



# Logo-Fix

6-10  
Jahre

**Clever gefragt und schlau kombiniert!**



Ravensburger® Spiele Nr. 24 931 2

Autor: Haim Shafir

Illustration: Gabriela Silveira, Kinetic

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Ramona Thiele



## 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.



**Logisches Denken**

**Konzentration**

**Wortschatz  
und Sprache**

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

## LogoFix

### Logikspiel für 2 bis 4 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Konzentration und Wahrnehmung sind grundlegende Fähigkeiten, die maßgebend für den schulischen Erfolg von Kindern sind. Diese werden mit LogoFix auf spielerische Art und Weise gefördert. Aber auch das logische Denken und die Sprachentwicklung werden angeregt und geschult. Bei diesem Spiel gilt es, clevere Fragen zu stellen und Gemeinsamkeiten zu erkennen. Durch logisches Kombinieren und kreatives Fragen werden nachhaltig wichtige Grundfertigkeiten gestärkt.

## Liebe Kinder,

was haben ein Ball und ein Luftballon gemeinsam? Richtig, sie sind beide rund. Doch nicht nur das, sie können zum Beispiel auch beide durch die Luft fliegen! Welche Gemeinsamkeiten entdeckt ihr zwischen den vielen Spielsteinen noch? Jetzt gilt es, clever zu kombinieren und schlaue Fragen zu stellen. So findet ihr die meisten Chips und gewinnt das Spiel!

### Inhalt

- ① 40 Spielsteine
- ② 8 Chips



### Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und löst die Bildkärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln. Drückt nun die Bildkärtchen in die Vertiefung der Spielsteine. Die Spielsteine haben eine Ober- und eine Unterseite. Die **Bildkärtchen** werden in die **Vertiefung der Oberseite** gedrückt, ihr erkennt diese an den **zwei Kreisen** in der Mitte. Ihr müsst etwas drücken, damit das Bildkärtchen richtig einrastet und gut hält. Die Bildkärtchen sind dann fest mit den Spielsteinen verbunden und können nicht mehr herausgelöst werden.



# Einführungsspiel

**Zuordnungsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren**

**Ziel des Spiels** ist es, drei zueinander passende Spielsteine zu finden.

## Vorbereitung des Spiels

Legt alle Spielsteine in der Mitte des Tisches aus.  
Die roten Chips benötigt ihr für dieses Spiel nicht.



## Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.  
Es werden drei Runden gespielt.

Such dir einen Spielstein aus, lege ihn vor dir ab und sage dabei laut, was auf dem Spielstein abgebildet ist. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und sucht sich einen Spielstein aus.

In der **zweiten Runde** suchst du einen Spielstein aus, der zum ersten Spielstein passt und legst ihn vor dir ab. Dann erklärst du, was die beiden Spielsteine gemeinsam haben.

In der **dritten Spielrunde** suchst du einen weiteren Spielstein aus, der zu den Spielsteinen aus den ersten beiden Runden passt und erklärst wieder, worin die Gemeinsamkeit der drei Spielsteine besteht.

### **Hier ist Kreativität gefragt!**

*Es gibt viele verschiedene Kombinationsmöglichkeiten: alles, was man essen kann, alles, was aus Holz ist, alles, was gleich groß ist, alles, was rund ist, alles, was mit Elektrizität zu tun hat, alles, was wächst, ...*

*Regen Sie die Kinder an, vielfältige und fantasievolle Kombinationsmöglichkeiten zu wählen und lassen Sie ruhig auch ungewöhnliche Begründungen zu.*

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler drei zueinander passende Spielsteine gefunden und ihre Wahl begründet haben.

### **Spielvariante für einen Spieler:**

*Lege alle Spielsteine in die Tischmitte. Schaffst du es, alle Spielsteine in Kategorien einzuordnen? Um es besonders knifflig zu machen, kann auch festgelegt werden, dass jeder Kategorie mindestens drei Spielsteine zugeordnet werden müssen.*

# Spielidee

## Logikspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, durch geschicktes Fragen und Kombinieren, den unter den Spielsteinen versteckten Chip zu finden.

### Vorbereitung des Spiels

Wählt **25 Spielsteine** aus und legt sie in 5×5 Reihen mit dem Bild nach oben in der Tischmitte aus.

Lasst zwischen den Spielsteinen etwas Abstand, damit ihr sie während des Spiels noch gut anheben könnt.

Die übrigen Spielsteine bleiben in der Schachtel.



### Los geht's!

#### Chip verstecken

Der älteste Spieler beginnt. Er ist der Startspieler und versteckt in dieser Runde den Chip.



Nimm einen **roten Chip** und lege ihn heimlich unter einen der Spielsteine, während sich die **anderen Spieler** die **Augen zuhalten**. Merke dir gut, unter welchem Bild du den Chip versteckt hast, damit du die Fragen deiner Mitspieler beantworten kannst. Nun wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Die Mitspieler versuchen nun durch Fragen herauszufinden, unter welchem Spielstein der Chip versteckt ist.

#### Fragen stellen

Der linke Nachbar des Startspielers macht den Anfang. Er stellt eine **Frage**, die der Startspieler mit „**Ja**“ oder „**Nein**“ beantworten muss. Überlegt beim Fragen stellen, was die ausliegenden Spielsteine gemeinsam haben, um möglichst viele aussortieren zu können.

#### Beispielfragen:

*Findet man es im Haushalt?*

*Kann man damit spielen?*

*Ist es größer als eine Katze?*

*Ist es weich?*

*Kann es fliegen?*

*Wächst es?*

*Wird es von Menschen hergestellt?*

*Kann man damit Sport treiben?*

*Bestimmt fallen euch noch viel mehr Fragen ein!*



Es darf mit viel Fantasie gefragt werden! Vieles, was auf den ersten Blick nicht zusammengehört, hat vielleicht doch etwas gemeinsam, wenn ihr genauer darüber nachdenkt.

## Fragen beantworten

Der Startspieler darf die Frage nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Danach werden alle **Spielsteine aussortiert**, die nicht zu seiner Antwort passen. Ist die Antwort des Startspielers „Nein“, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Antwortet der Startspieler mit „Ja“, darf der Spieler weiterfragen.

### Beispiel für „Ja“

Der Chip liegt unter dem Elefanten.  
Der Spieler, der an der Reihe ist, fragt:  
„Ist es ein Tier?“  
Der Startspieler antwortet mit:  
„Ja, es ist ein Tier.“

Nun werden alle **Spielsteine aussortiert**, auf denen **kein Tier** zu sehen ist. Alle Spielsteine, auf denen ein Tier zu sehen ist, bleiben im Spiel.  
Dann darf der Spieler weiterfragen.



### Beispiel für „Nein“

Der Chip liegt unter dem Luftballon.  
Der Spieler, der an der Reihe ist, fragt:  
„Kann man es essen?“  
Der Startspieler antwortet mit:  
„Nein, man kann es nicht essen.“

Nun werden alle **Spielsteine aussortiert**, auf denen etwas **Essbares abgebildet** ist. Alle Spielsteine, auf denen etwas zu sehen ist, was man nicht essen kann, bleiben liegen.  
Nun ist der nächste Spieler mit seinen Fragen an der Reihe.



Es werden also nach jeder Antwort Spielsteine aussortiert. Achtet beim Aussortieren darauf, das ihr die Spielsteine nicht verschiebt, damit ihr nicht hören könnt, wo der Chip versteckt ist. Nach dem Aussortieren kommen die Spielsteine wieder zurück in die Schachtel.

Ist nicht eindeutig, ob die gegebene Antwort auf einen der noch ausliegenden Spielsteine zutrifft oder nicht, entscheidet ihr gemeinsam, ob er aussortiert wird.

**Beispiel:** Jan fragt: „Kann man damit spielen?“ Der Startspieler antwortet mit „Ja.“ Es werden alle Spielsteine aussortiert, mit denen man nicht spielen kann. Jan findet, dass man auch mit dem Hund und auf dem Klavier spielen kann. Nun entscheiden alle gemeinsam, ob diese Spielsteine liegen bleiben dürfen.

## Ende der Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn ein Mitspieler erraten hat, unter welchem Spielstein der Chip liegt. Er erhält den Chip als Gewinn.

Lautet die Antwort auf seine letzte Frage „Nein“ und ist nach dem Aussortieren nur noch der Spielstein übrig, unter dem der Chip versteckt ist, bekommt er den Chip ebenfalls.

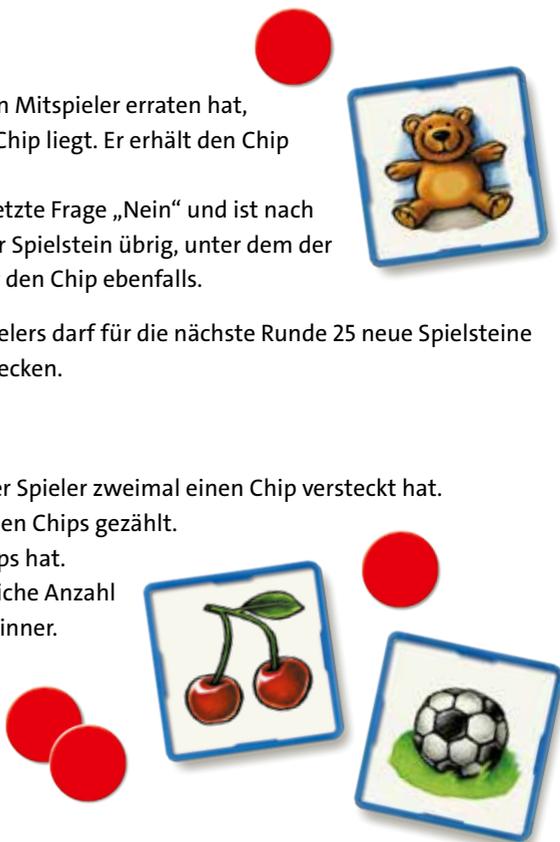
Der linke Nachbar des Startspielers darf für die nächste Runde 25 neue Spielsteine auslegen und einen Chip verstecken.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler zweimal einen Chip versteckt hat. Danach werden die gewonnenen Chips gezählt.

Sieger ist, wer die meisten Chips hat.

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Chips, gibt es mehrere Gewinner.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)