

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

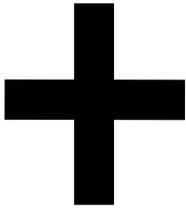
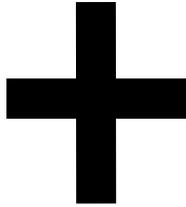
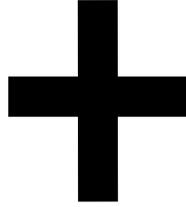
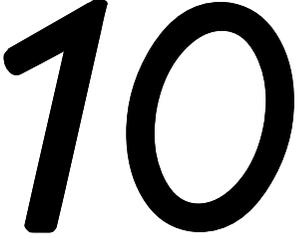
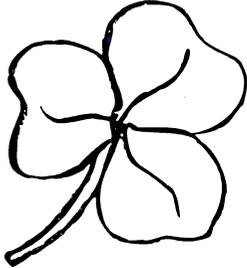
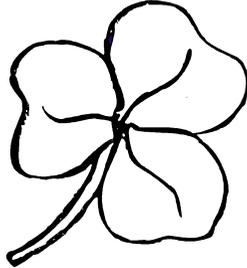
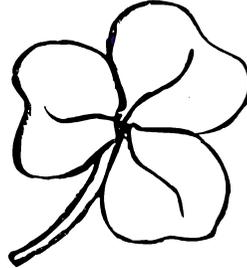
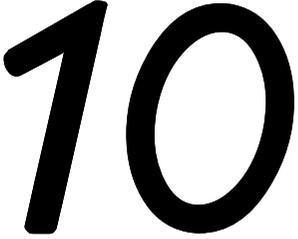
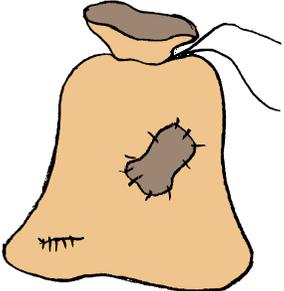
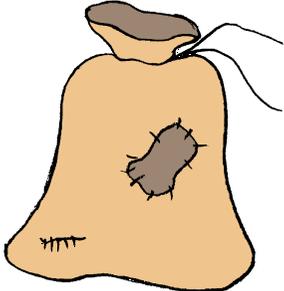
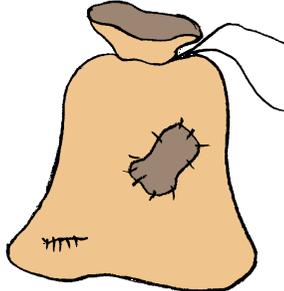
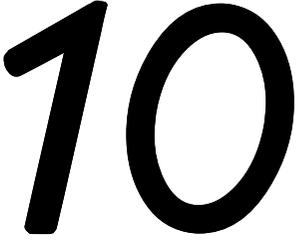
6

7

8

9

0

Einige Spielvorschläge – es gibt bestimmt noch mehr Variationen

Benötigt werden für 2-3 Mitspieler:

- 1 oder 2 Stoffbeutel (Säckchen)
- alle Zahlen (Blätter 1 und 2 mindestens 3x ausdrucken – bei mehr Mitspielern wird eine größere Anzahl der Zahlenkarten benötigt)
- mindestens 3x Blatt 3 (Rechenzeichen, Glücksklee, Sack – bei mehr Mitspielern entsprechend häufiger)
- Rechenpapier und Stifte

Spielmöglichkeiten:

1. nur Addition

(Alle Zahlen-, Kleeblatt- und Sackkarten in einem Stoffbeutel. Rechenzeichen werden nicht benötigt)

Ziel jedes Spielers ist es, so schnell wie möglich 20, 50 oder 100 Punkte zu sammeln.

Ein Spieler beginnt und zieht eine Zahlen-Karte aus dem Stoffbeutel.

Die Zahl, die auf der Karte steht, entspricht der erreichten Punktzahl (z.B. 7).

Zieht der Spieler noch eine Karte (z.B. 4), addiert er die entsprechenden Punkte ($7+4=11$).

Macht er weiter (Risiko Sackkarte!) wird immer addiert (Karte 9 gezogen, also $11+9=20$). Der Spieler darf selber entscheiden, wann er aufhört.

Zieht er eine Kleeblattkarte werden seine Punkte verdoppelt ($20+20=40$). Zieht er eine Sackkarte müssen alle Punkte der Runde zurück in den Beutel.

Stoppt der Spieler, sind ihm die bisher gesammelten Punkte sicher.

Nun ist ein anderer Spieler an der Reihe.

Verrechnet sich der Spieler gehen die Karten ebenfalls zurück in den Beutel.

Sind alle Karten „aufgebraucht“ und das Spiel noch nicht zu Ende so müssen alle Karten wieder in den Beutel aber die Punkte bleiben erhalten.

2. nur Subtraktion

(Alle Zahlen-, Kleeblatt- und Sackkarten in einem Stoffbeutel. Rechenzeichen werden nicht benötigt)

Jeder Spieler hat 50 oder 100 Punkte. Jetzt müssen die Zahlen subtrahiert werden.

Wer ist zuerst bei 0? Sackkarte gezogen? - Wieder zurück in den Beutel. Kleeblattkarte gezogen?

Super – doppelte Punktzahl subtrahieren. Verrechnet – Pech! Zurück in den Beutel.

3. Addition und Subtraktion

Zahlen-, Kleeblatt- und Sackkarten kommen in den ersten Stoffbeutel. Tipp: Möglichst viele Zahlenkarten und wenig Kleeblatt- und Sackkarten. Im 2. Stoffbeutel sind die Rechenzeichen (+,-).

Zahlenkarte ziehen, Rechenzeichen ziehen, Zahlenkarte ziehen – ausrechnen. Bsp. Zahlenkarte 7, Rechenzeichen +, Zahlenkarte 9; $7+9=16$. Aufhören oder „weitermachen“? Weitermachen!

Zahlenkarte: Kleeblatt! Super 16 verdoppeln! $16+16=32$. Aufhören oder „weitermachen“?

Weitermachen! Zahlenkarte gezogen 9; Rechenzeichen gezogen -; $32-9=23$. Aufhören oder

„weitermachen“? Aufhören! (Bei einer Sackkarte wäre „alles futsch“.) Der nächste Spieler darf. Ist eine Subtraktionsaufgabe nicht lösbar, darf der nächste Spieler.

Welcher Spieler erreicht zuerst die Zielzahl?

Tipp: Wenn die Kinder nicht selbst mitschreiben sollte der Trainer mitschreiben, wie der Punktestand der Spieler ist. ☺Manchmal wird's beim Spiel „rasant“ ☺

Eine mögliche Liste ist auf der nächsten Seite.

