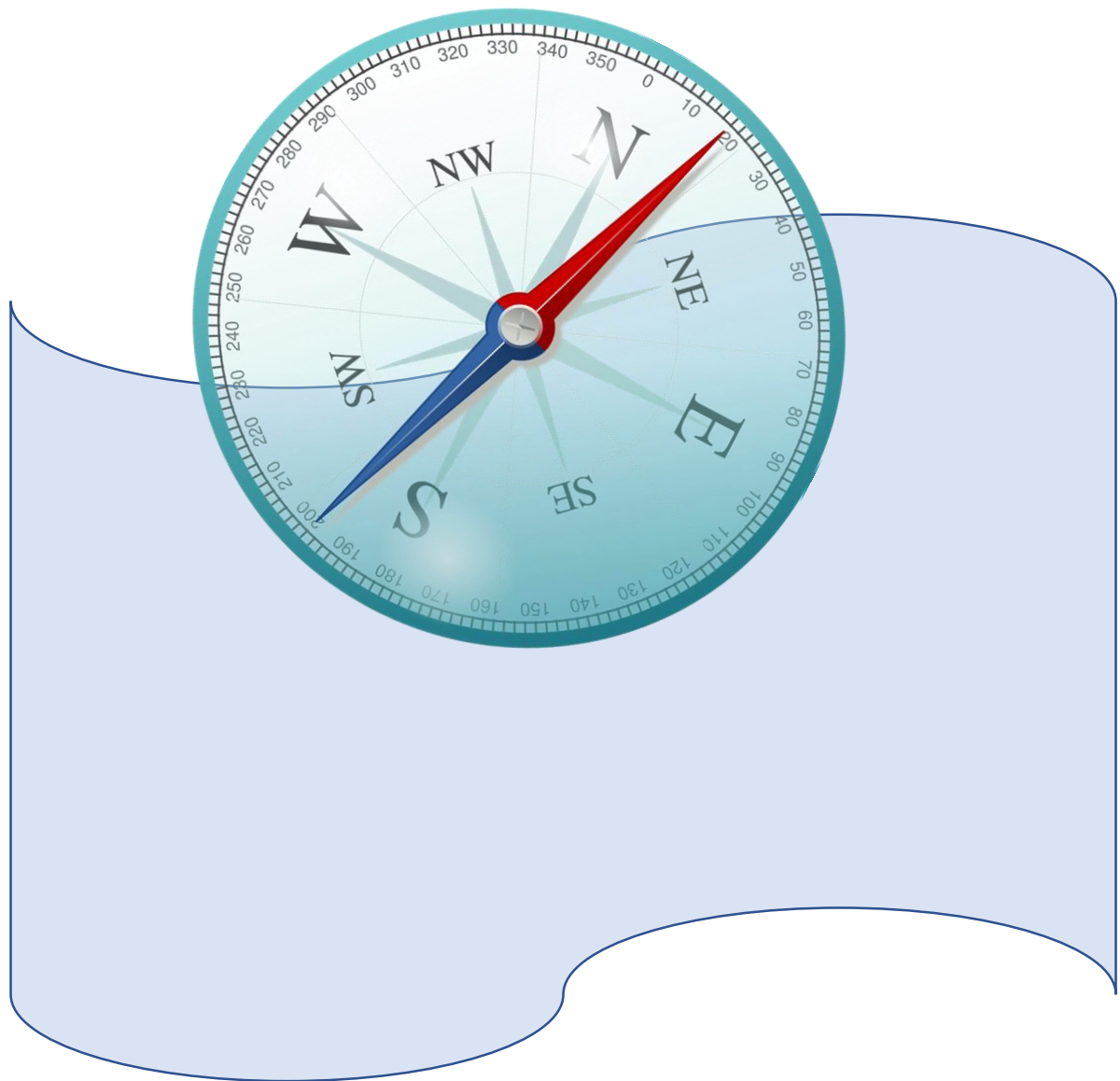


# REISE NACH ATLANTIKA



Ein Lese- und Mathematikabenteuer  
von Matthias Rottensteiner, Matthias Brunner,  
Marius Hofer, Lenny Molnar und Adrian Skabraut

## Die Reise nach Atlantika

Adlemar, der mutige Schiffskapitän, begibt sich mit seinem Schiff und seiner Mannschaft auf Schatzsuche zu fernen Inseln. Unterwegs begegnen den Seeleuten viele Gefahren und Hindernisse. Um sie zu überwinden, müssen sie mathematische Rätsel lösen. Hilf ihnen dabei! Löse die Rechnungen, ordne den errechneten Zahlen die entsprechenden Buchstaben zu und finde das Lösungswort! Viel Spaß bei den Abenteuern auf hoher See wünschen dir

Matthias R., Matthias B., Marius, Adrian und Lenny

Mit der Flut verlässt das Schiff den sicheren Heimathafen mit Nordkurs. Plötzlich, als es etwa 10 Seemeilen vom Hafen entfernt ist, entdeckt der Kapitän in der Nähe ein gefährlich aussehendes Korallenriff. Die Seekarten verraten ihm, dass er seinen Kurs ändern muss. Wenn man 225 durch 5 dividiert, erhält man die neue Fahrtrichtung.

Platz für deine Rechnung:

Deine Lösung:

Der neue Kurs führt Kapitän Adlemar und seine Mannschaft sicher an dem gefährlichen Korallenriff vorbei. Die Seekarten verraten ihm, dass das Schiff nach ein oder zwei Reisetagen zum berühmten Meer der Langweile gelangt. Dieses muss überquert werden, damit sie irgendwann die geheimnisvolle Schatzinsel „Atlantika“ erreichen.

Damit die Überquerung des „Meeres der Langweile“ nicht allzu langweilig wird und die Mannschaft nicht zu meutern beginnt, trainiert der umsichtige Kapitän mit seiner Mannschaft das Rechnen:

Die Matrosen zählen die Fischschwärme, die ihnen unterwegs begegnen:

Schwarm 1: 230 Sardinen



Schwarm 2: 167  
Goldbrassen



Schwarm 3: 187  
Thunfische



Schwarm 4: 234  
Makrelen



Schwarm 5: 175 Heringe



Deine Rechnungen:

Wie viele Fischschwärme sind das insgesamt?

Deine Lösung:

Nachdem Kapitän Adlemar mit seiner Mannschaft endlich die Zahl der Fischeschwärme ermittelt hat, wobei nebenbei auch noch alle das genaue Lesen trainieren konnten, liegt das Meer der Langeweile auch schon hinter ihnen. Leider ist den tapferen Seeleuten keine Ruhe gegönnt. Ein Piratenschiff greift sie heimtückisch aus dem Hinterhalt an. Der Abstand zwischen den beiden Schiffen beträgt 24 Seemeilen und verringert sich pro Minute um 2 Seemeilen. Wie lange dauert es, bis das Piratenschiff das Schiff von Kapitän Adlemar rammt?

Deine Rechnung:

Deine Lösung:



Da Kapitän Adlemar die Geschwindigkeit seines Schiffes erhöhen kann, gelingt es unseren mutigen Seeleuten, den Piraten zu entrinnen. Plötzlich entdecken sie Geisterhaie, die das Schiff angreifen. Ihre Augen leuchten giftgrün und hypnotisieren ihre Opfer so, dass diese nur mehr ihre rasiermesserscharfen Zähne wahrnehmen. Jeder Geisterhai besitzt 80 Zähne. Der Bann der unheimlichen Tiefseemonster kann nur gebrochen werden, wenn man die tatsächliche Anzahl der gefährlichen Raubfische erkennt. Die hypnotisierten Matrosen nehmen 2320 Zähne wahr. Wie viele Geisterhaie sind es denn nun? Hilf Kapitän Adlemar und seiner Mannschaft, sonst sind sie verloren!

Deine Rechnung:

Deine Lösung:



Zum Glück sind Kapitän Adlemar und seine Mannschaft den gefährlichen Geisterhaien entkommen. Auf einmal liegt die Schatzinsel Atlantika in weiter Ferne vor ihnen! Unsere tapferen Seeleute verspüren entsetzlichen Hunger, sie besitzen aber nur mehr zwölf Bananen. Da jeder sofort essen möchte, beginnen sie miteinander zu raufen. Dabei fallen vier Bananen ins Meer, fünf werden zermatscht, zwei begräbt ein durch den Kampf herabfallendes Tau unter sich und eine stiehlt das schlaue Äffchen des Kapitäns und frisst sie sofort auf. Wie viele Bananen bleiben übrig?

Deine Rechnung:

Deine Lösung:



Hungrig nähern sich Kapitän Adlemar und seine Mannschaft nun dem Ziel ihrer abenteuerlichen Reise. Doch bevor sie in den Hafen von Atlantika einlaufen dürfen, müssen sie ein Codewort nennen. Stimmt es, dürfen sie die Schatzinsel betreten, ist es jedoch falsch, werden sie augenblicklich in steinerne Statuen verwandelt. Vor der Hafeneinfahrt von Atlantika stehen unglücklicherweise sehr, sehr viele solcher Steinmonumente. Hilf unseren Abenteurern, das richtige Codewort zu finden.

So findest du die Lösung:

Deine errechneten Zahlen werden folgenden Buchstaben zugeordnet:

A = 29, B = 15, C = 98, D = 35, E = 12, F = 16, G = 52, H = 23, I = 17, J = 99, K = 14, L = 34, M = 28,  
N = 0, O = 45, P = 54, Q = 48, R = 32, S = 3, T = 30, U = 29, V = 7, W = 9, X = 62, Y = 2, Z = 5

Das Lösungswort lautet: