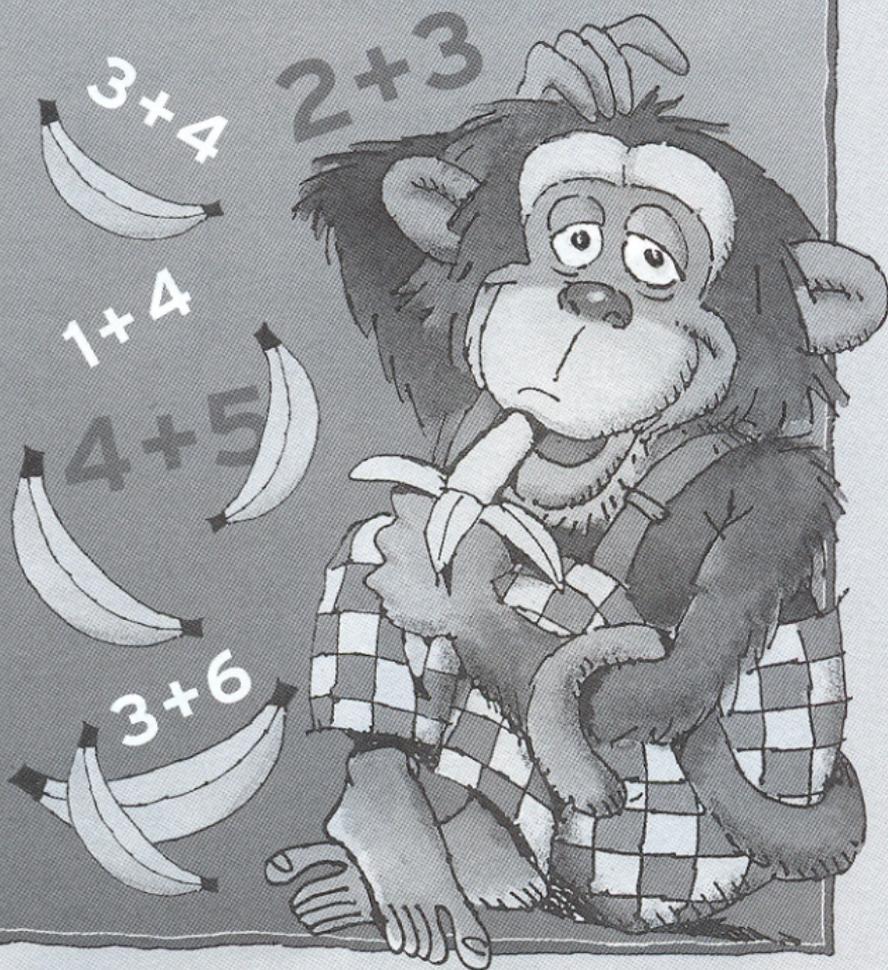


Der echte Scout

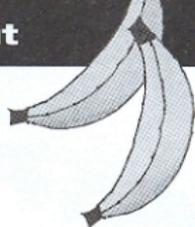


# KANNST DU RECHNEN?

Für 1-4 Spieler ab 5 Jahren.



KOSMOS®



## SPIELZIEL:

Kinder lernen spielerisch die Bedeutung von Zahlen kennen. Im Spiel mit anderen Kindern oder allein üben sie kindgerecht das Addieren von Zahlen.

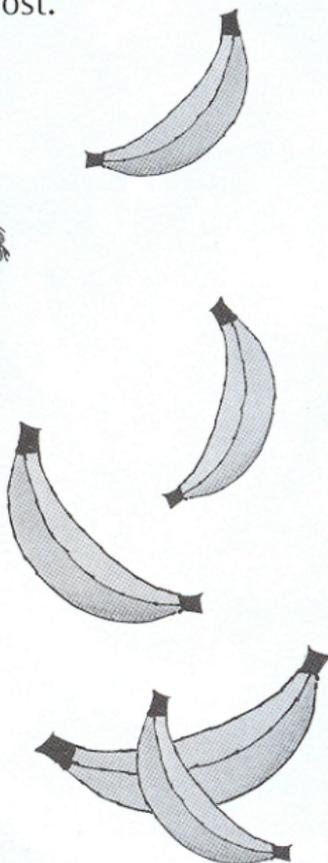
## SPIELMATERIAL:

- 24 Affen-Kärtchen
- 24 Bananen-Kärtchen
- 1 Spielanleitung



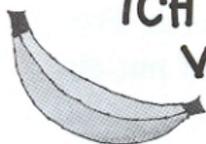
## SPIELVORBEREITUNG:

Vor dem ersten Spiel werden alle Kärtchen vorsichtig aus dem Karton gelöst.



# SPIELMÖGLICHKEITEN:

## ICH LERNE DIE ZAHLEN VON 1-10 KENNEN!



Für 1 Spieler.

*Der kleine Affe Bobo mag Bananen ja „sooo“ gerne! Er isst erst eine Banane, dann noch eine und noch eine ... „Oh, wie viele Bananen habe ich jetzt eigentlich schon gegessen?“, fragt sich der kleine Affe.*

*Kannst du ihm beim Zählen und Zusammenrechnen helfen?*

Damit Kinder ein erstes Gefühl für Zahlen und Mengen entwickeln, können sie sich erst einmal allein, eventuell unterstützt von einem älteren Kind oder Erwachsenen, mit dem Spielmaterial vertraut machen.

Das Kind breitet alle Bananen-Kärtchen offen vor sich aus und versucht zunächst, die abgebildeten Mengen an Bananen zu erfassen, indem es die Karten sortiert. Es sucht die beiden Kärtchen, auf denen zwei Bananen abgebildet sind, heraus und legt sie vor sich ab. Dann sucht es die Kärtchen, auf denen drei Bananen abgebildet sind, heraus, usw. So kann das Kind Reihen bilden, in denen die Bananen in aufsteigender Reihenfolge liegen.

Wenn alle Bananen-Kärtchen benutzt werden, ergibt das zwei Reihen mit den Mengen von 2-10 und eine weitere Reihe mit 5-10 Bananen. Um dies zu vereinfachen und abzukürzen, kann natürlich ein Erwachsener das Spielmaterial so vorsortieren, dass es nur eine Reihe von 2-10 ergibt.

Als nächste Stufe kommen die Zahlen ins Spiel und werden den Bananen zugeordnet. Zum Beispiel legt das Kind oberhalb der jeweiligen Bananen-Karte eine passende Affen-Karte, auf der die Summe der Zahlen der Anzahl an Bananen entspricht (z. B. 2+1 zu 3 Bananen). Die farbigen Markierungen auf den Kärtchen dienen hierbei der Erfolgskontrolle.



## WO SIND DIE BANANEN?



Für 2-4 Spieler.

*Helft dem kleinen Affen gemeinsam, die richtige Anzahl an Bananen zu finden.*

Die Bananen-Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf der Spielfläche ausgelegt. Die Affen-Kärtchen werden ebenfalls gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Das jüngste Kind beginnt und dreht das oberste Kärtchen vom Stapel um. Danach deckt es eines der ausgelegten Kärtchen auf. Stimmt die Anzahl der abgebildeten Bananen mit der Summe der Zahlen überein, so behält das Kind beide Kärtchen und ist noch einmal an der Reihe. Hat es aber

keine passende Bananen-Karte aufgedeckt, so wird diese wieder umgedreht und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler versucht, die richtige Anzahl an Bananen zu finden. Es geht so lange reihum, bis ein Spieler eine passende Karte aufdeckt. Dann behält er wiederum die beiden Kärtchen, zieht eine neue Affen-Karte vom Stapel und legt sie aufgedeckt oben auf, usw. Haben alle Kärtchen einen Besitzer gefunden, zählen alle gemeinsam, wer wie viele Kärtchen besitzt. Das Kind mit den meisten Kärtchen gewinnt.



## HER MIT DEN BANANEN!

Zahlenlotto für 2-4 Spieler.

*Wer füttert seine Äffchen als Erstes mit der richtigen Menge an Bananen?*

Die 24 Affen-Kärtchen werden gemischt und an alle Spieler gleichmäßig verteilt. Jedes Kind legt seine Kärtchen offen vor sich hin. Die Bananen-Kärtchen werden verdeckt als Stapel bereitgelegt. Ein Kind (das auch selbst mitspielen kann) ist Spielleiter und zieht das oberste Kärtchen vom Stapel. Jedes Kind vergleicht nun die Anzahl der Bananen mit den vor ihm liegenden Rechenaufgaben. Stimmt die Anzahl der

Bananen mit der Summe der Zahlen einer Affen-

Karte überein, so meldet sich der

Spieler und

zeigt die pas-

sende Affen-Karte.



Ist das richtig, so erhält das Kind die Bananen-Karte und legt diese auf die Affen-Karte. Passt die Bananen-Karte zu den Kärtchen zweier Spieler, so erhält der Spieler die Karte, der sich als Erster gemeldet hat. Auf jede Affen-Karte darf nur eine Bananen-Karte gelegt werden.

Hat sich das Kind geirrt, so muss es ein beliebiges bereits gewonnenes Kärtchen abgeben (falls es schon eins hat), dieses kommt wieder unter den Nachzieh-Stapel.

Nun wird das nächste Kärtchen vom Stapel aufgedeckt und genauso verfahren. Der Spieler, dessen Affen-Kärtchen als Erste komplett abgedeckt sind, gewinnt das Spiel.

## SPIELEND LEICHT LERNEN MIT WEITEREN SPIELEN VON SCOUT:



- Sicher zur Schule
- Kannst du das ABC?
- Kannst du die Uhr?
- Kannst du die Monate?



Redaktionelle Bearbeitung: Christine Leisgen  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
Illustrationen: Reiner Stolte, München

© 2001 Kosmos Verlag • Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart • Tel.: + 49 (0) 711-2191-0  
Web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de) • E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)