Wenn du an der Reihe bist, sagst du laut die Lösung. Um das Ergebnis zu überprüfen, darfst du das Kärtchen umdrehen und dir die Lösung anschauen.

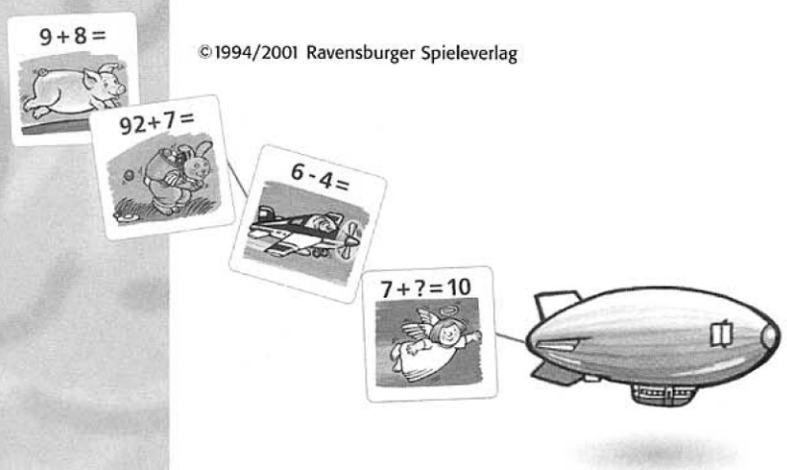
Hast du richtig gerechnet, darfst du das Kärtchen von der Legetafel behalten. Auf das freie Feld der Legetafel kommt nun das oberste Kärtchen vom Stapel.

Hast du falsch gerechnet, legst du das Rechenkärtchen mit der Aufgabenseite nach oben zurück auf die Legetafel und 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.

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

©1994/2001 Ravensburger Spieleverlag



228754

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

Ravensburger

Erstes Rechnen

Ravensburger Spiele® Nr. 24 446 1
Autor: Heinz Meister • Grafik: Katrin Lindley

Für 2-4 Kinder von 6-9 Jahren

Inhalt:

96 Rechenkärtchen
1 Starttafel
1 Zieltafel
4 Spielfiguren
1 Würfel
1 Legetafel
24 rote Chips

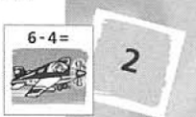
Liebe Eltern,

„Erstes Rechnen" enthält verschiedene Rechenspiele, bei denen Kinder spielerisch das Zusammenzählen, Abziehen und Ergänzen üben können. Die Aufgabenkärtchen sind in vier verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt und bieten so optimalen Lernspaß. Da auf der Rückseite der Kärtchen jeweils die Lösung der Aufgabe abgebildet ist, können die Kinder selbst herausfinden, ob eine Frage richtig beantwortet ist.

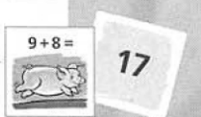
Allgemeine Vorbereitung

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

Grüne Kärtchen: 24 Aufgaben mit den Zahlen von 1-20 (ohne Zehnerübergang)



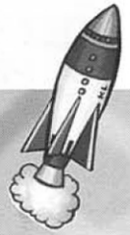
Gelbe Kärtchen: 24 Aufgaben mit den Zahlen von 1-20 (mit Zehnerübergang)



Rote Kärtchen: 24 Aufgaben mit den Zahlen von 1-100 (Mit Ergänzungsaufgaben, bei denen für das Fragezeichen die richtige Zahl eingesetzt wird.)

Blaue Kärtchen: 24 Aufgaben mit den Zahlen von 1-100 (mit Zehnerübergang)

Ravensburger



Mit welcher Farbe (welchem Schwierigkeitsgrad) ihr spielt, entscheidet ihr selbst. Ihr könnt auch die verschiedenen Farben beliebig mischen (zum Beispiel 8 gelbe, 10 grüne und 6 blaue Kärtchen) oder die Anzahl der Kärtchen erhöhen, mit denen gespielt wird.

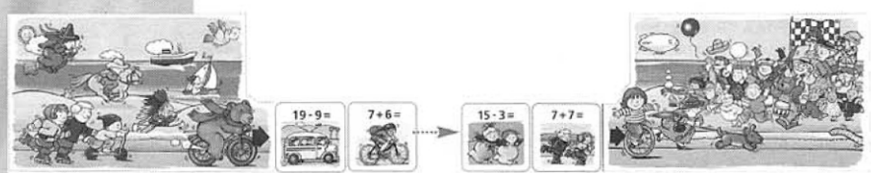
Die 24 roten Chips sind für die jüngeren Spieler. Sie können damit die Aufgaben der grünen Kärtchen nachlegen.

Zum Wettlaufspiel gehören:

96 Rechenkärtchen, von denen ihr eine beliebige Auswahl trefft (mindestens 24)
1 Starttafel
1 Zieltafel
4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben
24 rote Chips

Wettlaufspiel

Zu Beginn bildet ihr eure Würfelbahn. Dazu legt ihr die ausgewählten Rechenkärtchen mit der Aufgabe nach oben in einer langen Schlange von der Start- zur Zieltafel. Jeder Spieler wählt sich nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Starttafel.
Der jüngste Spieler beginnt. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. Die Spielfigur wird von Kärtchen zu Kärtchen in Richtung auf das Ziel gezogen. Die gewürfelte Augenzahl zeigt dir, wie viele Karten weit du deine Spielfigur ziehen darfst. Die Aufgabe, auf der du mit deiner Spielfigur landest, kannst du nun lösen. Du sagst laut, zu welcher Lösung du kommst und schaust dann auf der Rückseite der Karte nach, ob sie stimmt.



Hast du richtig gerechnet, wird das Kärtchen umgekehrt wieder an seinen Platz zurückgelegt. Jetzt zeigt die Lösung nach oben.

Hast du falsch gerechnet, legst du das Kärtchen mit der Rechenaufgabe nach oben wieder an seinen Platz zurück. In diesem Fall ziehst du mit deiner Spielfigur wieder um die gewürfelte Augenzahl auf das Kärtchen zurück, von dem du gekommen bist.

Kommst du auf ein Kärtchen, bei dem die Lösung bereits nach oben zeigt, darfst du noch einmal würfeln und auf die nächste Aufgabe ziehen.

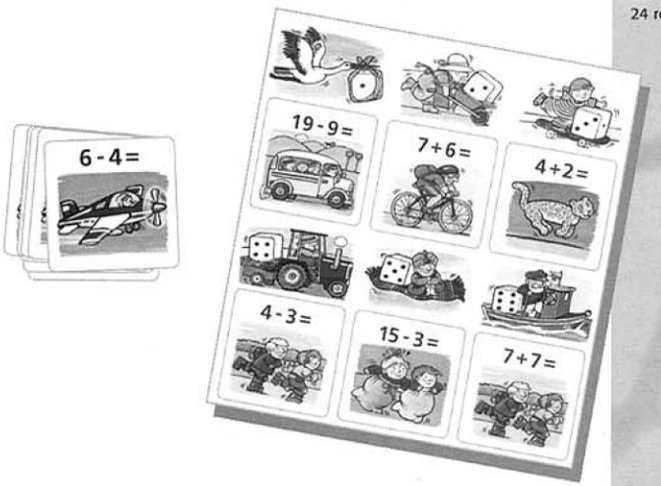
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler im Ziel angekommen sind. Wer zuerst dort angekommen ist, hat gewonnen. Das Ziel muss nicht mit einem passenden Wurf erreicht werden. Überzählige Würfelpunkte verfallen einfach.

Legespiel

Die Legetafel kommt in die Mitte des Tisches. Aus den Rechenkärtchen trefft ihr wieder eine Auswahl, die eurem Kenntnisstand entspricht. 6 der ausgewählten Kärtchen kommen mit der Aufgabenseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Plätze auf der Legetafel. Die restlichen Kärtchen legt ihr als Stapel mit der Aufgabenseite nach oben neben die Legetafel.

Zum Legespiel gehören:

96 Rechenkärtchen, von denen ihr eine beliebige Auswahl trefft (mindestens 24)
1 Legetafel
1 Würfel
24 rote Chips



Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl zeigt euch, welche Rechenaufgabe auf der Legetafel der Spieler rechnen muss.