



7-9
Jahre

Auf Text- Aufgaben- Mission

Knackt die Geheimcodes und rettet Hamster City!

Ravensburger® Spiele Nr. 24977 0

Autor: Kai Haferkamp

Pädagogische Beratung: Dietlind Löbker

Illustration: Gal Weizmann

Art Direction: Ingrid Rieger · Design: KniffDesign (Spielanleitung)

Technische Entwicklung: Tobias Kesselring

Redaktion: Wolfram Reichwein



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.



**Textaufgaben sicher
verstehen und lösen**

**Rechnen in den
4 Grundrechenarten**

Leseverständnis



**Kooperation
und Gemeinschaft**

**Selbstvertrauen
durch Selbstkontrolle**

Auf Textaufgaben-Mission

Ein kooperatives Lernspiel für 1 bis 4 Kinder von 7 bis 9 Jahren

Textaufgaben sind im Mathe-Unterricht eine ganz besondere Herausforderung! Vor der eigentlichen Rechnung gilt es, die Aufgabe richtig zu deuten und in eine Rechenaufgabe zu übersetzen. Das ist oft gar nicht so leicht, vor allem, wenn die Aufgaben mit der Zeit schwieriger werden. Mit diesem Lernspiel können Kinder frühzeitig und spielerisch wertvolle, nachhaltige Strategien zum gezielten Umgang mit Textaufgaben entwickeln.

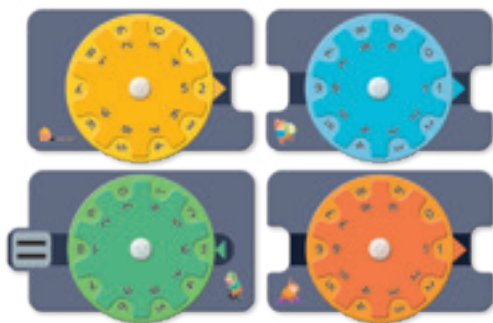
In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,

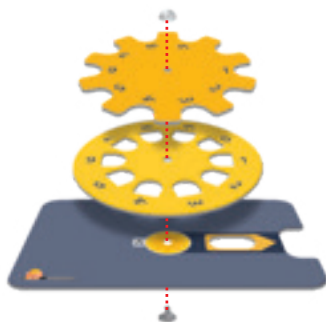
schon seit Jahren treibt der fiese Dr. Finsterbacke in Hamster City sein Unwesen. Immer wieder gelingt es ihm, unerkant in seine geheimen Tunnel und Röhren zu entkommen. Die Zugänge öffnen sich nur mit den richtigen Codes, und die kennen nur er und die Hamsterknacker ... Aber jetzt ist es dem Geheimdienst endlich gelungen, hinter Dr. Finsterbackes System zu kommen! Helft drei mutigen Agenten, in seine Zentrale vorzudringen und ihm das Handwerk zu legen!



①

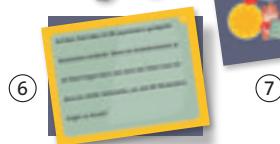


②



Inhalt

- ① 1 Spielplan aus 4 Teilen
- ② 4 dreiteilige Code-Scheiben mit Druckknopf
- ③ 8 Rechenzeichen-Plättchen
- ④ 12 durchsichtige Markerchips
- ⑤ 25 Zugangschips
- ⑥ 80 Aufgabenkärtchen
- ⑦ 1 Agenten-Karte
- ⑧ 1 Spielfigur mit Aufstellfuß



Vor dem ersten Spielen

Drückt alle Pappteile vorsichtig aus und entsorgt die leeren Rahmen.

Steckt die Spielfigur in den runden Aufstellfuß. Setzt die 4 Codescheiben farblich passend und mit Hilfe der Druckknöpfe zusammen. Für jede Zahl, die ihr rechts am Pfeil einstellt, erscheint hinten ein Code aus 2 Symbolen.

Grundspiel

Ziel des Spiels

Erkundet gemeinsam Dr. Finsterbackes geheimes Röhrensystem und findet den Weg zu seiner unterirdischen Schaltzentrale! Sammelt dabei möglichst viele Beweismittel für seine Untaten ein.

Vorbereitung des Spiels

Mischt die 25 Zugangschips mit den Zahnrädern nach oben durch und verteilt sie auf die weißen Kreise auf dem zusammengepuzzelten Spielplan. Stellt die Spielfigur links oben zu eurem Agenten-Hubschrauber. Wählt zufällig 20 Aufgaben mit grauer Rahmenfarbe aus, mischt sie gut durch und legt sie mit der **Fragenseite nach oben** neben den Spielplan. Deckt den Stapel mit der Rückseite der Agenten-Karte ab. Dort könnt ihr im Spiel jederzeit die wichtigen Signalwörter nachlesen.



Legt die Codierscheiben in der Reihenfolge **Gelb - Blau - Grün** vor euch ab. Haltet die beiden roten Rechenzeichen **+** und **-** sowie alle gelben, blauen, grünen und roten Markerchips bereit. Die anderen Kärtchen, Markerchips, Rechenzeichen und die orange Codierscheibe kommen zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie erst für die schwierigeren Aufgaben.

Los geht's

Entscheidet euch gemeinsam für einen der 3 Röhreneingänge. Bewegt eure Figur bis zum ersten Zugangschip und stellt die Figur daneben. Zieht die oberste Aufgabe unter der Agenten-Karte hervor und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Wer zuletzt einen echten Hubschrauber gesehen hat, beginnt und liest die Aufgabe laut vor. Die Aufgabe zeigt euch, wie ihr die Codierscheiben einstellen müsst, um den Zugang zu öffnen. Befolgt dazu diese drei Schritte:

1 Marker legen

Markiert mit den farbigen Chips alle Textstellen, die für das Lösen der Aufgabe wichtig sind. Fragt euch zuerst: Was will Dr. Finsterbacke wissen? Legt einen **grünen** Markerchip auf genau diese Stelle. Den richtigen Satz erkennt ihr am Fragezeichen.

Um welche Dinge und Zahlen geht es im Rest der Aufgabe? Was davon braucht ihr wirklich, um die Frage zu beantworten? Markiert die **erste Zahl**, um die es geht, mit einem **gelben** Chip, und die **zweite Zahl**, die ihr fürs Ausrechnen braucht, mit einem **blauen** Chip.

Mit dem **roten** Chip markiert ihr die Stelle, die sagt, ob ihr die Zahlen zusammenzählen oder voneinander abziehen müsst. Hierbei hilft euch die Liste wichtiger Signalwörter auf dem Aufgabenstapel. Jetzt seid ihr bereit, den Code zu knacken!



Steht das, was ihr mit einer Farbe markieren wollt, nicht direkt beisammen? Dafür habt ihr von jeder Farbe zwei Chips! Legt also einen Chip auf die erste Stelle und einen auf die zweite.

2 Code einstellen

Welche **Zahlen** habt ihr mit **Gelb** und **Blau** markiert? Stellt an der gelben und blauen Scheibe diese beiden Zahlen ein. Auf welches **Rechenzeichen** weist die **rot** markierte Stelle hin? Nehmt das passende Plättchen und setzt es in die Lücke zwischen der gelben und der blauen Scheibe.

Für den letzten Teil des Zugangscodes müsst ihr die **Rechenaufgabe lösen**, die nun vor euch steht! Stellt euer Ergebnis auf der **grünen** Scheibe ein.

Ihr seid euch nicht einig? Wer von euch die Aufgabe vorgelesen hat, hat das letzte Wort und darf entscheiden. Wenn ihr eine Aufgabe nicht im Kopf rechnen könnt, dürft ihr sie auch schriftlich lösen.

3 Code kontrollieren

Dreht alle Scheiben sowie das Rechenzeichen-Plättchen **von oben nach unten** auf die Rückseite. Passt auf, dass ihr dabei die Scheiben nicht verstellt. Ihr seht nun den Code für die Zugangstür. Jetzt wird es spannend: Ist es der richtige? Nehmt die Marker von der Aufgabe und dreht das Kärtchen um. Vergleicht den Code auf der Rückseite Symbol für Symbol mit eurer Lösung.

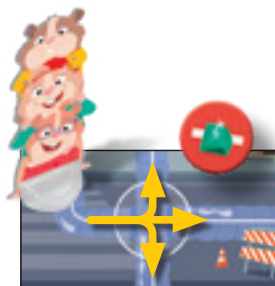


Je nachdem, ob ihr den richtigen Code eingestellt habt, geht es so weiter:



Der Code stimmt überein?

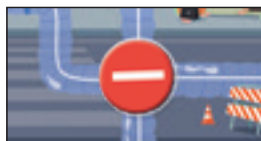
Super, der Zugang öffnet sich! Entfernt den Zugangschip, vor dem ihr steht. Schaut euch die Rückseite an: Seht ihr dort einen grünen Edelstein? Klasse, ihr habt hinter dem geöffneten Zugang sogar ein Beweismittel für Dr. Finsterbackes Verbrechen entdeckt! Legt den Chip jetzt beiseite und entscheidet gemeinsam, zu welcher Zugangstür ihr die Spielfigur als Nächstes ziehen wollt.



Der Code passt nicht?

Schade, der Zugang bleibt zu und nur Dr. Finsterbacke persönlich kann ihn noch entsperren. Dreht den Zugangschip bei eurer Figur auf die Rückseite.

Hier ist für den Rest des Spiels kein Durchkommen mehr, und auch an das eventuell dort versteckte Beweismittel (Edelstein-Symbol) kommt ihr nicht heran. Aber nicht schlimm, es gibt noch viele andere Wege zu Dr. Finsterbackes Zentrale. Geht zurück und zieht eure Spielfigur zu einem anderen Zugangschip, der noch nicht rot markiert ist. Ihr dürft dabei alle offenen Wege benutzen.



Die farbigen Markierungen auf der Lösungsseite zeigen euch die richtigen Stellen für die Markerchips. Dreht ggf. die Codierscheiben und Rechenzeichen wieder nach vorn, um nachzuschauen, was ihr richtig eingestellt habt und was nicht. So bekommt ihr eine wertvolle Hilfe für das Lösen von ähnlichen Aufgaben!

Weiter geht's! Reihum darf nun jemand anderes von euch die nächste Aufgabe ziehen und vorlesen. Geht auch hier wieder die Schritte „Marker legen“, „Code einstellen“ und „Code kontrollieren“ nacheinander durch. Zugang für Zugang könnt ihr so immer tiefer in Dr. Finsterbackes Röhrensystem vordringen.

Ende des Spiels

Ihr habt den letzten Zugang geöffnet und könnt die Spielfigur in Dr. Finsterbackes Zentrale ziehen? Juhu, endlich haben die Agenten den Fiesling erwischt! Hamster City ist gerettet! Zählt, wie viele Beweismittel ihr unterwegs gesammelt habt – je mehr, desto länger wandert Dr. Finsterbacke in den Hamsterkäfig.

Herzlichen Glückwunsch!

Steckt ihr stattdessen fest und findet keinen Zugang mehr, den ihr öffnen könnt? Schade, dann ist die Mission für dieses Mal gescheitert. Versucht es gleich nochmal!

Lust auf schwierigere Aufgaben?

Wenn ihr die Schwierigkeit steigern wollt, könnt ihr auch mit den Kärtchen mit den farbigen Rahmen spielen. Die Farben haben diese Bedeutung:

Rahmenfarbe	Anzahl	Schwierigkeit	Grundrechenarten
Grau	23	1	Plus und Minus
Grün	9	1+	Minus und Mal
Orange	27	2	Mal und Geteilt
Rot	21	3	Plus und Minus in 2 Stufen

Ihr könnt auch Karten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden kombinieren. Nehmt am besten zuerst die mit **Schwierigkeit 1+** hinzu. Später könnt ihr wie ihr mögt ganz zu **Schwierigkeit 2** wechseln oder zunächst noch einfachere Aufgaben mit untermischen. Ganz rechts in dieser Tabelle seht ihr, welche Rechenzeichen-Plättchen ihr benötigt.

Achtung, bei den schwierigeren Aufgaben könnt ihr euch im Text nicht mehr auf die Reihenfolge „erst Gelb, dann Blau“ verlassen. Überlegt bei Minus und Geteilt genau, was ihr wovon abziehen bzw. was ihr durch was teilen wollt.

Bei **Schwierigkeit 3** sind die Rechnungen zweistufig. Ihr rechnet also z.B. erst etwas zusammen und zieht dann davon wieder etwas ab! Hierzu braucht ihr zusätzlich die Codierscheibe und die Markerchips in Orange sowie die rosa Rechenzeichen $+$ und $-$. Mit den rosa Chips markiert ihr, was auf das zweite Rechenzeichen hinweist, und mit den orangenen Chips die Zahlen und Dinge, um die es im zweiten Schritt geht.

Als zusätzliche Schwierigkeit könnt ihr auf die Liste der Signalwörter verzichten und den Aufgabenstapel mit der Vorderseite der Agenten-Karte abdecken.

Tipp: Dank der rosa Rechenzeichen $+$ und $-$ eignet sich das Spielmaterial auch für beliebige eigene zweistufige Aufgaben. Fürs Spiel selbst werden sie nicht benötigt.



© 2026

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service

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