



# Die Logik-Piraten



Rätsel, spielen, Schätze gewinnen

## Angelegt für

- Kinder im Alter von 5-8 Jahren
- für 1-4 Kinder zum Spielen
- Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit möglich

## Förderbereich

logisches Denken, Konzentration & Geschicklichkeit

## Zusätzliche Ziele

Reihen und Muster erkennen, hohe Lernmotivation & Individuelle Förderung

## Lern- und Entwicklungsprozesse

Logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten, Konzentrationssteigerung, Geschicklichkeitsentwicklung, Motivation zum eigenständigen Lernen

## Ablauf: Grundspiel-Schatzjagd

- Ziel: möglichst viele Edelsteine gewinnen
- Rätselkarte wird von erster\*m Spieler\*in gelöst und erklärt. Die Antwort findet sich auf der Kartenrückseite (s. Abbildung 1)
- das Lösungssymbol wird auf der Inseltafel gesucht, gezielt und dann mit der Kugel in die Höhle darunter getroffen (s. Abbildung 2)
- Dabei werden Schätze gesammelt, die sich in einem Zug aber nicht doppeln dürfen (s. Abbildung 1). Doppelt sich ein Edelstein im gleichen Zug ist der nächste Spieler an der Reihe
- Ende: Alle Schätze sind vergeben. Die Person mit den meisten Edelsteinen darf das Piratensegel an das Schiff stecken.

## Ablauf: Profivariante – „Seeungeheuer ahoi!“

- Grundspiel mit Zusatz: Seeungeheuer mit zwei Edelsteinen
- ein oder zwei Seeungeheuer werden auf der Meerestafel platziert bevor ein Rätsel von einer\*einem Spielenden gewählt wird
- Spieler\*in muss an dem Seeungeheuer vorbei in die Richtige Höhle zielen



Abbildung 1: Rätselkarten und Schätze

## Kriterien

- Bedeutsamkeit:** Teilweise gegeben durch die individuelle Anpasstheit, aber nicht überall im Unterricht einsetzbar.
- Strukturierung:** Gut durch klare Anleitung des Spiels.
- Methodik:** gute Methodik durch unterschiedliche Schweregrade, aktivierendes-, entdeckendes- und handlungsorientiertes Lernen.
- Diagnostik:** Entwicklung erkennbar, allerdings erhebt das Spiel keinen diagnostischen Anspruch.
- Individuenbezogene Adaptivität:** Ja, durch die Profivariante und die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Rätselkarten.
- Umfeldbezogene Adaptivität:** Nein, denn der Ablauf ist Vorgegeben.
- Eigenaktivität:** Ja, durch eigenständige Überlegung und aktives Handeln.
- Soziales Lernen/Selbstwirksamkeit:** Ja, da Lösung durch Einzel- und Gruppenüberlegung ermöglicht wird.
- Förderdiagnostik:** Nein, da das Spiel einige Hilfsstellungen bietet, wodurch die einzelne Leistung nicht immer bewertet werden kann.
- Materialität:** Sehr ansprechend für Kinder, aber komplexe Spielanleitung.

## Setting

- im inklusiven Unterricht einsetzbar
- durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Möglichkeit in der Gruppe zusammenzuarbeiten adaptiv

## Allgemeine Informationen

Ravensburger Spiele Nr. 25027 1  
Autor: Wolfgang Dirscherl, Illustration: Gabriela Silveira  
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic, Vera Bolze  
Fotos: Becker Studios, Redaktion: Jutta Lehmborg



Abbildung 2: Spielfeld mit Inseltafel und Seeungeheuer



Emilie Esau