

# Mensch ärgere dich nicht ... mal anders!

Wer kennt es nicht, das berühmte Spiel? Die Anleitung ist den meisten bekannt oder befindet sich in der Spielesammlung. Hier werden einige Varianten vorgestellt, bei denen spielerisch Mathematik gelernt wird. Auf die Regel, dass man zum Starten einen Sechser würfeln muss, kann verzichtet werden, ebenso auf die Regel, dass man genau im Zielfeld landen muss.



- **1. Klasse**

Ziel: Zahlen ergänzen

Zu Beginn des Spiels einigt man sich auf eine passende Ergänzungszahl (zum Beispiel 8).

Nach dem Würfeln darf man nicht die gewürfelte Zahl fahren, sondern ergänzt die gewürfelte Augenzahl auf die vorher vereinbarte Zahl, hier: 8. Wer etwa eine 2 würfelt, rechnet dann so: 2 plus wie viel ist gleich 8? Dann darf er 6 Felder weiterfahren.

Vorschläge für geeignete Ergänzungszahlen:

- Einfache Ergänzungen: 7, 8, 9 oder 10
- Ergänzungen mit Zehnerübergang: 11, 12 oder 13

- **1. Klasse**

Ziel: Plusrechnen üben

Es wird mit zwei Würfeln gleichzeitig gewürfelt (z. B. 3 und 4). Dann bildet man mit den gewürfelten Augenzahlen eine Plusrechnung (z. B. 4 plus 3 ist gleich 7).

Das Ergebnis (7) darf dann gefahren werden.

- **1. Klasse**

Ziel: Minusrechnen üben

Es wird mit zwei Würfeln gleichzeitig gewürfelt (z. B. 5 und 2). Dann wird eine Minusrechnung gebildet, wobei die größere Zahl vorne stehen muss (5 minus 2 ist gleich 3).

Das Ergebnis (3) darf dann gefahren werden.

- **1. + 2. Klasse**

Ziel: Das Verdoppeln üben

Es wird mit einem Würfel gewürfelt (z. B. 4). Dann wird die Verdoppelungsaufgabe gebildet (4 plus 4 ist gleich 8; oder 2 mal 4 ist gleich 8). Das Ergebnis (8) darf dann gefahren werden.

- **2. + 3. Klasse**

Ziel: Eine bestimmte Malreihe üben

Man einigt sich auf eine Malreihe (z. B. 7).

Man würfelt mit zwei Würfeln und addiert die beiden Würfelzahlen (z. B.  $3 + 5 = 8$ ). Ist das Ergebnis größer als 10, darf man noch einmal würfeln. Dann bildet man mit dem Ergebnis (8) und der Malreihe (7er-Reihe) die Malrechnung und nennt diese den anderen Spielerinnen und Spielern (8 mal 7 ist gleich 56). Nur wenn dieses Endergebnis richtig ist, darf man die gewürfelte 8 fahren.

- **2. + 3. Klasse**

Ziel: Eine bestimmte Malreihe üben

Man einigt sich auf eine Malreihe (z. B. 7).

Man würfelt mit zwei Würfeln und addiert die beiden Würfelzahlen (z. B.  $3 + 5 = 8$ ). Ist das Ergebnis größer als 10, darf man noch einmal würfeln. Dann bildet man mit dem Ergebnis und der Malreihe die Malrechnung (z. B.  $8 \text{ mal } 7$  ist gleich 56). Das Ergebnis hat eine Zehnerzahl (hier 5) und eine Einerzahl (6). Vorgezogen werden darf dann um die Einerzahl (also 6).

- **3. Klasse**

Ziel: Quadratzahlen üben

Man würfelt mit einem Würfel (z. B. 4) und quadriert die Zahl (z. B.  $4 \text{ mal } 4$  ist gleich 16).

Das Ergebnis hat eine Zehnerzahl (hier 1) und eine Einerzahl (6). Es darf nun um die Einerzahl (also 6) vorgezogen werden.

- **3. Klasse**

Ziel: Malreihen gemischt üben

Man würfelt mit zwei Würfeln und addiert die beiden Würfelzahlen (z. B.  $3 + 5 = 8$ ). Ist das Ergebnis größer als 10, darf man noch einmal würfeln.

Das Ergebnis (8) wird gemerkt und anschließend wird noch einmal gewürfelt und addiert (z. B.  $1 + 2 = 3$ ).

Mit den beiden Ergebniszahlen wird die Malrechnung gebildet ( $8 \text{ mal } 3$  ist gleich 24). Das Ergebnis hat eine Zehnerzahl (hier 2) und eine Einerzahl (4). Nun darf um die Einerzahl (also 4) vorgezogen werden.

