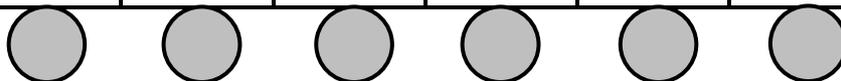


20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

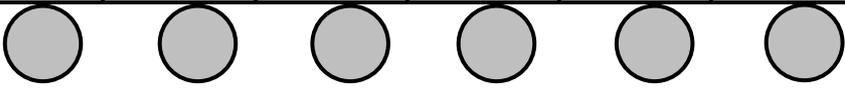
19							-
18							+
17							+
16							-
15							+
14							+
13							+
12							-
11							+
10							+
9							+
8							+
7							-
6							+
5							+
4							+
3							+
2							+
1							+



20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

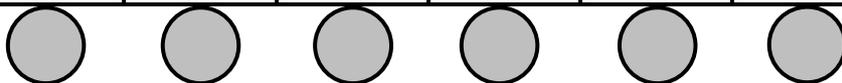
19							-
18							+
17							+
16							-
15							+
14							+
13							-
12							+
11							+
10							-
9							+
8							+
7							-
6							+
5							+
4							+
3							+
2							+
1							+



20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

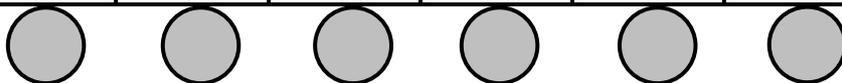
19							-
18							+
17							-
16							+
15							-
14							+
13							-
12							+
11							-
10							+
9							-
8							+
7							-
6							+
5							+
4							+
3							+
2							+
1							+



20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

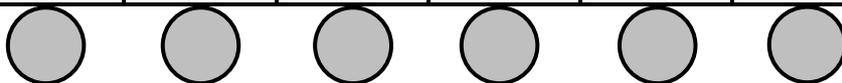
19								+
18								-
17								+
16								-
15								-
14								+
13								-
12								-
11								+
10								-
9								-
8								+
7								-
6								+
5								+
4								+
3								+
2								+
1								+



20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

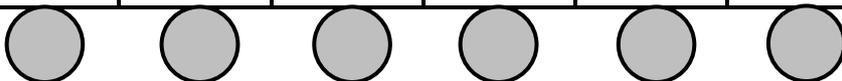
19							+
18							-
17							+
16							-
15							+
14							-
13							+
12							-
11							+
10							-
9							+
8							-
7							+
6							+
5							+
4							+
3							+
2							+
1							+



20

Rette Rapunzel aus ihrem Turm.

19							
18							
17							
16							
15							
14							
13							
12							
11							
10							
9							
8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							



Rettet Rapunzel aus ihrem Turm (Addition und Subtraktion im ZR 20)

Für 1 bis 6 Mitspieler

Benötigt wird:

Blatt mit „Rapunzelturm“, ein Würfel, verschiedenfarbige Spielfiguren

Spielbeschreibung (passend zum 1. Spielfeld):

Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf die Kreise am Fuße des Turmes.

Dann würfelt der 1. Spieler.

Der Würfel zeigt z.B. 3. Die Spielfigur wird in das Feld neben die 3 gesetzt.

Rechts ist ein Plus (+) zu sehen. Der Spieler würfelt wieder. Er wirft z.B. die 4.

Die Aufgabe heißt dann: $3+4=$.

Der Spieler nennt die Aufgabe, rechnet aus (rechnen – nicht auszählen!) und setzt seine Spielfigur dann auf die 7.

Spieler 2 ist „dran“. ...

Ist wieder der 1. Spieler „dran“ würfelt er. Er wirft z.B. die 2. Neben der 7 ist aber ein Minus (-).

Die Aufgabe heißt dann: $7-2=$.

Der Spieler nennt die Aufgabe auf, rechnet aus und setzt seine Spielfigur auf die 5.

Spieler 2 ist „dran“. ...

„Rapunzel“ ist gerettet, wenn die 20 genau erreicht ist. Wer es zuerst schafft, ist der Sieger. Steht ein Spieler z.B. auf der 17 und würfelt eine 5 – „Pech gehabt“. Der Nächste ist „dran“.

Tipp:

Die Kinder sollten das Märchen von Rapunzel kennen (ist leider gar nicht mehr so selbstverständlich).

Die Kinder die nicht „dran sind“ sollten „mitrechnen“, damit keiner mit/durch Rechenfehler „schummeln“ kann.

Hinweis:

Von 1 bis 6 habe ich nur die Addition verwendet, damit es keine „nicht lösbaren Aufgaben“ gibt (z.B. $3-6=$ n.l.).

Bei der Kopiervorlage steht es ja jedem frei, auch solche Aufgaben „einzubauen“.