

zeigt dir, wie viele Karten weit du deine Spielfigur ziehen darfst. Die Aufgabe, auf der du mit deiner Spielfigur landest, darfst du lösen. Du sagst laut die Lösung und schaut dann auf der Rückseite der Karte nach, ob sie stimmt.

**Hast du richtig gerechnet,** legst du das Kärtchen *mit der Lösung (Zahl) nach oben* wieder an seinen Platz zurück und stellst deine Spielfigur darauf.

**Hast du falsch gerechnet,** legst du das Kärtchen *mit der Rechenaufgabe (Bild) nach oben* wieder an seinen Platz zurück. In diesem Fall ziehst du deine Spielfigur wieder auf das Kärtchen zurück, von dem du zuletzt gekommen bist.

Kommst du auf ein Kärtchen, das bereits mit der Lösung nach oben liegt, darfst du noch einmal würfeln und ziehen.

### Ende des Spiels

Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen. Das Ziel muss nicht mit einem passenden Wurf erreicht werden. Überzählige Würfelpunkte verfallen einfach.

Es wird so lange gespielt, bis alle Spieler das Ziel erreicht haben.



Autor: Heinz Meister  
 Illustration: Gabriela Silveira  
 Design: Buck Design  
 Satz und Gestaltung:  
 Rudolf Göggerle / Eduard Weishaupt

© Bookmark Verlag  
 Adolf-Kolping-Straße 3  
 D-53340 Meckenheim

225456

# Ich lerne...

## Rechnen

Plus und Minus von 1 bis 100

6-9  
Jahre



Mit Selbstkontrolle!



*Spielerisch lernen die Kinder in diesem Spiel das  
Zusammenzählen (+) und Abziehen (-).  
Die Aufgabekärtchen sind in zwei verschiedene  
Schwierigkeitsstufen eingeteilt und bieten so  
optimalen Lernspaß.*

Alter: 6–9 Jahre  
Spieler: 1–4

#### Inhalt:

- 48 Rechenkärtchen
- 20 Chips
- 1 Starttafel
- 1 Zieltafel
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel

**Kärtchen mit gelber Rückseite:**  
24 Aufgaben im Zahlenraum bis 20.



**Kärtchen mit blauer Rückseite:**  
24 Aufgaben im Zahlenraum bis 100.



#### Vor dem Spiel

Vor dem allerersten Spiel brecht ihr die Rechenkärtchen und das Start- und Zielfeld vorsichtig aus den Stanztafeln aus.  
Die 48 Rechenkärtchen sortiert ihr nach den Farben auf der Rückseite. Jede Farbe kennzeichnet eine Schwierigkeitsstufe.

#### Selbstkontrolle

Auf der Rückseite der Aufgabekärtchen ist jeweils die Lösung der Aufgabe abgebildet. Damit könnt ihr selbst herausfinden, ob eine Aufgabe richtig gerechnet wurde.

Entscheidet zuerst, mit welchen Kärtchen ihr spielen wollt. Ihr könnt auch die Farben mischen (z. B. 10 gelbe und 8 blaue Kärtchen) oder die Anzahl der Kärtchen erhöhen, mit denen gespielt wird.

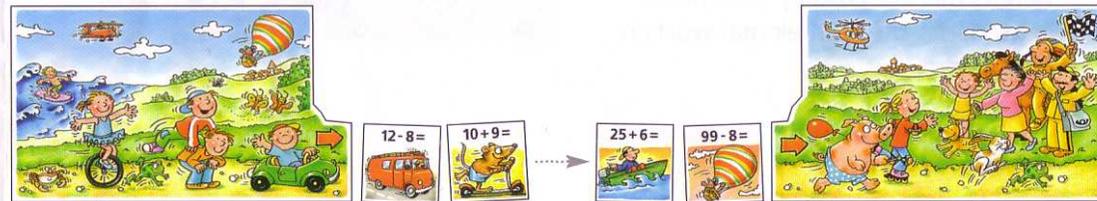
#### Eine kleine Rechenhilfe (im Zahlenraum bis 20)

Die 20 roten Chips erleichtern euch das Rechnen. Ihr könnt damit die Aufgaben der Kärtchen mit den gelben Rückseiten (im Zahlenraum bis 20) nachlegen.



Beispiel fürs Zusammenzählen (+):  
Was ist denn  $4 + 7$ ? Ganz einfach!  
Zuerst nimmst du 4 Chips. Dann legst du 7 Chips dazu. Jetzt zählst du einfach alle Chips, die vor dir liegen: „1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11.“  
11 Chips hast du gezählt!  
Also ist  $4 + 7 = 11$ !

Beispiel fürs Abziehen (-):  
Was ist denn  $13 - 5$ ? Ganz einfach!  
Zuerst nimmst du 13 Chips. Dann legst du 5 Chips zurück. Jetzt zählst du einfach alle übrigen Chips, die vor dir liegen: „1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8.“  
8 Chips bleiben übrig, also ist  $13 - 5 = 8$ !



#### Das Wettlaufspiel

Zuerst bildet ihr eure Würfelbahn. Dazu legt ihr die ausgewählten Rechenkärtchen mit der Aufgabe nach oben in einer langen Schlange von der Start- zur Zieltafel (siehe Abbildung).

Jeder Spieler wählt 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