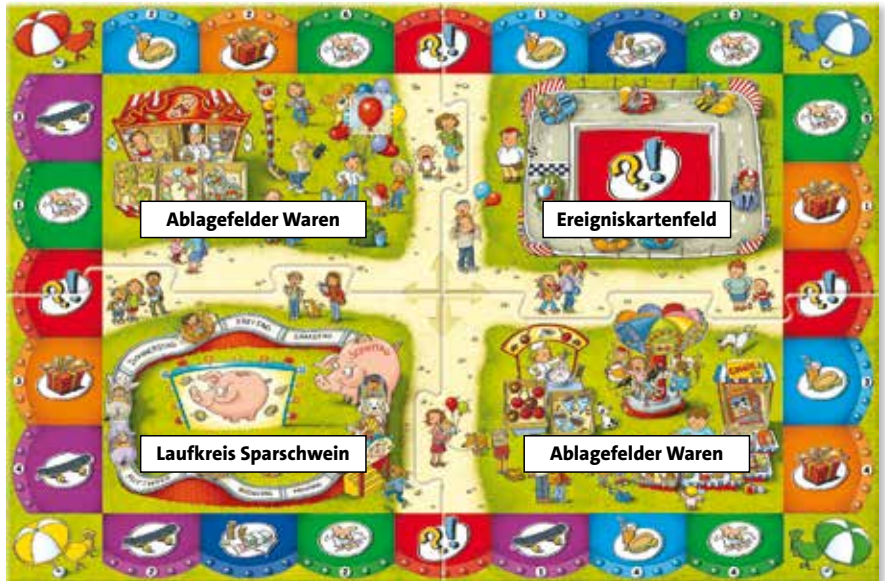
Inhalt

- ① 30 Aktionskarten
- ② 1 Spielplan aus vier Teilen
- ③ 16 Warenplättchen
- ④ 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- ⑤ 1 Würfel
- ⑥ 4 Kontrolltafeln
- ⑦ Verschiedene Münzen und Scheine
- ⑧ 1 Sparschwein mit Aufstellfuß

Kasse (im Schachtelunterteil)

Wechselgeld-Tabelle (Anleitung, Seite 8)

②



Liebe Kinder,

es sind Schulferien und der Rummel ist zu Besuch in eurer Stadt. Zum Glück hat es gerade Taschengeld gegeben und ihr habt die Möglichkeit, allerhand auf dem Rummel zu erleben:

Etwas einkaufen, etwas Leckeres essen oder eine Attraktion erleben. Aber vielleicht möchtet ihr auch Geld sparen? Oder sogar Geld verdienen, damit ihr euch einen großen Herzenswunsch erfüllen könnt? Wer sein Taschengeld geschickt einteilt, kann als Erster alle Aktionen erfüllen und gewinnt.



Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial zunächst aus der Schachtel und löst alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Spielfiguren und das Sparschwein in die transparenten Aufstellfüße.

Spielidee 1

Lauf- und Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

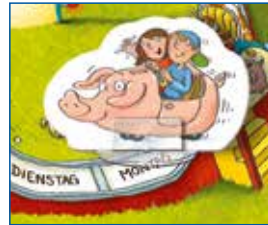
Ziel des Spiels ist es, als Erster **alle 7 Aktionen** der Kontrolltafel zu erfüllen: Essen, Herzenswunsch, Ereignis, Geld verdienen, Freizeit, Bank und Einkaufen.

Vorbereitung des Spiels

Puzzelt die Teile des Spielplans zusammen. Das Foto auf der Schachtelunterseite zeigt euch den Aufbau:

Jedes Kind wählt **1 Kontrolltafel** und **1 Spielfigur**.

Die Kontrolltafel legt ihr vor euch ab, die **Spielfigur** stellt ihr in die jeweils farblich passende Ecke auf dem Spielplan. Das **Sparschwein** wird zu Beginn des Spiels auf das Startfeld **Montag** gestellt.



Die **8 Warenplättchen** (bei 4 Spielern) mit der **grünen Rückseite** legt ihr mit der **Rückseite nach unten** auf die 8 Ablagefelder. Die Abbildungen auf dem Spielplan zeigen euch, wohin welches Plättchen gehört.



Warenplättchen und Aktionskarten bei 2 oder 3 Spielern:

Bei 2 oder 3 Spielern wird ein Teil des Spielmaterials aussortiert.

Warenplättchen: Bei 2 Spielern braucht ihr 4 Plättchen eurer Wahl, bei 3 Spielern 6 Plättchen.

Aktionskarten: Bei 2 Spielern sortiert ihr die Karten mit den Ziffern 3, 4, 5 und 6 aus.

Bei 3 Spielern fallen die Karten mit den Ziffern 4, 5 und 6 weg.



Sortiert die Aktionskarten und verteilt sie anschließend wie folgt:

Die **Bankkarten** verteilt ihr auf die beiden dunkelblauen Bank-Felder auf dem Spielplanrand. Die **Ereigniskarten** stapelt ihr mit der Rückseite nach oben auf dem Ereigniskartenfeld.



Mit den Karten **Freizeit, Essen, Geld verdienen** und **Herzenswunsch** bildet ihr jeweils einen Stapel neben dem Spielplan. Achtet darauf, dass die Karten Freizeit, Essen und Herzenswunsch mit dem **grünen** Balken nach oben liegen. Die Rückseiten mit dem **roten** Balken braucht ihr für Spielidee 2.

Auf jedem Stapel liegt die Karte mit der **Ziffer 1** oben, dann folgen die **Karten 2, 3**, usw. Bevor es losgeht, legt ihr die vier Karten mit den Ziffern 1 auf dem jeweils passenden Feld des Spielplanrandes ab.



Die Farben und Ziffern der Felder auf dem **Spielplanrand** verraten euch, wohin die Karten gehören. Nun könnt ihr sehen, was in der ersten Runde zum Kauf bereitsteht. Die Münzen und Scheine verteilt ihr auf die jeweils passenden Felder in der Kasse.

Das älteste Kind oder ein Erwachsener ist der **Bankdirektor** und verwaltet die Kasse. Er übernimmt das Wechseln und Auszahlen der Geldbeträge und achtet darauf, dass es sonntags Taschengeld gibt. Helft ihm gemeinsam beim Kopfrechnen. Neben dieser Aufgabe spielt er ganz normal mit.

Los geht's!

Jeder Spieler erhält zu Beginn **2€ Taschengeld** vom Bankdirektor.

Dann wird **reihum im Uhrzeigersinn** gewürfelt und auf dem Spielplanrand gezogen: Der Jüngste beginnt. Bei jedem Spielzug wird mit dem Ziel gespielt, wenn möglich eine Aktionskarte zu erreichen.

Auf den Kontrolltafeln findet ihr eine Übersicht der einzelnen Spielschritte.

Jeder Spielzug hat 4 Schritte:



1. Schritt: Würfeln und laufen

Der Würfel: Würfelpunkte, die ihr nicht braucht, könnt ihr verfallen lassen.

Die Spielfigur: Es kann in alle Richtungen gezogen werden.

Die Laufrichtung darf während eines Zuges nicht geändert werden.



Eine Möglichkeit zum **Abkürzen** bietet die **Rummelmittle**: Über die vier Ereignisfelder könnt ihr in die Mitte hineinlaufen und bei einem beliebigen Ereignisfeld wieder herauskommen. Die Mitte des Spielfeldes zählt dabei wie ein einzelnes, großes Feld. **Aber Vorsicht**: Bei jedem Abkürzen durch die Rummelmittle müsst ihr eine Kleinigkeit kaufen. (S. 6: Einkaufen in der Rummelmittle).



2. Schritt: Aktionskarte erfüllen

Je nachdem, auf welchem Feld eine Figur landet, gibt es mehrere Möglichkeiten, wie euer Zug weitergeht:

Farbiges Feld ohne Karte: Seid ihr auf einem Feld ohne Karte gelandet, könnt ihr keine Aktion erfüllen. Vielleicht klappt es beim nächsten Zug. Es folgt Schritt 4 (S. 7: Sparschwein vorziehen).



Freizeit, Essen, Herzenswunsch: Landet ein Spieler auf einer Karte mit **Freizeit, Essen** oder **Herzenswunsch** kann er entscheiden, ob er diese Karte kaufen möchte. Die Karten werden beim Bankdirektor bezahlt und anschließend als erledigt unter das entsprechende Symbol der eigenen Kontrolltafel gesteckt.



Hinweis: Die Karten unten im Stapel kosten mehr als die oberen – deshalb haltet euch ran und kauft lieber am Anfang, sonst wird es teuer.



Landet ihr auf einer ausgelegten Karte, für die euer Taschengeld nicht ausreicht, könnt ihr sie leider nicht kaufen. Vielleicht klappt es in der nächsten Runde.



Tipp fürs Geldwechseln: Beim Heraussuchen des Wechselgeldes hilft euch die Tabelle auf der letzten Seite der Anleitung. Sie zeigt, welche Beträge ihr mit welchen Münzen zusammenstellen könnt.



Bank: Wer auf einer Bankkarte landet, hat die Möglichkeit, zu sparen, d.h. Geld für bestimmte Zeit aus dem Spiel zu nehmen und auf das Sparbuch zu legen. Wie viel Geld ihr sparen möchtet, dürft ihr selbst entscheiden. Nehmt die Bankkarte dafür zu euch und legt sie vor dem Banksymbol eurer Kontrolltafel ab. Anschließend legt ihr einen **beliebigen Betrag zwischen 5 Cent und 3€** auf die Karte. Wer sich entscheidet **2€ zu sparen**, bekommt einmalig **20 Cent Zinsen** als Belohnung von der Bank geschenkt. Wer sogar **3€ spart**, bekommt **50 Cent Zinsen**. Die Zinsen legt ihr ebenfalls auf die Bankkarte. Mehr als 3€ können nicht gespart werden. Wer weniger als 2€ spart, bekommt zwar keine Zinsen, hat die Aktion aber trotzdem erfüllt.

Das gesparte Geld bleibt so lange vor euch auf der Bankkarte liegen, bis das Spiel zu Ende ist und ausgezahlt wird. Wem das zu lange dauert, der kann in einem anderen Spielzug ein Bankfeld besuchen und das Geld vom Sparbuch abheben. Jeder Spieler darf nur einmal Geld bei der Bank einzahlen.



Geld verdienen: Landet ihr auf einem Feld, auf dem man Geld verdienen kann, bekommt ihr den jeweiligen Betrag vom Bankdirektor ausgezahlt. Anschließend steckt ihr die Karte unter die eigene Kontrolltafel – die Aktion ist erfüllt. Bei vier Spielern ist es möglich, mehrmals **Geld zu verdienen**.



Ereignisfeld: Ein Spieler, der auf einem Ereignisfeld landet, zieht eine Karte vom Stapel und liest sie vor. Je nachdem, was darauf steht, bekommt er vom Bankdirektor Geld ausgezahlt oder muss etwas an ihn zahlen.

Die ausgespielte Ereigniskarte steckt der Spieler unter das entsprechende Symbol seiner Kontrolltafel – diese Aktion ist erledigt. Es ist möglich, mehrere Ereigniskarten zu ziehen. Hat ein Spieler nicht genug Geld, hebt er die Karte auf und zahlt, sobald er ausreichend Geld hat. Er muss nicht aussetzen.

***Hinweis:** Um eine Ereigniskarte ziehen zu dürfen, muss man direkt auf einem Ereignisfeld landen. Es reicht also nicht, nur darüberzuziehen.*



Einkaufen in der Rummelmitte: Landet ihr entweder mit eurer Spielfigur direkt auf der Rummelmitte oder kürzt ihr durch die Mitte ab, **muss jedes Mal ein Warenplättchen** gekauft werden. Beim Abkürzen durch die Mitte bleibt ihr einen Moment stehen, kauft ein Plättchen und zieht mit den übrigen Punktezahlen weiter zum eigentlichen Ziel.



Zum Kaufen dreht ihr ein Warenplättchen um und bezahlt den Betrag beim Bankdirektor. Das gekaufte Plättchen legt ihr auf den **Einkaufswagen** eurer Kontrolltafel ab. Die Aktion ist damit erledigt. Sobald alle Waren gekauft wurden, könnt ihr durch die Rummelmitte ziehen, ohne etwas kaufen zu müssen. Natürlich dürft ihr auch mehrmals durch die Rummelmitte laufen und dort etwas kaufen. Hat ein Spieler nicht genug Geld, um das Plättchen zu bezahlen, muss er in der Rummelmitte so lange stehen bleiben, bis es wieder Taschengeld gibt. Erst dann kann er das Plättchen bezahlen und anschließend würfeln.

Besonderheit: Weil man in der Rummelmitte immer etwas kaufen muss, kann es vorkommen, dass in einem Spielzug nacheinander 2 Aktionen erfüllt werden.

Zum Beispiel: 1. Einkaufen in der Rummelmitte – 2. Aktionskarte kaufen



3. Schritt: Aktionskarte nachlegen

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte **Herzenswunsch, Essen, Freizeit** oder **Geld verdienen** vom Spielplan genommen hat, legt er anschließend die oberste Karte vom Kartenstapel auf dem Spielplanfeld mit der dazugehörigen Ziffer und Farbe ab. Achtet darauf, dass von jeder Aktion **immer eine Karte** ausliegt.



4. Schritt: Sparschwein vorziehen

Am Ende des Spielzugs setzt der Spieler das Sparschwein um einen Tag weiter nach vorne. Erreicht das Sparschwein den **Sonntag**, bekommen **alle Spieler 2€ Taschengeld** aus der Kasse.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Aktionen erfüllt hat, also 6 Aktionskarten (Bank, Herzenswunsch, Essen, Freizeit, Ereignis, Geld verdienen) und 1 Warenplättchen gesammelt hat. Hat ein Spieler das geschafft, wird die angefangene Runde zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler noch einmal an der Reihe ist. Kommt es in dieser Zeit zum Auszahlen von Taschengeld, erhält auch der Spieler Taschengeld, der bereits alle Aktionen erledigt hat.

Auswertung: Gewonnen hat der Spieler, der alle Aktionen erfüllt hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Aktionen erfüllt, gewinnt derjenige, der mehr Bargeld besitzt. Dazu zählt auch das Geld auf dem Sparbuch.

Tipp für einen schnellen Rummelbesuch:

Wollt ihr einmal eine schnelle Runde spielen, könnt ihr das Spiel abkürzen. Legt dazu die Aktionskarten Herzenswunsch und Bank von Beginn an unter eure Kontrolltafel, als seien sie bereits erfüllt. Anschließend habt ihr nur noch 5 Aktionen, die es zu erfüllen gilt.

Spielidee 2



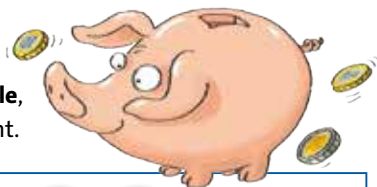
Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren


















Sobald ihr euch im Zahlenraum bis 100 zu Hause fühlt, könnt ihr das gleiche Spiel in der Profivariante spielen. Verwendet dazu die Warenplättchen mit der **roten Rückseite** und legt die Karten **Herzenswunsch, Freizeit** und **Essen** mit dem **roten Balken** nach oben auf die einzelnen Stapel. Nun kommen Preise vor, die aus Euro und Cent gemischt und mit einem Komma dargestellt sind. Parallel zum Alter steigt auch die Höhe des Taschengeldes. Spielt eine Gruppe von Kindern zwischen **7 und 10 Jahren**, erhält jedes Kind **3€ Taschengeld** pro Woche.

Spielt eine Gruppe von Kindern zwischen 6 und 10 Jahren zusammen, orientieren sich die Rückseiten der Warenplättchen und Karten sowie die Höhe des Taschengeldes am Alter der jüngsten Spieler; dazu passt Spielidee 1.

Wechselgeld-Tabelle

Die unten stehende Übersicht zeigt euch **Beispiele**, wie ihr die einzelnen Geldbeträge wechseln könnt.



20 Cent	 ↔ 
30 Cent	 ↔ 
40 Cent	 ↔ 
50 Cent	 ↔ 
60 Cent	 ↔ 
1 Euro	 ↔ 
2 Euro	 ↔ 
5 Euro	 ↔ 
10 Euro	 ↔ 

© 2013/2018 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