

- 5 Einleitende Worte
- 6 Zuordnung der Spiele zu mathematischen Themen

Würfelspiele im Zahlenraum bis 10

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
7	Bitte der Reihe nach!	Arabische Zahl und Punktmenge auf den Würfeln in Beziehung setzen	M3
7	Pasch	Erkennen gleicher Mengen	M1
8	Einsamer Becher	Erkennen der Augenzahl, Konzentration	M1
9	Schatzspiel	Erstes Zählen	/
9	Reihenfolge	Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 6	M1
10	Zahlen streichen	Einüben der Zahlzerlegung, Addition	M4
10	Würfel sammeln	Strategiespiel zum Einüben der Zahlzerlegung, Addition	M5
11	Ungerade gewinnt	Einüben der ungeraden Zahlen	M2
11	Gerade Linie	Einüben der geraden Zahlen, Zahlenzerlegung/Addition	M2
12	Doppelt-gemoppelt	Einüben der geraden und ungeraden Zahlen, verdoppeln und halbieren	M2
12	Zwerge	Größer und kleiner im Zahlenraum bis 6	M6
13	Unterschied	Berechnen der Differenz im Zahlenraum bis 6	/
13	Goldene 5	Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 10	M1/M5

Würfelspiele im Zahlenraum bis 20

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
14	Drei Chancen	Addition	/
14	Minus oder plus 10	Addition und Subtraktion von Zehnerzahlen	/
15	20 gewinnt	Einüben der Addition	M2
15	Höchstzahl siegt	Einüben der Addition	M2
16	Tippspiel	Einüben der Addition, Berechnen der Differenz	M2
16	Dreimal gerade	Einüben der Addition, gerade Zahlen, Zahlenerkennung	M2
17	Viererreihe	Einüben der Addition	M7
17	Riesenschritte	Addition, größer und kleiner	M8
18	Magische 15	Addition, Subtraktion	/
18	Vorwärts und rückwärts	Addition, Subtraktion	M2/M9
19	Mal, plus und minus	Addition, Subtraktion, Multiplikation im Zahlenraum bis 15	M9
20	Bonbonspiel	Addition, Subtraktion	M10
20	Treppenstufen	Addition, flexibler Umgang mit der Addition	M11
21	Bei 3 ist Schluss!	Einüben der Addition	M2

Inhaltsverzeichnis

Würfelspiele im Zahlenraum bis 100

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
22	Rechen-Craps	Addition, Konzentration	M15
23	Auf dem Tisch	Einüben der Addition, Konzentration	M2
23	Du bist raus!	Addition im Zahlenraum bis 50	M2
24	Schatzspiel für große Schatzjäger	Subtraktion	/
25	Plumps!	Addition, Multiplikation	M2
25	Quadratzahl	Addition, Multiplikation, Quadratzahlen	M2
26	Plus und minus	Addition und Subtraktion, gerade und ungerade Zahlen	M9
27	Komm auf die Hundert	Addition, Multiplikation	M2
27	Schnell auf die Hundert	Addition	M12
28	Klug rechnen	Addition, Multiplikation	M2/M9
29	Alles ist möglich ...	Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division	M9
30	30 im Mittelpunkt	Addition, Berechnen der Differenz	M2

Würfelspiele im Zahlenraum bis 1000

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
31	Hohe Hausnummer	Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M13, M2
31	Niedrige Hausnummer	Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M13, M2
32	Eins, eins, eins	Addition, Zahlenerkennung	M2
32	1□1 bis 1000	Addition, Multiplikation	M12
33	Rechenmeister	Addition, Multiplikation, großes 1□1	M14
33	Runde Sache	Addition, Auf- und Abrunden	M2
34	Hoch hinaus	Multiplikation höherer Zahlen	M2
34	1000er-Grenze	Addition, Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M2



Bitte der Reihe nach!

Arabische Zahl und Punktmenge auf den Würfeln in Beziehung setzen

• **Anzahl Spieler:**

2–6 Spieler

•• **Spielmaterial:**

2 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M3 und 1 Stift

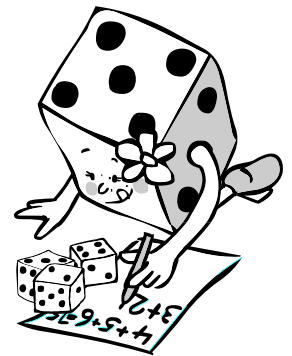
••• **Spielverlauf:**

Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln. Jeder muss zuerst eine 1 würfeln, die darf dann auf der Spielvorlage durchgestrichen werden, als Nächstes eine 2, dann eine 3 usw. Wer zuerst alle Zahlen der Reihe nach würfelt, gewinnt.

Würfelt jemand in einem Wurf eine 1 und eine 2, hat er Glück und darf sofort zwei Zahlen durchstreichen.

•••• **Variante:**

Es wird mit einem Würfel gespielt und jede Zahl darf so durchgestrichen werden, wie sie fällt, z. B. auch eine 5 als erste Zahl. Nur doppelt abstreichen ist nicht erlaubt.



Pasch

Erkennen gleicher Mengen

• **Anzahl Spieler:**

2–6 Spieler

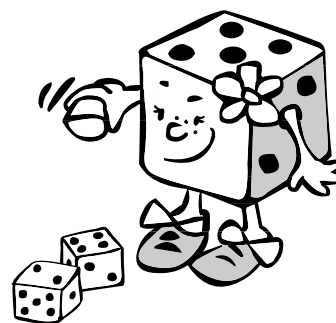
•• **Spielmaterial:**

6 Sechser-Würfel, 1 Würfelbecher, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift

••• **Spielverlauf:**

Ein Pasch liegt vor, wenn die Würfel die gleiche Augenzahl haben; 2er-Pasch bedeutet also, dass 2 Würfel z. B. eine 3 zeigen.

Die Spieler würfeln reihum mit den 6 Würfeln im Becher, für jeden Pasch wird unter dem Namen des Spielers ein Strich vermerkt. Wer einen 6er-Pasch würfelt, bekommt zwei Striche. Gewinner ist, wer nach einer festgelegten Anzahl von Runden die meisten Striche hat.



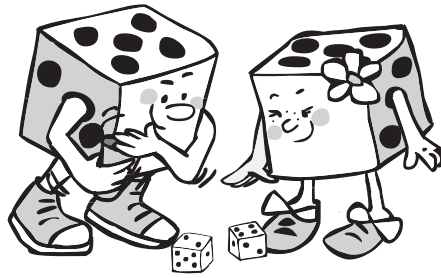


Bonbonspiel

Addition, Subtraktion

Anzahl Spieler:

2 Spieler



Spielmaterial:

1 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M10, 2 Spielfiguren, Bonbon oder Ähnliches (am besten ein flaches, verpacktes Kaubonbon, weil man seine Spielfigur daraufstellen kann)

Spielverlauf:

Ein Spieler stellt seine Figur auf das hellgraue Feld, der andere auf das dunkelgraue Feld. Das Bonbon liegt auf der Zahl 10. Nun würfeln die Spieler nacheinander und versuchen, die 10 zu erreichen, um sich das Bonbon zu schnappen.

Dabei muss immer zuerst die Aufgabe gerechnet werden: Zahl des Feldes + bzw. – gewürfelte Augenzahl.

Hat jemand das Bonbon geschnappt, stellt er seine Spielfigur darauf und versucht nun, es auf sein Feld zu bringen. Der andere muss versuchen, ihm hinterherzulaufen und ihm das Bonbon abzuholen. Sieger ist, wer zuerst den Schatz auf seinem Feld hinter seinem Startpunkt erreicht hat.

Treppenstufen

Addition, flexibler Umgang mit der Addition

Anzahl Spieler:

2–6 Spieler

Spielmaterial:

5 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M11 und 1 Streichholz

Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 1 Spielvorlage und 1 Streichholz. Ein Spieler beginnt und würfelt mit den 5 Würfeln. Hat er z.B. eine 1, 2, 2, 3 und 6, kann er folgende Felder der Reihe nach hochsteigen: 1, 2, 3, 4 (2+2), 5 (2+3), 6, 7 (6+1), 8 (6+2), 9 (6+3), 10 (6+3+1), 11 (6+3+2), 12 (6+3+2+1), 13 (6+3+2+2) und 14 (6+3+2+2+1). Der Spieler kann sein Streichholz nun auf die Stufe 14 legen. Die Treppenstufen müssen der Reihe nach hochgegangen werden, es darf keine Stufe übersprungen werden. So wird reihum gewürfelt. Sieger ist, wer zuerst oben auf der höchsten Stufe steht.

Variante:

Die Spieler müssen die Treppe hinauf- und wieder Stufe für Stufe hinuntersteigen.

