



**spielend
NEUES
LERNEN**

**Abenteuer auf dem
Zahlen-Fluss**
Fließend Kopfrechnen von 1–100

Hohe Lernmotivation
Mit Pädagogen entwickelt
Individuelle Förderung

Ravensburger® Spiele Nr. 25024 0
Autor: Dr. Reiner Knizia
Illustration: Gabriela Silveira
Design: Kinetic, DE Ravensburger, Miki Orange Design

Dieses Lernspiel fördert:

- Plus und Minus 1–100
- Logisches Denken
- Zahlverständnis

Stärken stärken mit den Lernspielen von Ravensburger

Stärken stärken – 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:

Abenteuer auf dem Zahlen-Fluss

Wettlaufspiel für 1 bis 4 Spieler
von 7 bis 10 Jahren

Die abenteuerliche Fahrt auf dem Zahlen-Fluss ermöglicht ein intensives Training von Addition und Subtraktion im Zahlenraum 1 bis 100. Vier Spielideen sorgen für Spannung, fördern das Zahlverständnis und logisches Denken. Auch das selbstständige Lernen wird berücksichtigt: Durch das Aneinanderlegen der Karten erscheint das Ergebnis in einer Öffnung – eine einfache und originelle Selbstkontrolle!



In den Info Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,
 habt ihr Lust auf eine rasante Fahrt auf
 dem Zahlen-Fluss? Schwingt euch mit den
 lustigen Wassertieren auf die Fahrzeuge und
 genießt das Rechen-Vergnügen im Wasser!
 Mit Schlauchboot, Floß oder Surfbrett
 werdet ihr den Zahlen-Fluss erkunden.

Inhalt

- ① 1 Zahlen-Fluss
- ② 24 Wassertierkarten
- ③ 40 Wasserfahrzeugkarten
- ④ 32 Chips
- ⑤ 1 Neptun mit Aufstellfuß
- ⑥ 1 Würfel



- ① **Zahlen-Fluss**
 Er beginnt mit der Quelle und endet im Meer.
 Bei manchen Spielideen stellen diese beiden Plätze das Start- und Zielfeld dar.
 Die vier Teile des Zahlen-Flusses werden durch Puzzlenasen miteinander verbunden.



- ② **Wassertierkarten**
 Jede Wassertierkarte zeigt ein Wassertier und eine Zahl
 in einer Wasserblase. Außerdem hat jede Karte ein Loch.
 Das Loch ermöglicht, bei Spielidee 1 und 2
 die Lösung der Aufgaben zu zeigen.

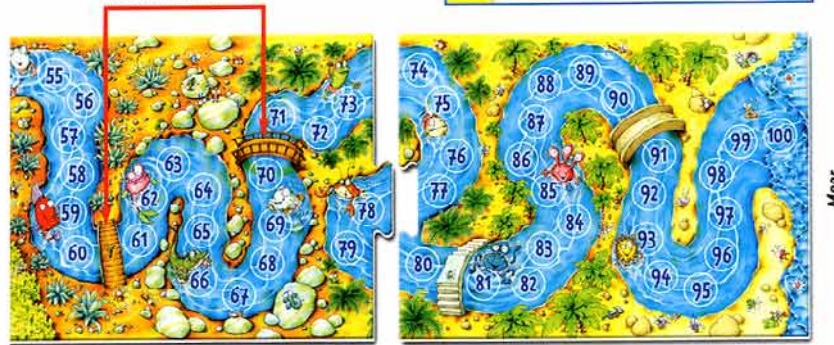


Vor dem ersten Spiel

Steckt Neptun in den transparenten Aufstellfuß. Löst die Wassertier- und Wasserfahrzeugkarten vorsichtig aus der Stanztafel.

Flussabschnitt

Ein Flussabschnitt erstreckt sich immer von einer Brücke bis zur nächsten, in Zehnerschritten.



- ③ **Wasserfahrzeugkarten**
Diese Karten zeigen auf der Vorderseite ein Wasserfahrzeug und eine **blaue Plus-** oder eine **rote Minuszahl** und auf der Rückseite eine Ansammlung von Zahlen. Sie dienen der Selbstkontrolle für die Spielideen 1 und 2.

➔ Schauen Sie mit Ihrem Kind gemeinsam den Zahlenfluss an.

- Weisen Sie auf die Brücken aus Stein oder Holz hin. Erkennt Ihr Kind, dass sie in Zehnerabständen gebaut wurden?
- Lassen Sie sich die Plätze der Wassertiere im Zahlen-Fluss nennen und ordnen Sie die entsprechenden Karten zu!

➔ Sortieren Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Wasserfahrzeugkarten!

- Welche transportieren die Wassertiere nach vorne, welche zurück?
- Welches ist das langsamste, welches das schnellste Fahrzeug?



**Einführungsspiel 1:
Platzgerangel**

Zahlen vergleichen für 3-4 Kinder
ab 7 Jahren

Benötigtes Material:

- Zahlen-Fluss
- Wassertierkarten
- Chips

Jedes Kind erhält Chips einer Farbe:
Zwei Spieler: acht Chips, drei Spieler:
fünf Chips, vier Spieler: vier Chips.

Die Karten werden in einem verdeckten
Stapel neben den Zahlen-Fluss gelegt.

Zwei Plätze im Fluss sind sehr beliebt:
Die ruhige Umgebung der Quelle zur
Erholung und die Meeresnähe zum
Toben in den Wellen. Wer schafft es,
bei den Wassertieren mit den niedrigen
oder mit den hohen Zahlen einen Platz
zu ergattern?

Jedes Kind darf sich zu Beginn einer
Runde zwei Karten vom Stapel neh-
men. Fordern Sie die Kinder auf, die
Zahlen zu vergleichen und dann zu ent-
scheiden, welche sie behalten möchten.

Die eine bleibt also auf der Hand, die
andere wird wieder unter den
Ablagestapel geschoben. Nun decken
alle gemeinsam die verbliebene Karte
auf und nennen reihum die darauf
abgebildete Zahl.

- Wer die **kleinste Zahl**
genannt hat, darf einen
seiner Chips auf das ent-
sprechende Feld auf dem
Zahlen-Fluss ablegen.



- Wer die **größte Zahl**
genannt hat, macht
es genauso.



Was aber, wenn das Feld
bereits besetzt ist?
Einfach diesen fremden Chip
an den Besitzer zurückgeben
und den eigenen ablegen.

Alle anderen erhalten in dieser Runde
keinen Platz im Fluss.

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle
eigenen Chips ablegen konnte. Dieses
Kind gewinnt das Spiel.





Einführungsspiel 2: Das große Rennen

Rechenttraining für 2-4 Kinder
ab 7 Jahren

Benötigtes Material:

- Zahlen-Fluss
- Chips
- Wasserfahrzeugkarten von +1 bis +20

Jedes Kind wählt einen Chip in einer anderen Farbe aus und legt ihn auf die Quelle. Die Karten werden in einem verdeckten Stapel neben den Zahlen-Fluss gelegt.

Im Fluss findet ein Wettschwimmen statt. Wer schafft es, zuerst am Meer anzukommen?

Fordern Sie das Kind, das an der Reihe ist, auf, eine Karte vom Stapel zu ziehen. Sie zeigt ein Wasserfahrzeug und gibt an, wie weit das Kind damit kommt. Zur aktuellen Position des Chips wird die Zahl des Wasserfahrzeugs addiert. Auf dem ermittelten Feld wird nun der Chip abgelegt.

Beispiel:

1. Runde: Chip liegt auf dem Startplatz, Wasserfahrzeugkarte +8

Rechnung: $0 + 8 = 8$, der Chip wandert auf das Feld mit der Nummer 8

2. Runde: Wasserfahrzeugkarte +2

Rechnung: $8 + 2 = 10$, der Chip wandert von Feld 8 auf Feld 10



Wer das letzte Feld des Zahlen Flusses erreicht oder darüber hinaus zieht, gewinnt das Wettschwimmen!

Spielidee 1: Fluss-Urlaub

Rechenttraining für 2-4 Kinder ab 8 Jahren

In den Ferien möchten die Wassertiere auch andere Flussabschnitte kennen lernen und Neues entdecken. Sie schwingen sich auf ein Wasserfahrzeug und schon geht die spannende Entdeckungstour los! Wohin bringt sie der Wasserflitzer?

Ziel des Spiels ist es, Plus- und Minusaufgaben zu lösen und als Erster alle eigenen Chips auf dem Zahlen-Fluss abzulegen.

Vorbereitung des Spiels

Nehmt die vier Teile des Zahlen-Flusses und verbindet sie durch die Puzzlenasen. Legt den Zahlen-Fluss in die Mitte des Tisches. Für dieses Spiel benötigt ihr zunächst die Wasserfahrzeugkarten von -10 bis +10, also: -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10 und alle Wassertierkarten.

Hinweis: Fortgeschrittene Rechner können auch alle Wasserfahrzeugkarten verwenden.

Mischt sie getrennt und legt Wassertier- und Wasserfahrzeugkarten in zwei verdeckten Stapeln neben den Zahlen-Fluss.

Jeder Spieler nimmt sich Chips einer Farbe:
Bei zwei Spielern bekommt jeder acht Chips,
bei drei Spielern fünf Chips und bei vier
Spielern vier Chips.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es
im Uhrzeigersinn weiter. Decke von beiden
Kartenstapeln die oberste Karte auf. Die
beiden Karten zeigen dir, welches Wasser-
tier mit welchem Wasserfahrzeug fährt.
Wo kommt das Wassertier an? Rechne hier-
zu die Aufgabe aus und nenne das Ergebnis.
Fährt zum Beispiel der kleine Frosch mit der
Badewanne, so hast du folgende Aufgabe
auszurechnen: $73 + 16 = 89$. Somit bringt
die Badewanne den Frosch auf das Feld 89
auf dem Zahlen-Fluss.



Um zu **kontrollieren**,
ob der Zielort stimmt,
legst du beide Karten
mit der Rückseite an-
einander. Schau nun,
was in der Öffnung
erscheint.



Hast du **richtig gerechnet**? Prima!

Jetzt gibt es vier Möglichkeiten:

- Es befindet sich **kein fremder Chip** in diesem Flussabschnitt. Lege einen deiner Chips auf das errechnete Zielfeld. Im Laufe des Spiels dürfen mehrere deiner Chips in einem Flussabschnitt liegen. Zwei eigene Chips auf demselben Feld sind allerdings nicht möglich.
- Es befindet sich **genau ein fremder Chip** in diesem Flussabschnitt. Gib den fremden Chip an seinen Besitzer zurück und lege einen deiner Chips auf das errechnete Zielfeld.
- Liegt das **Ergebnis außerhalb des Zahlen-Flusses**? Schade! Leider darfst du keinen Chip ablegen.
- Befinden sich in diesem Flussabschnitt bereits **zwei oder mehr fremde Chips**? Schade! Leider darfst du keinen Chip ablegen.

Hast du **falsch gerechnet**? Schade!

- Leider darfst du keinen Chip ablegen.

Hinweis: Sollte das Ergebnis unter 0 liegen, so erscheint in der Öffnung eine blaue Wasserfläche. Ergebnisse über 100 sind mit der Farbe Gelb hinterlegt. Sie erscheinen zwar in der Öffnung, der betreffende Spieler muss jedoch nicht das exakte Ergebnis nennen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Chips auf dem Zahlen-Fluss unterbringen konnte. Dieser gewinnt das Spiel.



Lust auf eine Runde Kopfrechen-
training?

Immer zwei Karten ziehen, ein Wasser-
tier und ein Wasserfahrzeug, rechnen
und kontrollieren!

Das macht besonders viel Spaß, wenn
Sie sich beim Lösen der Aufgaben mit
Ihrem Kind abwechseln.



Drei Tipps zum Kopfrechnen:

- Unsicheren Rechnern hilft oft eine
Überschlagsrechnung. Sollte Ihr Kind
die Aufgabe $27 + 39$ zu lösen haben,
fordern Sie es auf, vorher mit gerun-
deten Zahlen zu rechnen, also $30 + 40$
 $= 70$. Erhält es bei der eigentlichen
Rechnung die Lösung 66, gibt das
Sicherheit, richtig zu liegen, da sich
die 66 nah bei der 70 befindet.

- Eine andere Möglichkeit besteht darin,
den zweiten Summanden zu zerlegen:
1. Rechenschritt: $27 + 30 = 57$
2. Rechenschritt: $57 + 9 = 66$

- Alternativ hierzu können die
Summanden auch getauscht werden:
 $39 + 27 = ?$

Durch das Runden des ersten
Summanden wird das Rechnen
erleichtert: $40 + 27 = 67$

Um das richtige Ergebnis zu erhalten,
muss zuletzt nochmals subtrahiert
werden: $67 - 1 = 66$



Spielidee 2: Besuch von Neptun

Rechenttraining für 2-4 Kinder ab 8 Jahren

Neptun ist ein seltener Gast
im Zahlen-Fluss. Nur ab und zu
findet er Zeit, die Wassertiere
zu besuchen, die sich jedes Mal
riesig freuen. Wer schafft es,
in diesem Getümmel möglichst
nahe an ihn heranzukommen?



Ziel des Spiels ist es, Plus- und Minus-
aufgaben zu lösen und möglichst nahe an
Neptun heranzuschwimmen.

Vorbereitung des Spiels

Nehmt die vier Teile des Zahlen-Flusses und
verbindet sie durch die Puzzlenasen. Legt
den Zahlen-Fluss in die Mitte des Tisches.
Stellt Neptun in die Quelle. Mischt alle
Wassertier- und Wasserfahrzeugkarten
getrennt und legt sie in zwei verdeckten
Stapeln neben den Zahlen-Fluss.

Jeder Spieler erhält drei Wassertierkarten,
die er offen vor sich ablegt.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler die Chips
einer Farbe: Bei zwei Spielern bekommt
jeder acht Chips, bei drei Spielern fünf Chips
und bei vier Spielern vier Chips. Legt den
Würfel bereit.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es
im Uhrzeigersinn weiter.

Würfle und ziehe Neptun um die angezeigte
Augenzahl vorwärts. Nun ziehst du die
oberste Wasserfahrzeugkarte vom Stapel.
Welches deiner ausliegenden Wassertiere
darf damit fahren?

Wähle das Wassertier aus, das am nächsten an Neptun herankommt, wenn man es mit der Wasserfahrzeugkarte kombiniert. Am Besten ist es, du erreichst Felder **vor Neptun**, schließlich bewegt sich dieser noch weiter den Zahlen-Fluss entlang. Hast du dich für eine Kombination entschieden, rechne die Aufgabe laut vor und nenne das Ergebnis. Prüfe nun das Ergebnis, indem du beide Karten mit der Rückseite aneinanderlegst. In der Öffnung erscheint die richtige Lösung. (siehe Abbildung S.6)

Beispiel:

Neptun steht auf Feld **19**. Vor dir liegen die Wassertierkarten mit den Nummern **46**, **66** und **24**. Du ziehst die oberste Wasserfahrzeugkarte. Es ist das Ruderboot **-25**. Du wählst das Wassertier mit der **46**, denn $46 - 25 = 21$. So kommst du sehr nah an Neptun heran.



Hast du **richtig gerechnet**? Prima!

- Setze deinen Chip auf das entsprechende Feld auf dem Zahlen-Fluss. Liegt auf diesem Feld bereits ein eigener oder fremder Chip, gib ihn an den Besitzer zurück und lege deinen eigenen hier ab.

Hast du **falsch gerechnet**?

- Leider darfst du keinen Chip setzen.

Hinweis: Sollte das Ergebnis außerhalb des Zahlen-Flusses liegen, so darfst du keinen Chip ablegen.

Die beiden kombinierten Karten legst du nun in die Schachtel. Ziehe eine neue Wassertierkarte, um deine Auslage wieder auf drei Karten zu ergänzen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er würfelt, zieht Neptun entsprechend weiter, zieht eine Wasserfahrzeugkarte und entscheidet, welches seiner Wassertiere damit fahren soll.



Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler Neptun genau erreicht oder wenn Neptun auf den Chip eines Spielers zieht. Sollte dieser Fall nicht eintreten, so endet das Spiel, sobald alle Wassertierkarten aufgebraucht sind und jeder Spieler nur noch zwei Karten vor sich liegen hat. Dann gewinnt der Spieler, dessen Chip am nächsten bei Neptun liegt. Sollte der Abstand zweier Chips vor und hinter Neptun gleich groß sein, dann gewinnen sie beide.



225342

© 2006 Ravensburger Spieleverlag
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
 Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
 www.ravensburger.com

