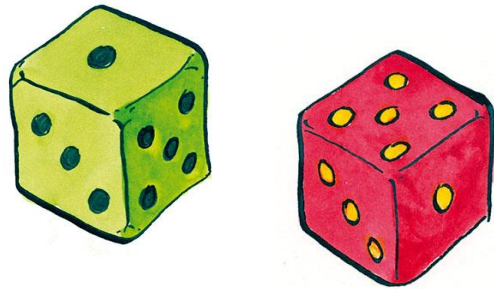


## Aus die Maus!



**Klasse:** 1

**Ziel:** Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum bis 10

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** 2 Würfel, für jedes Kind ein Blatt Papier und einen Stift

Jedes Kind schreibt auf sein Blatt Papier die Zahlen von 1 bis 10. Dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Das erste Kind würfelt z. B. 3 und 5 und entscheidet sich nun, ob es auf seinem Blatt 3 oder 5 durchstreicht. Es kann auch die beiden Zahlen zusammenzählen und beispielsweise 8 durchstreichen. Es kann mit beiden Zahlen aber ebenso eine Minusrechnung bilden ( $5 - 3 = 2$ ) und 2 durchstreichen.

Sind bei einer Runde bereits alle möglichen Zahlen durchgestrichen, so hat das Kind leider Pech und das nächste Kind ist an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind alle Zahlen durchgestrichen hat und „Aus die Maus!“ ruft.



## 10 oder gehn!

**Klasse:** 1

**Ziel:** Ergänzen auf die Zahl 10

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** Zahlenkarten bis 10 (Rummy-Karten ohne Buben, Damen und Könige)

Jedes Kind erhält 10 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt. Das erste Kind beginnt und legt eine Karte ab (z. B. 7). Das nächste Kind darf nur dann eine Karte dazulegen, wenn diese zusammen mit der offenen Karte 10 ergibt (also 3).

Ein Ass zählt übrigens als 1.

Ein Joker oder eine 10 dürfen immer abgelegt werden.

Hat das Kind keine passende Karte, so muss es eine vom Stapel abheben. Passt diese Karte wieder nicht, so muss sie behalten werden und das nächste Kind ist an der Reihe.

Gewonnen hat, wer alle Karten ablegen konnte.



# 30 plus – und Schluss!



**Klasse:** 1, 2

**Ziel:** Plusrechnen im Zahlenraum bis 30

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** Zahlenkarten bis 10 (Rummy-Karten ohne Buben, Damen und Könige), Zündhölzer (oder ähnliche Materialien) als Einsatz

Jedes Kind bekommt 5 Zündhölzer als Einsatz. In der Mitte befindet sich ein Stapel mit allen Spielkarten. Das erste Kind schlägt die erste Karte auf und nennt die Zahl (z. B. 7). Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Es hebt eine Karte ab (z. B. 4) und zählt die Zahl zur vorigen Karte dazu ( $7 + 4 = 11$ ). Das nächste Kind zählt wiederum die nächste Karte (z. B. 3) zu dem bisherigen Ergebnis dazu (z. B.  $11 + 3 = 14$ ).

Jenes Kind, bei dem das Ergebnis schließlich 30 überschreitet, hat verloren und muss ein Zündholz abgeben.

Dann werden die Karten neu gemischt und die nächste Runde beginnt. Das Spiel dauert so lange, bis eines der Kinder keine Zündhölzer mehr hat.

**Variante:** Verwendet man auch die Joker mit, darf man sich, wenn man einen Joker abhebt, eine Zahl (von 1 bis 10) aussuchen.

# Treppenspiel

**Klasse:** 1, 2

**Ziel:** Festigen von Plus- und Minusrechnungen im Zahlenraum bis 10

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

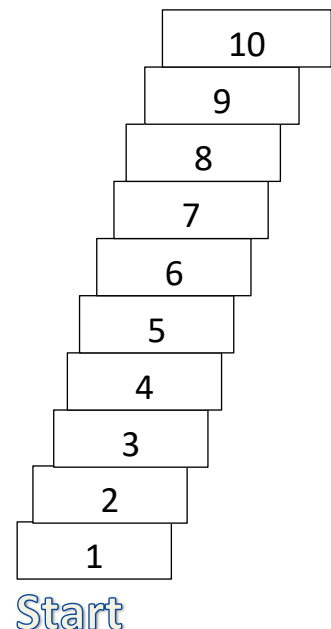
**Ihr braucht:** 3 Würfel, ein Blatt Papier, Spielfiguren

Zuerst wird auf das Blatt Papier ein Spielplan (Skizze) gezeichnet.

Ziel bei diesem Spiel ist, dass jedes Kind die Treppe Stufe für Stufe hochsteigt. Das erste Kind würfelt mit drei Würfeln. Kann es mit zwei von diesen Würfeln eine Plus- oder eine Minusrechnung bilden, die 1 ergibt, so darf es auf die erste Treppe steigen. Wenn nicht, muss es stehen bleiben. Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung: Es darf keine Stufe übersprungen werden. Wer zuerst oben angelangt ist, hat gewonnen.

**Variante:** Man kann auch aus allen drei Würfeln eine Rechnung bilden.



## Bitte KEINE 6!

**Klasse:** 2, 3

**Ziel:** Plusrechnungen mit Überschreitung im Zahlenraum bis 100

**Es spielen:** 2 bis 5 Kinder

**Ihr braucht:** einen Würfel, mehrere Blätter Papier



Jedes Kind bekommt ein Blatt Papier. Das erste Kind beginnt zu würfeln. Es kann so oft würfeln, wie es will, wobei die Würfelaugen immer zusammengezählt werden. Würfelt das Kind jedoch einen Sechser, sind alle in dieser Runde gesammelten Punkte weg.

Das heißt, dass das Kind nach jedem Wurf entscheiden muss, ob es die Punkte schon anschreiben will. Ein weiterer Wurf bringt die Chance, mehr Punkte zu ergattern, birgt jedoch auch das Risiko, durch das Würfeln eines Sechсers alle bisher gesammelten Punkte wieder zu verlieren.

Nach dem Anschreiben der Zahl kommt das nächste Kind an die Reihe.

Die Punkte, die in den weiteren Runden erzielt werden, werden zu den bestehenden Punkten dazugezählt. Es gewinnt das Kind, das als Erstes 50 Punkte erreicht.

## Die verflixte 5



**Klasse:** 2, 3

**Ziele:** Festigen der Malreihe von 5 und anderer Malreihen, Plusrechnen im Zahlenraum bis 100

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** einen Würfel, Zündhölzer (oder ähnliche Materialien) als Einsatz

Jedes Kind bekommt zu Beginn 5 Zündhölzer als Einsatz. Bei diesem Spiel wird immer reihum gewürfelt. Das erste Kind würfelt und alle merken sich die Zahl (z. B. 4). Anschließend würfelt das nächste Kind (z. B. 3) und zählt seine Zahl dazu ( $4 + 3 = 7$ ). Beim nächsten Kind wird die gewürfelte Zahl wieder dazugezählt. Erreicht ein Kind mit seiner dazugezählten Zahl ein Ergebnis der Malreihe von 5 (also 5, 10, 15 ...), dann muss es ein Zündholz hergeben.

Wer zuerst die Zahl 50 überschreitet, erhält ein Zündholz zurück. Dann wird wieder bei Null gestartet.

Das Spiel ist aus, sobald ein Kind kein Zündholz mehr hat.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Zündhölzer hat.

**Variante:** Dieses Spiel kann auf alle anderen Malreihen umgemünzt werden.

# Schlangen fangen

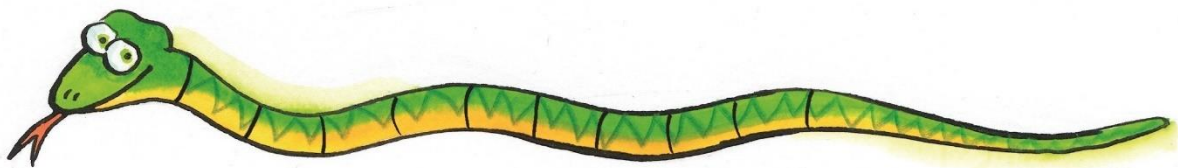
**Klasse:** 2, 3

**Ziele:** Festigen einzelner Malreihen

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** 3 bis 5 Würfel und für jedes Kind ein Blatt Papier

Zuerst einigt man sich auf eine Malreihe (z. B. 7). Dann notiert jedes Kind alle Ergebniszahlen dieser Malreihe (7, 14, 21 ...) nebeneinander auf seinem Blatt. Als Raster dient eine Schlange:



Das erste Kind würfelt mit allen 5 Würfeln und versucht eine Rechnung zu bilden, deren Ergebnis einer Malreihenzahl entspricht. Aufgepasst: Alle Rechenarten (Plus, Minus, Mal, Geteilt) sind erlaubt. Und es müssen nicht alle 5 Würfelzahlen zum Bilden der Rechnung verwendet werden!

Gelingt es dem Kind, eine passende Rechnung zu nennen, darf es eine Ergebniszahl in der Schlange durchstreichen.

Würfelt ein Kind zum Beispiel 1, 3, 4, 6, 6 – dann sind folgende Rechnungen möglich:

$$3 + 4 = 7$$

$$6 + 1 = 7$$

$$(6 + 1) \cdot 3 = 21$$

$$(6 + 1) \cdot 4 = 28$$

$$(6 + 1) \cdot (3 - 1) = 14$$

$$(6 + 1) \cdot 6 = 42$$

$$(4 \cdot 6) - 3 = 21$$

...

Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Gewonnen hat das Kind, das alle Zahlen durchgestrichen hat: Es hat die Schlange gefangen.

**Folgende Würfelanzen sind empfohlen:**

3 Würfel bei der Malreihe von 2	4 Würfel bei der Malreihe von 6
3 Würfel bei der Malreihe von 3	5 Würfel bei der Malreihe von 7
4 Würfel bei der Malreihe von 4	5 Würfel bei der Malreihe von 8
4 Würfel bei der Malreihe von 5	5 Würfel bei der Malreihe von 9

**Tipp:** Die Ergebniszahlen müssen nicht der Reihe nach durchgestrichen werden. Manchmal ist es sogar klüger, mit den hohen Zahlen zu beginnen.

# Punkte stehlen

**Klasse:** 2, 3, 4

**Ziel:** Festigen verschiedener Malreihen

**Es spielen:** 2 bis 6 Kinder

**Ihr braucht:** 6 Würfel und ein Blatt Papier

Mia	Simon	Emre
<del>30</del> 30	<del>30</del> 27	<del>30</del> 27

Mia hat beim 1. Würfeln ein Endergebnis von 33 ( $30 + 3$ ) → ihr Punktestand bleibt gleich, bei Simon und Emre werden 3 Punkte abgezogen.

Ziel ist es, möglichst wenig Punkte zu verlieren.

Für jedes Kind wird auf dem Blatt Papier eine Spalte mit seinem Namen angelegt. Jedes Kind bekommt zu Beginn 30 Punkte. Das erste Kind würfelt zuerst mit 6 Würfeln und legt mindestens einen Würfel mit hoher Augenzahl beiseite. Dann würfelt es mit den restlichen Würfeln noch einmal und legt wieder mindestens einen Würfel weg. Dieser Vorgang wird wiederholt bis alle Würfel verwendet wurden. Dann wird aus den weggelegten Würfeln das Ergebnis ermittelt.

Liegt das Ergebnis unter der Zahl 30, so wird der Betrag, der auf 30 fehlt, von der Zahl in der Spalte abgezogen. Liegt das Ergebnis jedoch über 30, so bleibt die eigene Zahl unverändert und der „überschüssige“ Betrag wird bei allen anderen Kindern abgezogen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind keinen Punkt mehr hat. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Punkten.

