

6 dieser Kärtchen werden auf die 6 dafür vorgesehene Plätze auf der Legetafel gelegt, Aufgabenseite nach oben. Der Rest liegt als Stapel bereit (Aufgabenseite nach oben).

Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Die gewürfelte Augenzahl gibt an, welche Rechenaufgabe auf der Legetafel der Spieler rechnen muß. Er nennt die Lösung laut. Um das Ergebnis zu überprüfen, darf der Spieler das Kärtchen umdrehen und sich die Lösung anschauen.

- Hat der Spieler richtig gerechnet, darf er das Kärtchen von der Legetafel an sich nehmen. Auf das freie Feld der Legetafel muß er das oberste Rechenkärtchen vom Stapel legen.
- Hat der Spieler falsch gerechnet, legt er das Rechenkärtchen zurück auf die Legetafel. Die Rechenaufgabe zeigt nach oben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sind am Schluß des Spiels nicht mehr alle Felder auf der Legetafel besetzt, wird so lange reihum weitergewürfelt, bis kein Kärtchen mehr auf der Legetafel liegt. Hat ein Spieler ein leeres Feld erwürfelt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn kein Kärtchen mehr auf der Legetafel ist. Wer die meisten Rechenkärtchen besitzt, hat gewonnen.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

220359

ERSTES RECHNEN

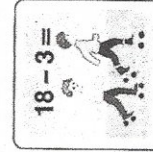
Ein Spiel für kluge Rechner und alle, die es werden wollen!

Ravensburger Spiele® Nr. 00 934 3
Autor: Heinz Meister
Grafik: Hanne Marle

2 Rechenspiele für 2 – 4 Kinder von 6 – 9 Jahren

Inhalt: 96 Rechenkärtchen

- 1 Starttafel
- 1 Zieltafel
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Legetafel
- 20 rote Chips



Ziel des Spiels

„Erstes Rechnen“ enthält 2 verschiedene Rechenspiele, bei denen das Zusammenzählen, Abziehen und Ergänzen geübt werden kann.

Beim Wettlaufspiel geht es darum, als erster auf dem Zielfeld zu sein. Auf dem Weg dahin werden Rechenaufgaben gelöst.

Beim Legespiel ist das Ziel, die meisten Rechenkärtchen zu gewinnen, indem man die Aufgabe richtig löst. Um weiche Aufgaben es geht, bestimmt der Würfel.

Allgemeine Vorbereitung

Die 96 Rechenkärtchen werden nach den Farben auf der Rückseite sortiert. Jede Farbe kennzeichnet eine Schwierigkeitsstufe.

Stufe 1: rote Kärtchen; 24 Aufgaben mit den Zahlen 1 – 20 (ohne Zehnerübergang).

Stufe 2: gelbe Kärtchen; 24 Aufgaben mit den Zahlen 1 – 20 (mit Zehnerübergang).

Stufe 3: grüne Kärtchen; Aufgaben mit den Zahlen 1 – 100. Hierbei gibt es Ergänzungsaufgaben, d. h. für das Fragezeichen muß die richtige Zahl eingesetzt werden.

Beispiel: $14 + ? = 20$. Antwort: $14 + 6 = 20$.

Stufe 4: blaue Kärtchen; Aufgaben mit Zahlen 1 – 100.

Je nach Kenntnisstand der Spieler entscheidet man sich für eine der Stufen 1 bis 4. Um den Spielreiz zu erhöhen, kann man verschiedene Stufen beliebig mischen (zum Beispiel 8 gelbe, 10 grüne und 6 blaue Kärtchen), oder die Anzahl der Rechenkärtchen erhöhen, mit denen gespielt wird.

Die Spieler entscheiden, ob sie das Wettlaufspiel oder das Legespiel spielen wollen.

Für die jüngeren Spieler werden die 20 roten Chips bereitgelegt. Sie können damit die Aufgaben der Stufe 1 nachlegen.

Spiel 1: Wettlaufspiel

Zum Wettlaufspiel gehören:

96 Rechenkärtchen, von denen eine beliebige Auswahl getroffen wird (mindestens 24)

1 Starttafel

1 Zieltafel

4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben

1 Würfel

20 rote Chips

Vorbereitung

Die ausgewählten Rechenkärtchen werden mit der Aufgabe nach oben in einer langen Schlange von der Start- zur Ziel-



tafel gelegt und bilden die Würfelbahn. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Starttafel.

Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt.

Die Spielfigur wird von Kärtchen zu Kärtchen in Richtung auf das Ziel gezogen. Die gewürfelte Augenzahl gibt an, wie viele Karten weit der Spieler seine Spielfigur ziehen darf. Der Spieler muß die Aufgabe auf dem Rechenkärtchen lösen, auf dem er landet.

- Hat der Spieler richtig gerechnet, wird das Kärtchen umgekehrt hingelegt. Jetzt zeigt die Lösung nach oben.
- Hat der Spieler falsch gerechnet, bleibt das Kärtchen mit der Rechenaufgabe nach oben liegen. Der Spieler muß seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl wieder auf das Kärtchen zurückziehen, von dem er gekommen war.

Landet ein Spieler auf einem Kärtchen, bei dem die Lösung bereits nach oben zeigt, darf er noch einmal würfeln, weiterziehen und die Aufgabe des Kärtchens rechnen, auf dem er dann landet.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler im Ziel sind. Wer zuerst dort angekommen ist, hat gewonnen. Das Ziel muß nicht mit passendem Wurf erreicht werden. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Spiel 2: Legespiel

Zum Legespiel gehören:

96 Rechenkärtchen, von denen eine beliebige Auswahl getroffen wird (mindestens 24)

1 Legetafel

4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben

1 Würfel

20 rote Chips

Vorbereitung

Die Legetafel liegt in der Mitte des Tisches. Aus den Rechenkärtchen wird wieder eine Auswahl getroffen, die dem Kenntnisstand der Spieler entspricht.

