



# Affenstarke Zahlen-Bande

6-10  
Jahre

Gemeinsam rechnen und gewinnen

Ravensburger® Spiele Nr.: 24973 2

Autor: Marco Teubner

Illustration: Andreas Besser · Fotos: Becker Studios

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Ramona Thiele



## 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 und 1–100

Feinmotorik



Teamfähigkeit

Kommunikations-  
fähigkeit

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

## Affenstarke Zahlen-Bande

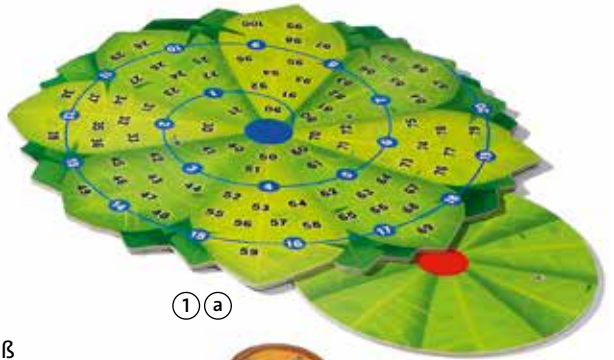
Mathe- und Balancespiel für 2 bis 4 Kinder von 6 bis 10 Jahren

Der Balanceakt auf der wackeligen Palme ermöglicht ein spielerisches Training von Addition und Subtraktion für Rechenanfänger im Zahlenraum von 1–20 und für geübtere Rechner im Zahlenraum von 1–100. Die **Affenstarke Zahlen-Bande** nimmt die Kinder mit auf eine spannende Mission und fördert dabei das Zahlverständnis und vorausschauendes Planen.

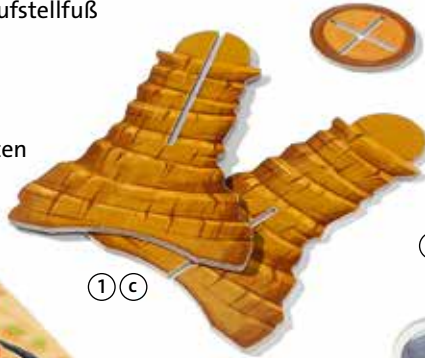
Das Versetzen der Affen und des Elefanten schult die Feinmotorik. Auch die persönliche und soziale Entwicklung wird hierbei gefördert: Das gemeinsame Ziel sowie das Besprechen und Beraten mit den Mitspielern fördert die Kommunikations- und die Teamfähigkeit. Durch die clevere Selbstkontrolle können Kinder hier selbstständig spielen und lernen.

## Inhalt

- ① 1 Palme,  
bestehend aus
  - ① a 1 Palmendach  
(Ober- und Unterteil)
  - ① b 1 Halbkugel
  - ① c 1 Palmenstamm  
(dreiteilig)
  - ① d 2 Druckknöpfe
- ② 1 Elefant mit Aufstellfuß
- ③ 4 Affen
- ④ 1 Sprungtuch
- ⑤ 28 Affenkarten
- ⑥ 2 Elefantenkarten
- ⑦ 6 Joker



① a



① c



① b



① d



④



③



②



⑤

⑥



⑦



Das Spiel kann sowohl im Zahlenraum von 1–20 als auch im Zahlenraum von 1–100 gespielt werden. Auf der Vorderseite der Affenkarten sind jeweils zwei Zahlen abgebildet. Die weißen Zahlen gelten für den Zahlenraum von 1–20, mit den schwarzen Zahlen wird im Raum von 1–100 gespielt.

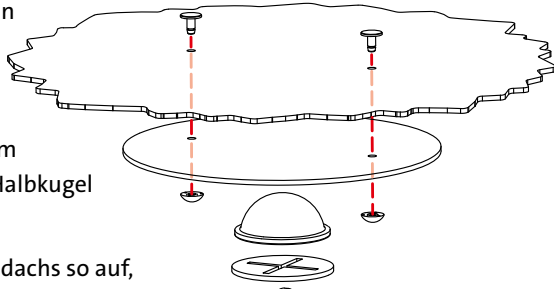
## Liebe Kinder,

die freche Affenbande hat den Elefanten auf die Palme gebracht. Auweia! Nun biegt sich die Palme verdächtig unter dem Gewicht des Elefanten. Jetzt gilt es, zusammenzuhalten und den Elefanten behutsam über seinen Weg wieder von der Palme herunterzuholen. Unten stehen die Affen schon bereit, um ihn aufzufangen!

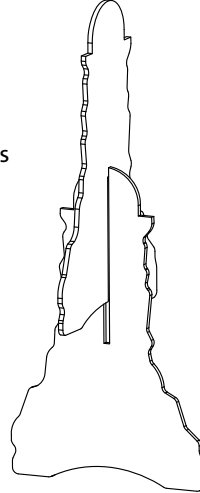


## Vor dem ersten Spiel

Löst die Inhalte vorsichtig aus den Stanztafeln und baut zunächst die Palme zusammen. Steckt dazu die beiden Stammteile ineinander und den Kreis mit dem Kreuz obendrauf. Setzt nun die Halbkugel auf den Palmstamm.



Klappt die Oberseite des Palmendachs so auf, dass sie ganz gerade ist und befestigt darunter das Unterteil mithilfe der Druckknöpfe. Setzt das Palmendach so auf die Halbkugel, dass der Spielplan möglichst waagrecht aufliegt. Der rote Kreis auf der Unterseite des Palmendachs hilft euch dabei.



*Schauen Sie sich das Palmendach gemeinsam mit Ihrem Kind an. Die weißen Zahlen von 1–20 sind auf der blauen Spirale dargestellt, diese bildet auch den Weg des Elefanten. Die schwarzen Zahlen von 21–100 sind in 10er-Gruppen auf den einzelnen Blättern der Palme zusammengefasst. Erkennt Ihr Kind die Anordnung der Zahlen?*

## Spielidee

**Kooperatives Mathespiel für 2–4 Kinder ab 6 Jahren**

**Ziel des Spiels** ist es, den Elefanten über seine Laufstrecke hinaus von der Palme herunter auf das Sprungtuch zu ziehen.

## Vorbereitung des Spiels

Stellt den Elefanten auf sein Startfeld in die Mitte des Palmendachs. Das Sprungtuch legt ihr unterhalb der **20** neben der Palme ab.

Legt die beiden Elefantenkarten nebeneinander aus und legt die vier Affen bereit.

Nun sucht ihr euch gemeinsam so viele Joker aus, wie ihr Spieler seid, und legt sie auf den Tisch. Eine Übersicht der Joker findet ihr auf Seite 7. Die restlichen Joker kommen zurück in die Schachtel.

Mischt die Affenkarten. Bei **2 und 3 Spielern** bekommt jeder **3 Karten**. Bei **4 Spielern** bekommt jeder **2 Karten**. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Wollt ihr im Zahlenraum von **1–20** spielen, dann gelten für euch die **weißen Zahlen** auf den Karten und auf dem Palmendach. Entscheidet ihr euch für den Zahlenraum von **1–100**, spielt ihr mit den **schwarzen Zahlen** auf den Karten. Auf dem Palmendach gelten dann die **weißen und die schwarzen Zahlen**. Legt die Karten so vor euch ab, dass die gewünschten Zahlen oben liegen und ihr sie gut sehen könnt.

## Los geht's!

Ihr spielt im Team. Der älteste Spieler beginnt, danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

Ein **Spielzug** besteht aus **zwei Aktionen**. Zunächst bewegst du immer mithilfe der Affenkarten einen **Affen**, anschließend entscheidest du, ob du den **Elefanten ziehen** möchtest. Versetze die Affen und den Elefanten möglichst behutsam. Versuche hierbei, die Palme im Gleichgewicht zu halten.



## Affen bewegen

Um einen Affen zu bewegen, spielst du die vor dir liegenden, farblich passenden Affenkarten aus. Ist ein Affe noch nicht auf der Palme, kannst du ihn mithilfe der **gleichfarbigen** Affenkarten auf die Palme setzen. Ist ein Affe bereits auf der Palme, versetzt du ihn mit den gleichfarbigen Affenkarten auf eine andere Zahl auf der Palme. Das bedeutet, der blaue Affe kann mithilfe der blauen Karten versetzt werden, der gelbe Affe wird mit den gelben Karten versetzt usw.

Du hast zwei Möglichkeiten einen Affen zu bewegen:

- Du kannst einen Affen auf die Zahl einer deiner eigenen **gleichfarbigen** Karten setzen. Hast du beispielsweise eine blaue Affenkarte mit einer 8 vor dir liegen, kannst du den blauen Affen auf die 8 auf dem Palmendach setzen, indem du diese Affenkarte ausspielst. Achte hierbei darauf, dass du nur die **weißen** oder die **schwarzen Zahlen** berücksichtigst, je nachdem in welchem Zahlenraum ihr spielt.



$$+ \quad 11 + 4 = 15$$

$$- \quad 11 - 4 = 7$$



- Du kannst einen Affen auch auf eine Zahl stellen, die sich aus der **Addition** oder **Subtraktion** von zwei Zahlen **gleichfarbiger** Affenkarten ergibt. Dabei muss mindestens eine der Karten deine eigene sein. Du kannst schauen, welche Karten auf dem Tisch liegen und gemeinsam mit deinen Mitspielern darüber beraten, welche Kombination die beste wäre. Das Rechnen übernimmt immer der Spieler, der am Zug ist.

Ist die gewünschte Zahl von einem anderen Affen bzw. dem Elefanten besetzt, oder steht eine Figur so nahe, dass die Zahl nicht besetzt werden kann, muss ein anderer Zug gefunden werden. Sobald ein Affe einmal auf der Palme platziert wurde, verlässt er sie nicht mehr. Er wird nun nur noch auf der Palme versetzt.

**Hinweis:** Ihr könnt vereinbaren, dass das Palmendach anfangs beim Versetzen der Figuren festgehalten werden darf.

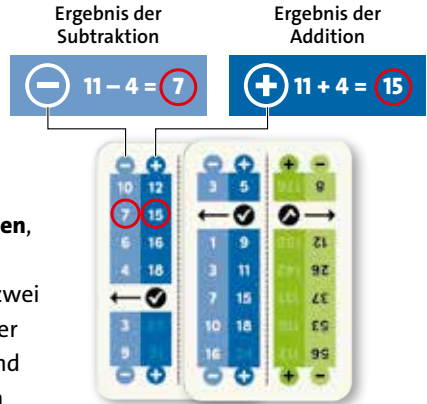


## Selbstkontrolle

Du kannst deine Rechnung mithilfe der Kartenrückseiten überprüfen. Lege hierfür eine der Karten mit der **Kante** an die **gestrichelte Linie** der anderen Karte.

Wenn du mit den **weißen Zahlen** rechnest, legst du die beiden **blauen Bereiche** aneinander, rechnest du mit den **schwarzen Zahlen**, legst du die **grünen Bereiche** aneinander.

Nun zeigt der **Pfeil** in der mittleren Spalte zwei Ergebnisse: das Ergebnis für die Addition der beiden Zahlen – in der dunkleren Spalte, und das Ergebnis für die Subtraktion der beiden Zahlen – in der helleren Spalte. Die anderen beiden Pfeile, die nach außen zeigen, sind für dich nicht relevant.



- Ist das Ergebnis, das du ausgerechnet hast, richtig? Klasse! Dann darfst du den entsprechenden Affen auf das Feld setzen. Anschließend werden die ausgespielten Karten offen auf einen Ablagestapel gelegt. Alle dürfen so viele Karten nachziehen, wie sie eingesetzt haben. Sollten die Karten ausgehen, mischt die abgelegten Karten nochmals und legt sie erneut als Nachziehstapel bereit.
- Ist das Ergebnis falsch? Schade! Dein Zug ist beendet. Die Karten kommen zurück in die jeweilige Auslage.

**Hinweis:** Sollte das Ergebnis unter 0 liegen, wird es in der Selbstkontrolle nicht angezeigt. Liegt das Ergebnis über 100 (oder über 20, wenn ihr im 20er-Zahlenraum spielt), sind die Zahlen nur schwach zu sehen. Das richtige Ergebnis wird dann zwar angezeigt, der betreffende Spieler muss jedoch nicht das exakte Ergebnis nennen und es kann in diesem Fall auch kein Affe auf das Feld gesetzt werden.

## Elefanten ziehen

Der Elefant bewegt sich auf der blauen Spirale mit den weißen Zahlen vorwärts in Richtung Sprungtuch. Wenn du einen Affen bewegt hast, kannst du entscheiden, ob du auch den Elefanten ziehen möchtest. Dir stehen hierfür die beiden ausliegenden Elefantenkarten zur Auswahl. Du **wählst eine der beiden Karten** und ziehst den Elefanten behutsam um so viele Schritte vorwärts, wie auf der Karte abgebildet sind. Im Anschluss wird die **Karte umgedreht**. Für den nächsten Spieler steht nun eine neue Auswahlmöglichkeit bereit.

Wenn es dir zu riskant erscheint, den Elefanten zu ziehen, kannst du dich auch dafür entscheiden, den Elefanten in diesem Spielzug nicht vorwärtszuziehen. Dann ist der nächste Spieler am Zug und bewegt einen Affen.

Für den Elefanten gilt: Ist das gewünschte Feld bereits durch einen Affen besetzt, so wird dieses übersprungen.

Elefant und Affen müssen nicht mittig auf der Zahl stehen, auf die ihr sie setzen wollt. Sie müssen die Zahl jedoch vollständig abdecken.



### Joker einsetzen

Wenn ein besonders kniffliger Zug ansteht, könnt ihr euch im Team beraten, ob ihr einen Joker einsetzen möchtet, und wenn ja, welchen. Jeder Joker kann nur einmal verwendet werden und kommt nach dem Einsatz aus dem Spiel.



#### Palmdach festhalten:

Du darfst das Palmdach während deines Zugs festhalten.



#### Pause machen:

Du darfst eine Runde aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



#### Affentausch:

Du darfst einen beliebigen Affen auf dein errechnetes Ergebnis zweier gleichfarbiger Karten setzen und musst dich nicht an die Farbuordnung halten.



#### Elefantenturbo:

Die beiden offen liegenden Zahlen auf den Elefanten-Karten werden addiert.



#### Affe versetzen:

Du darfst einen Affen auf ein beliebiges Feld versetzen.



#### Karten austauschen:

Du darfst alle deine ausliegenden Karten auf den Ablagestapel legen und dafür neue vom Stapel nehmen.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der Elefant über die 20 hinausgelangt ist und damit das Sprungtuch erreicht hat, er muss das Sprungtuch nicht punktgenau erreichen. Das Spiel endet auch, wenn der Elefant bzw. einer der Affen von der Palme heruntergekippt ist.

Habt ihr es geschafft, den Elefanten über seine Spirale bis nach unten auf das Sprungtuch zu ziehen? Prima! Ihr seid ein super Team und habt alle zusammen gewonnen!

Ist der Elefant oder einer der Affen von der Palme gefallen, bevor der Elefant das Sprungtuch erreicht hat? Schade! Leider habt ihr es dieses Mal nicht geschafft. Versucht es gleich noch einmal!



## Überschlagsrechnung

- Überschlagsrechnungen helfen nicht nur unsicheren Rechnern, sie sind sowohl im Alltag als auch in diesem Spiel von besonders großem Nutzen. Durch das Überschlagen einer Rechnung kann schnell gesehen werden, ob sie für diesen Spielzug taktisch sinnvoll ist.

Sie können Ihr Kind zunächst auffordern, mit gerundeten Zahlen zu rechnen. Nun sieht Ihr Kind, in welchem Bereich das Ergebnis auf dem Palmendach ungefähr liegt. Auf diese Weise können viele verschiedene Möglichkeiten in vergleichsweise kurzer Zeit vorab durchgespielt werden.

Erhält Ihr Kind schließlich bei der eigentlichen Rechnung eine Lösung die nah beim überschlagenen Wert liegt, gibt dies Sicherheit, richtig gerechnet zu haben.

### Ein Beispiel:

$$47 + 28 = ?$$

1. Rechenschritt:  $50 + 30 = 80$
2. Rechenschritt:  $47 + 28 = 75$



## Weitere Tipps zum Kopfrechnen:

- Ähnlich wie bei der Überschlagsrechnung, erleichtert auch das **Runden des ersten Summanden** das Rechnen:

$$47 + 28 = ?$$

1. Rechenschritt:  $50 + 28 = 78$

Um das richtige Ergebnis zu erhalten, muss nun zuletzt noch die Zahl, um die aufgerundet wurde, subtrahiert werden:

2. Rechenschritt:  $78 - 3 = 75$

- Eine andere Strategie, die das Rechnen vereinfacht, ist das **Zerlegen beider Summanden**:

1. Rechenschritt:  $40 + 20 = 60$
2. Rechenschritt:  $7 + 8 = 15$
3. Rechenschritt:  $60 + 15 = 75$

- Auch das **Zerlegen eines Summanden**, in diesem Beispiel die 28, hilft oft schon beim Rechnen:

1. Rechenschritt:  $47 + 20 = 67$
2. Rechenschritt:  $67 + 8 = 75$

- Bei der **Subtraktion** hilft es manchen Kindern, hochzurechnen, wie groß die **Differenz** zwischen den beiden Zahlen ist, anstatt die eine Zahl von der anderen abzuziehen.

### Beispiel:

$$47 - 28 = ?$$

Von der 28 bis zur 47 fehlen 19.

$$47 - 28 = 19$$