

spielend
**NEUES
LERNEN**

Mathe- Galaxie

6-9
Jahre

Das raketenstarke Rechenttraining im Zahlenraum bis 20

Ravensburger® Spiele Nr. 24970 1

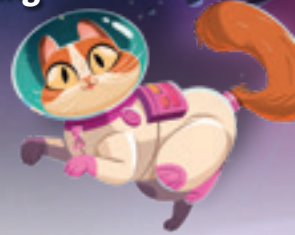
Autorin: Janet Kneisel

Illustration: Manuel Kilger

Design: Ingrid Rieger, KniffDesign (Spielanleitung)

Technische Entwicklung: Tobias Kesselring

Redaktion: Jutta Lehmborg



Lernspiele, die richtig Spaß machen

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, soziale 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.



**Plus und Minus
von 1 – 20**

Spaß am Rechnen



Kooperation

*In den Info-Kästen finden
Sie weitere Spieletipps und
Förderhinweise.*

Mathe-Galaxie

Rechenspiel für 1 bis 4 Kinder von 6 bis 9 Jahren

Den Zahlenraum bis 20 sicher zu beherrschen, ist ein wichtiges Ziel zu Beginn der Grundschule und die Basis für das Rechnen auch in größeren Zahlräumen. Die Kinder machen sich in diesem Spiel Schritt für Schritt vertraut mit Mengen und den Zahlen, die sie repräsentieren. Sie lösen erste Rechenoperationen im Zahlenraum bis 10, dann zwischen 10 und 20 und später mit Zehnerübergang bis 20.

Ein Rechenttraining, das Runde für Runde Spaß am Rechnen mit sich bringt und dabei nicht nur mathematische Fähigkeiten trainiert, sondern auch soziale Aspekte – wie Kooperation – fördert.

Ravensburger

Liebe Kinder,

die Weltraum-Katzen sind unterwegs!
Auf ihrer spannenden Mission erkunden
sie die Mathe-Galaxie. Gebt der Rechen-
Rakete richtig Schwung und helft mit,
die kniffligen Aufgaben zu lösen.
Denn für jede richtige Lösung erhaltet
ihr ein weiteres Teil für die galaktischen
Puzzlemotive.

Inhalt

- ① 1 Rechen-Rakete mit
- ② 1 Sonnensegel
- ③ 1 Standfuß
- ④ 2 Druckknöpfen
- ⑤ 7 doppelseitige Drehscheiben
- ⑥ 30 Karten mit 5 Puzzlemotiven
- ⑦ 1 Planeten-Spielplan
in der Schachtel
- ⑧ 1 kleine Planeten-Rakete



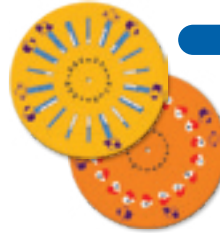
Drehscheiben

Die Drehscheiben enthalten auf Vorder- und Rückseite jeweils unterschiedliche Aufgaben:



Scheibe 1

Vorderseite:
Mengen und Zahlen bis 10
Rückseite:
Mengen und Zahlen bis 12
(Würfelaugen)



Scheibe 2

Vorderseite:
Mengen und Zahlen bis 20
(Zwanzigerfeld)
Rückseite:
Verliebte Zahlen (ergeben zusammen immer 10)



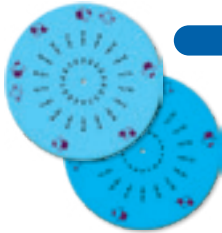
Scheibe 3

Vorderseite:
Plus bis 10
Rückseite:
Minus bis 10



Scheibe 4

Vorderseite:
Plus von 10 bis 20
Rückseite:
Minus von 10 bis 20



Scheibe 5

Vorderseite:
Plus mit 10er-Übergang
Rückseite:
Minus mit 10er-Übergang



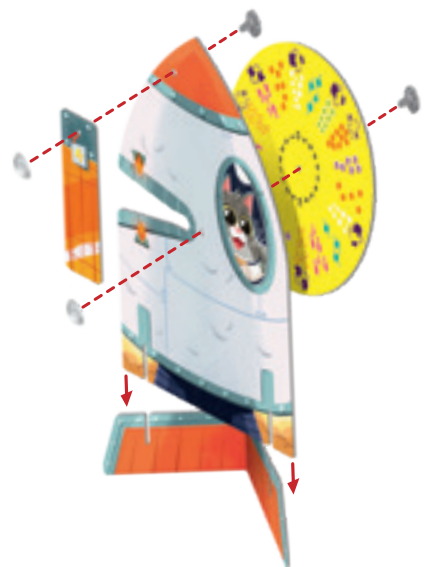
Scheibe 6

Vorderseite:
Gemischte Aufgaben
plus/minus bis 10
Rückseite:
Gemischte Aufgaben
plus/minus von 10 bis 20



Scheibe 7

Vorderseite:
Gemischte Aufgaben
plus/minus mit 10er-Übergang
Rückseite:
Gemischte Aufgaben
plus/minus mit 10er-Übergang



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Pappteile vorsichtig aus der Stanztafel.
Stellt die Rakete in den **Standfuß** wie abgebildet.
Befestigt mit einem Druckknopf das **Sonnensegel**
an der **Vorderseite** der Rakete. Wählt eine **Dreh-**
scheibe aus, mit der ihr spielen wollt, und befestigt
sie an der **Rückseite** der Rakete.

Kooperatives Einführungsspiel

Rechenspiel für 1 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es, in einer Weltraum-Mission **gemeinsam** 1 Puzzlemotiv fertigzustellen, bevor die Planeten-Rakete auf dem Spielplan den Planeten Nr. 15 erreicht hat.

Vorbereitung des Spiels

Habt ihr eure gewählte Drehscheibe befestigt, klappt ihr das **Sonnensegel nach unten**, sodass die Lösung verdeckt wird. Setzt euch auf eine Seite des Tisches und stellt die Rakete so auf, dass jeder Spieler* sie erreichen kann. Sucht euch **3 Puzzle-motive** für eure Mission aus und legt die entsprechenden **Karten vermischt und verdeckt** in der Tischmitte aus. Die Karten der übrigen Motive legt ihr beiseite. Stellt die **Schachtelunterseite** mit den Planeten bereit. Die **Planeten-Rakete** kommt auf das **Startfeld Erde**.



Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, gibst du der Drehscheibe Schwung, sodass sie sich gut dreht. Bleibt sie stehen, siehst du dir die Aufgabe an, die im Sichtfenster erscheint.

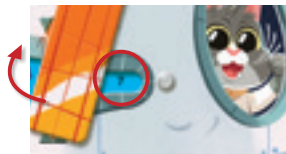
(Neben manchen Aufgaben erscheinen noch weitere Zeichen. Diese braucht ihr in der Einstiegsvariante nicht zu beachten.) Bleibt die Scheibe zwischen zwei Aufgaben stehen, drehst du sie bis zur unteren Aufgabe weiter.



Was ist die richtige Lösung?

Alle Mitspieler lassen dem Spieler, der am Zug ist, genug Zeit, um in Ruhe nachzudenken.

Hast du die Lösung genannt, schiebst du zur Kontrolle das Sonnensegel zur Seite. Stimmt deine Antwort?



• Deine Antwort ist richtig?

Dann darfst du dir eine Karte aus der Mitte nehmen, vor der Schachtel ablegen und damit eines der gemeinsamen Motive beginnen oder weiter vervollständigen. Dann schiebst du das Sonnensegel wieder vor die Lösung.

• Deine Antwort ist nicht richtig?

Dann schiebst du das Sonnensegel wieder vor die Lösung.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Du lässt die Planeten-Rakete zum nächsten Planeten fliegen und dein Zug ist beendet. Nun ist der nächste Spieler mit Drehen der Scheibe und Rechnen an der Reihe.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Puzzlemotiv komplett ist. Dann habt ihr zusammen die Weltraum-Mission erfolgreich gemeistert und gemeinsam gewonnen.

Das Spiel endet auch, wenn die Planeten-Rakete zwar den Planeten Nr. 15 erreicht hat, ihr aber zu dem Zeitpunkt noch kein Motiv komplett fertiggestellt habt. Denn dann ist diese Mission leider zu Ende und ihr habt gemeinsam verloren. Startet gleich zu neuen Abenteuern – im Weltall warten sie bereits auf euch.

Variante für 1 Spieler:

Das Einführungsspiel kannst du auch allein spielen. Schaffst du es, ein komplettes Motiv zu vervollständigen, bevor die Planeten-Rakete Planet 15 erreicht?

Grundspiel

Rechenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es, **als Erster** ein Puzzlemotiv fertigzustellen.

Vorbereitung des Spiels

Legt **alle** Puzzlekarten **vermischt** und **verdeckt** in der Tischmitte aus.

Wählt eine der **Drehscheiben** aus, mit der ihr spielen wollt, und befestigt sie an der Rechen-Rakete. Klappt das **Sonnensegel nach unten**. Setzt euch auf eine Seite des Tisches und stellt die Rechen-Rakete so auf, dass jeder Spieler sie erreichen kann. Die Schachtelunterseite mit den Planeten und die Planeten-Rakete braucht ihr für dieses Spiel nicht.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, gibst du der Drehscheibe Schwung, sodass sie sich gut dreht. Bleibt sie stehen, siehst du dir die Aufgabe an, die im Sichtfenster erscheint.

Was ist die richtige Lösung? Lasst euch gegenseitig genug Zeit, um in Ruhe nachzudenken.

Hast du die Lösung genannt, schiebst du zur Kontrolle das Sonnensegel zur Seite. Stimmt deine Antwort?

- **Deine Antwort ist richtig?**

Dann darfst du dir eine Karte aus der Mitte nehmen, vor dir ablegen und damit eventuell ein **eigenes Motiv** beginnen oder es weiter vervollständigen. Dann schiebst du das Sonnensegel wieder vor die Lösung und dein Zug ist beendet.

- **Deine Antwort ist nicht richtig?**

Dann schiebst du das Sonnensegel wieder vor die Lösung und dein Zug ist beendet.

Sonderaktionen

Zeigt die Rechen-Rakete eine **zusätzliche Aktion** an und hast du bereits eine Karte, so darfst du diese Aktion in jedem Fall ausführen, **egal ob du richtig oder falsch** gerechnet hast.



Decke eine Karte aus der Mitte auf. Wenn du möchtest, darfst du sie mit einer eigenen Karte, die bereits vor dir liegt, tauschen. Lege dafür eine deiner Karten verdeckt in die Mitte.



Wenn du möchtest, darfst du eine eigene Karte mit der eines Mitspielers tauschen.



Hier darfst du eine der beiden beschriebenen Aktionen auswählen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Drehen der Scheibe und Rechnen an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler ein Motiv komplett gelegt hat. Dieser gewinnt das Spiel.
Das Spiel endet auch, wenn keine Karte mehr in der Mitte ausliegt. Dann gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Karten eines Motivs hat.
Besteht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.ravensburger-lernspiele.de