

**Zahl der Spieler:** 1 und mehr  
**Alter:** ab 6 Jahren und älter  
**Grafik & Autor:** Michael Rüttinger  
**Inhalt:** Spielmodul mit zwei verkabelten Steckern, (6 Tafeln beidseitig bedruckt, das ergibt 12 verschiedene Aufgaben-Tafeln), Spielanleitung

**Wichtiger Hinweis zum Einlegen der Tafeln:**  
 Tafeln so einlegen, dass durch die gestanzten Löcher die Kontakte sichtbar sind!

## 1. Batterien

Vor dem ersten Spiel müssen zwei **1,5-V-Mignon-Batterien (LR 6)** in das **Spielmodul** eingelegt werden, wie es auch auf der Grundplatte dargestellt ist. Man muss das Spielmodul aus der Schachtel nehmen, umdrehen und den Deckel abschrauben. Dann werden die beiden Batterien eingelegt (auf die richtige Polung achten!), der Deckel wird wieder geschlossen und das Spielmodul wird zurück in die Schachtel gelegt, der **Schiebeschalter** wird eingeschaltet – fertig. Diese Aufgabe muss natürlich von **Erwachsenen** erledigt werden. Batterien sind nicht enthalten!

## 2. Wichtiger Sicherheitshinweis

Achten Sie – als Eltern – unbedingt darauf, dass Ihr Kind die beiden Stecker des Spiels **nicht** in eine normale Steckdose steckt!

## 3. Spielregeln

Das Spiel enthält 6 Tafeln, die beidseitig bedruckt sind. Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tafeln**.

Für jedes Spiel muss zunächst eine Tafel mit der ausgewählten Seite **nach oben** auf die Grundplatte im Schachtelunterteil gelegt werden.

**Dabei muss die Tafel so eingelegt werden, dass durch die 60 gestanzten Löcher der Tafel die 60 Kontaktflächen sichtbar sind.**

Auf jeder Tafel befinden sich auf der **linken Hälfte** 30 Bilder, Aufgaben, Rechnungen oder Symbole und auch auf der **rechten Hälfte** befinden sich 30 Bilder, Lösungen usw. Es passt jeweils ein Feld der **linken** Seite zu einem Feld der **rechten** Seite.

Unter jedem Feld befindet sich rechts und links ein **Loch**.

Wenn man die beiden Stecker in die beiden Löcher der **zusammengehörigen Felder** steckt, dann leuchtet auf dem Spielmodul ein **Licht** auf. Wenn man die Stecker in falsche Löcher steckt, tut sich nichts. So haben die Kinder beim Spielen eine **sofortige Kontrolle**. Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen. Das macht großen Spaß!

## 4. Ein Beispiel

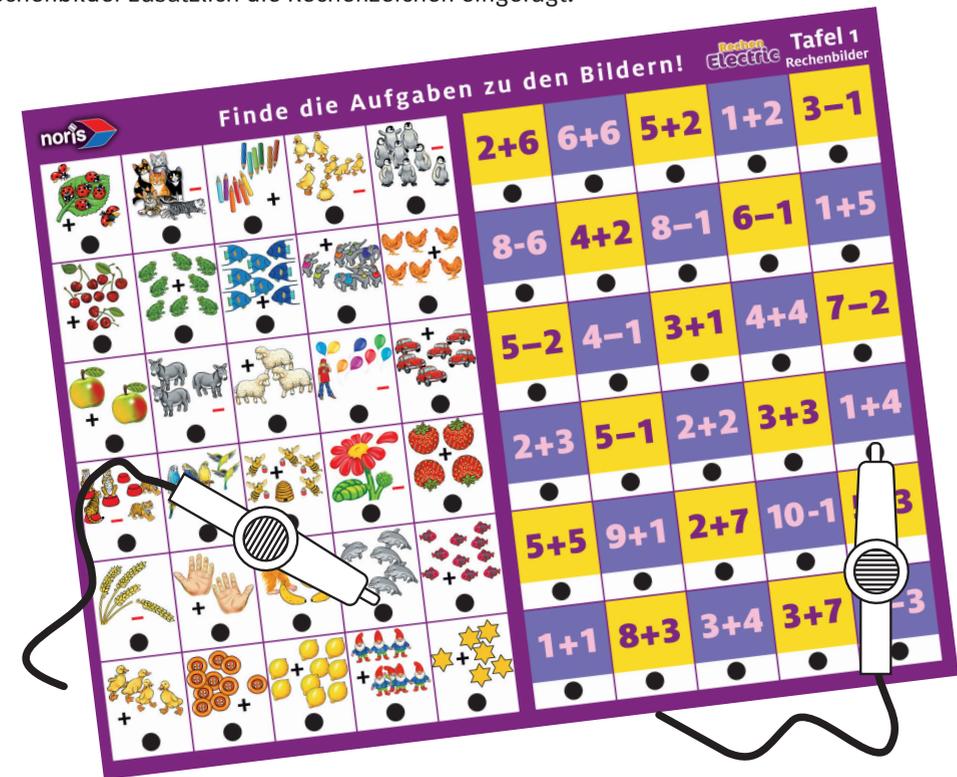
Der Spieler entscheidet sich, mit der **unten abgedruckten Tafel 1** zu spielen.

Er wählt auf der linken Seite das Rechenbild „Delfine“ aus und sucht dann auf der rechten Seite den dazu passenden Rechenausdruck (Term) – „ $1 + 4$ “.

Nun steckt er in das Loch unter dem Bild „Delfine“ den einen Stecker und in das Loch unter dem Rechenausdruck „ $1 + 4$ “ den anderen Stecker.

Es wird das Licht aufleuchten, da das Rechenbild mit den Delfinen den Rechenausdruck „ $1 + 4$ “ darstellt (einem Delfin kommen vier Delfine entgegen).

Damit die Kinder wissen, ob es sich um eine Plus- oder Minusaufgabe handelt, sind in die Rechenbilder zusätzlich die Rechenzeichen eingefügt.



## Die Themen der 12 Tableaus:

- Rechenbilder
  - Kuchenstücke
  - Plus- und Minusrechnungen mit gleichem Ergebnis
  - Einmaleins-Aufgaben
  - Hunderter, Zehner, Einer: Zahlen zerlegen
  - Wie viel fehlt auf Hundert?
  - Dividieren
  - Rechnen mit dem Zahlenstrahl
  - Mengen und Zahlen
  - Rechnen mit den EURO
  - Subtrahieren
  - Addieren
- Die Aufgaben sind unterschiedlich schwierig – für 1. bis 3. Klasse.