



Rechen- Kapitän

6-8
Jahre

Schiff ahoi mit den Zahlen von 1–20



Ravensburger® Spiele Nr. 24972 5

Autor: Dr. Reiner Knizia

Illustration: Peter Nieländer

Design: Kinetik, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)



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

Zahlerlegung

Zahlverständnis

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

Rechen-Kapitän

Würfel- und Legespiel für 1 bis 4 Kinder von 6 bis 8 Jahren

Beim Beladen der Schiffe trainieren Kinder spielerisch Addition und Subtraktion im Zahlenraum von 1 bis 20. Abwechslungsreiche Spielvarianten fördern außerdem das Zahlverständnis und verlangen logisches Denken.

Die unterschiedlich großen Laderäume der Schiffe bieten eine ideale Selbstkontrolle und lassen Kinder selbstständig spielen, Spaß haben und lernen. **Rechen-Kapitän** enthält dabei verschiedene Schwierigkeitsgrade, vom einfachen Beladen der Schiffe bis zum Be- und Entladen mit Lagerhallen. So wächst das Spiel mit, kann der jeweiligen Entwicklungsstufe angepasst werden und ermöglicht eine individuelle Förderung.

Liebe Kinder,

wohin mit der Bananenboxe? Ist noch Platz?

Die Matrosen laden am Hafen wertvolle Fracht in die Schiffe. Jedes Schiff ist unterschiedlich groß und muss optimal beladen werden. Der Kapitän wartet geduldig, bis die fleißigen Matrosen die Schiffe richtig beladen haben. Er wird Bananen, Puzzles und Kaffeebohnen in andere Länder bringen. Helft den Matrosen beim Beladen! Welches Schiff ist zuerst voll und kann das Abenteuer auf hoher See antreten?

Inhalt

- ① 12 Schiffe
- ② 6 Lagerhallen
- ③ 75 Warenkisten
- ④ 1 Holzwürfel



Vor dem ersten Spiel

Löst die Schiffe, die Lagerhallen und die Warenkisten vorsichtig aus der Stanztafel. Die Schiffe sind unterschiedlich lang und haben Laderäume in verschiedenen Größen. So kann zum Beispiel das Schiff mit der Nummer 15 fünfzehn Einer-Warenkisten oder drei Fünfer-Warenkisten transportieren, das Schiff mit der Nummer 7 hat Platz für sieben Einer-Warenkisten oder für eine Vierer- und eine Dreier-Warenkiste.

Mit den Schiffen werden drei unterschiedliche Waren in die Lagerhallen anderer Länder gebracht: Bananen, Puzzles und Kaffeebohnen. Die Zahl auf der Warenkiste gibt ihre Größe an.



Bananen



Puzzles



Kaffeebohnen



Lagerhalle

In jeder Lagerhalle befinden sich drei Regale: ein Regal für Bananen (grün), ein Regal für Kaffeebohnen (gelb) und ein Regal für Puzzles (rot). Der farbige Rahmen zeigt an, welche Warenkisten in welches Regal gehören.

Einführungsspiele

- Lassen Sie Ihr Kind die Warenkisten der Größe nach ordnen und nebeneinander legen. Der Zusammenhang zwischen Zahl und Länge wird so gut sichtbar.
- Fordern Sie Ihr Kind auf, die Schiffe zu beladen. Vielleicht nur mit Einer-Kisten? Oder mit möglichst großen Kisten? So entdeckt Ihr Kind spielerisch, wie viele Einer-Kisten in ein Schiff mit der Nummer 5 passen oder dass das Schiff mit der Nummer 10 Platz für eine Achter- und eine Zweier-Kiste hat.
- Geben Sie Ihrem Kind verschiedene Warenkisten und fordern Sie es auf, das dazu passende Schiff zu suchen. Hierdurch wird dem Kind verdeutlicht, dass das Addieren der Warenkisten der Schiffsgröße entspricht. Durch das Einlegen der Warenkisten in das ausgewählte Schiff kann es selbst kontrollieren, ob es richtig gerechnet hat oder nicht.

Spielidee 1

Rechenttraining für 2–4 Kinder ab 6 Jahren

Ziel des Spiels ist es, Schiffe gemeinsam zu beladen und möglichst viele in den eigenen Hafen zu transportieren.

Vorbereitung des Spiels

Legt drei beliebige Schiffe in die Mitte des Tisches. Die restlichen Schiffe kommen als Stapel daneben. Verteilt die Warenkisten **mit der Bildseite nach unten** um diese Schiffe. Dreht so viele Warenkisten um, wie ihr Spieler seid. Spielen zum Beispiel vier Kinder mit, deckt ihr vor dem Spiel vier Warenkisten auf.

Hinweis: Die Warenkisten sind unterschiedlich groß. Auch wenn sie mit der Bildseite nach unten liegen, kannst du aufgrund der Länge abschätzen, wie groß die Kisten etwa sind.

Den Holzwürfel und die Lagerhallen benötigt ihr für dieses Spiel nicht. Legt beides zurück in die Schachtel.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Aufdecken einer Warenkiste

Decke eine Warenkiste auf! Nun liegen mehrere Warenkisten aufgedeckt auf dem Tisch. Wähle eine davon aus, die du in ein Schiff laden möchtest.

Beachte dabei Folgendes:

- Jedes Schiff darf nur **mit einer Warensorte** beladen werden. Befindet sich zum Beispiel bereits eine Puzzlekiste in einem Schiff, so muss dieses Schiff komplett mit Puzzles gefüllt werden. Kaffeebohnen und Bananen können mit diesem Schiff nicht transportiert werden.



- In jedem voll beladenen Schiff müssen sich **mindestens zwei Warenkisten** befinden. Sollte keine Warenkiste in ein Schiff passen, weil die erforderliche Warensorte oder Größe nicht zur Auswahl steht, kannst du leider keine einladen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



2. Beladen des Schiffes

Lade die Warenkiste in eines der ausliegenden Schiffe ein.

- Passt sie? Prima!
Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
Achtung! Bist du derjenige, der die letzte Warenkiste in ein Schiff einlädt, darfst du das Schiff in deinen Hafen holen. Ziehe es aus der Tischmitte zu dir. Lege nun ein neues Schiff vom Stapel in die Tischmitte. Es müssen immer drei Schiffe zum Beladen bereit stehen.
- Passt sie nicht, weil sie zu groß ist? Schade! Lege sie in die Tischmitte zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Schiffe voll beladen in die Häfen transportiert wurden. Wer jetzt die Flotte mit den meisten Schiffen besitzt, gewinnt das Spiel!

Spielidee 2

Rechenttraining für 2–4 Kinder ab 7 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Schiffe möglichst schnell zu beladen.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält drei beliebige Schiffe. Legt sie vor euch ab.

Verteilt die Warenkisten in der Tischmitte. Legt sie **mit der Bildseite nach unten**.

Dreht so viele Warenkisten um, wie ihr Spieler seid.

Spielen zum Beispiel vier Kinder mit, deckt ihr vor dem Spiel

vier Warenkisten auf. Legt den Holzwürfel bereit.

Die Lagerhallen benötigt ihr für dieses Spiel nicht.

Legt sie zurück in die Schachtel.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Aufdecken einer Warenkiste

Decke eine Warenkiste auf! Nun liegen mehrere Warenkisten aufgedeckt auf dem Tisch.



2. Würfeln und Ausführen einer Aktion

Würfle! Das Würfelsymbol zeigt dir, welche Aktion du auszuführen hast:



Wähle eine aufgedeckte Warenkiste aus und lade diese in eines deiner Schiffe ein.

- Passt sie? Prima! Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Passt sie nicht, weil sie zu groß ist? Schade! Lege sie in die Tischmitte zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Du bist stark und kannst sogar zwei Warenkisten tragen. Wähle zwei aus und lade diese in deine Schiffe ein. Du darfst beide Kisten in ein Schiff einladen, du kannst die Kisten aber auch auf die Schiffe verteilen.

- Passen sie? Prima! Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Passen sie nicht, weil sie zu groß sind? Schade! Lege sie in die Tischmitte zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Passt nur noch eine Warenkiste in eines deiner Schiffe? Lade diese ein und lege die andere offen in die Tischmitte zurück.



Du bist müde und erschöpft. Um nicht so weit gehen zu müssen, stibitz du eine Warenkiste aus dem Schiff eines anderen Spielers. Lade sie bei dir ein. Sollte keine Warenkiste in dein Schiff passen, weil die erforderliche Warensorte oder Größe nicht zur Auswahl steht, kannst du leider keine einladen. Lege diese Warenkiste aufgedeckt in die Tischmitte. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Du hast beim Beladen nicht aufgepasst. Deine Ladung ist so schief gestapelt, dass sie ins Wasser rutscht. Wähle eines deiner Schiffe aus und lege die gesamte Ladung offen in die Tischmitte zurück. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beachte beim Beladen Folgendes:

- In jedem voll beladenen Schiff müssen sich **mindestens zwei Warenkisten** befinden.
- Jedes Schiff darf nur **mit einer Warensorte** beladen werden.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Schiffe voll beladen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.



Spielidee 3

Rechenttraining für 2–4 Kinder ab 8 Jahren

Aufgepasst! Bei diesem Spiel gilt:

- Jeder Spieler besitzt nur noch **ein Schiff**.
- Jedes Schiff kann **unterschiedliche Waren-sorten** transportieren. Bananen, Kaffeebohnen und Puzzles können also zusammen in ein Schiff geladen werden.
- In jedem voll beladenen Schiff müssen sich **mindestens zwei Warenkisten** befinden.



Ziel des Spiels ist es, das eigene Schiff mehrmals zu beladen, um die Regale der Lagerhalle füllen zu können.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält eine Lagerhalle und das dazu passende Schiff. Achtet darauf, dass Lagerhalle und Schiff **dieselbe Nummer** haben. Legt beides vor euch ab. Die restlichen Schiffe und Lagerhallen kommen zurück in die Schachtel.

Verteilt die Warenkisten in der Tischmitte. Legt sie **mit der Bildseite nach oben**. Legt den Holzwürfel bereit.

Los geht's

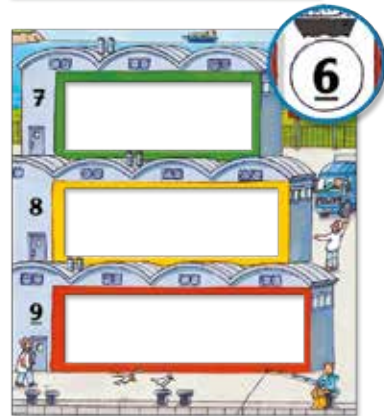
Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1. Würfeln und Ausführen einer Aktion

Würfle! Das Würfelsymbol zeigt dir, welche Aktion du auszuführen hast. Schau auf der Seite 6 nach, was die Symbole bedeuten.

Ist dein Schiff nach dem Einladen der Warenkiste **noch nicht voll beladen**, ist dein Zug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist dein Schiff **voll beladen**, sticht der Kapitän sofort in See. Er bringt die Ware in andere Länder. Hier werden die Kisten in Lagerhallen gelagert. Spiele also **im selben Zug** bei Nr. 2 „Füllen der Lagerhalle“ weiter.





2. Füllen der Lagerhalle

Nimm die Warenkisten aus dem Schiff und lade sie in die Regale der Lagerhalle. Achte darauf, dass sie ins richtige Regal gestellt werden:

- Bananenkisten gehören in das grüne Regal,
- Kaffeebohnen in das gelbe Regal und
- Puzzles werden im roten Regal gelagert.

Wenn deine Warenkisten nicht in das entsprechende Regal passen, musst du die betreffenden Warenkisten wieder offen in die Tischmitte zurücklegen, damit deine Regale nicht überfüllt sind. Nun ist dein Zug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Solange die Regale der Lagerhalle noch nicht voll sind, fährt dein Kapitän zurück, damit du das Schiff erneut beladen kannst. Wenn du das nächste Mal dran bist, achte darauf, dass du nur Warenkisten einlädst, für die noch Platz in der Lagerhalle ist. Wiederhole das Beladen (Schritt 1: „Würfeln und Ausführen einer Aktion“) und Entladen (Schritt 2: „Füllen der Lagerhalle“) so oft, bis deine Regale in der Lagerhalle komplett gefüllt sind.

Hinweis: Wenn du geschickt belädst, brauchst du genau vier Schiffsloadungen, um die Regale der Lagerhalle zu befüllen. Sollte eine fünfte Fahrt notwendig sein, darfst du diese auch mit einem halbvollen Schiff machen. Du brauchst bei der letzten Fahrt nur die Warenkisten einzuladen, die in der Lagerhalle noch fehlen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Regale einer Lagerhalle gefüllt sind. Der Spieler, der zuerst die Regale seiner Lagerhalle füllen konnte, gewinnt das Spiel.

Profivariante

Spielidee 3 kann auch mit **verdeckten** Warenkisten gespielt werden. Dreht zu Beginn so viele Warenkisten um, wie ihr Spieler seid. Spielt zum Beispiel vier Kinder mit, deckt ihr zu Beginn des Spiels vier Warenkisten auf. Nun muss vor jedem Zug eine weitere Warenkiste aufgedeckt werden.

© 2006/2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de