

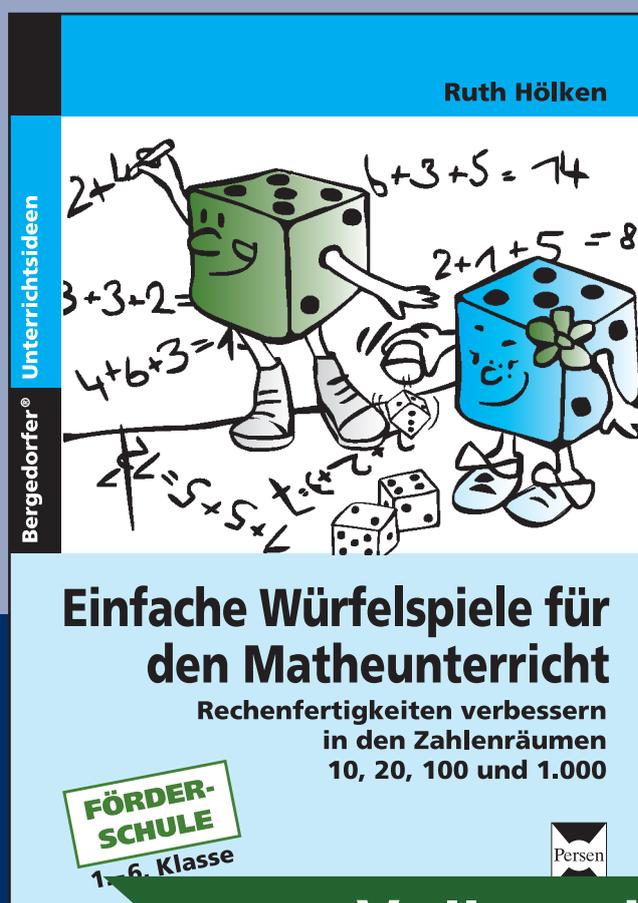


DOWNLOAD

Ruth Hölken

Einfache Würfelspiele für den Zahlenraum bis 20

Motivierend und schnell einsetzbar



Downloadauszug aus dem Originaltitel:

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

VORSCHAU



Drei Chancen

Addition

- **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, 36 Steinchen/Streichhölzer oder Ähnliches



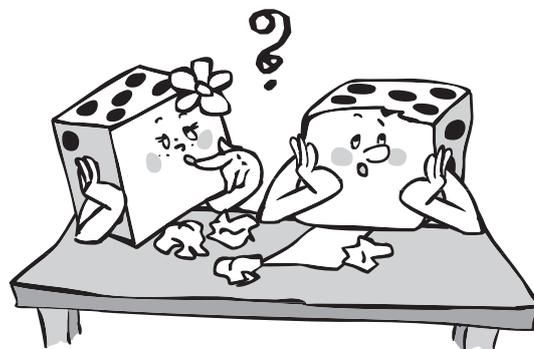
- **Spielverlauf:**

Die 36 Steinchen oder Ähnliches werden in die Mitte des Tisches gelegt. Nun wird reihum mit den 3 Würfeln gewürfelt und die Augenzahlen werden addiert. Wenn jemand genau die Summe 12 erreicht, dürfen sich seine Mitspieler 2 Steinchen nehmen. Erreicht ein Spieler eine Summe kleiner als 10, darf er sich 2 Steinchen nehmen. Erreicht jemand genau die Summe 11, dürfen sich alle 1 Steinchen nehmen. Gewinner des Spiels ist, wer zum Schluss die meisten Steinchen hat.

Minus oder plus zehn

Addition und Subtraktion von Zehnerzahlen

- **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel



- **Spielverlauf:**

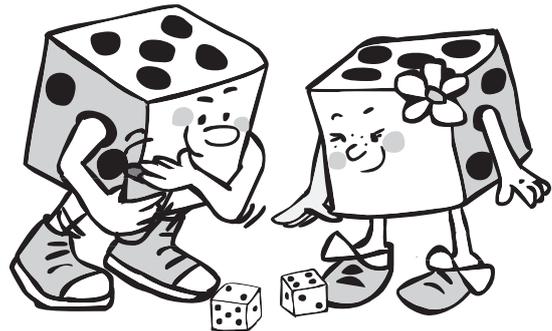
Gewürfelt wird reihum. Jeder darf einmal mit den 3 Würfeln würfeln. Ist die addierte Augenzahl kleiner als 10, darf der Spieler 10 addieren, ist die Augenzahl größer als 10, muss er 10 subtrahieren. Gewinner einer Runde ist, wer die höchste Zahl erreicht hat. Wer genau 10 hat, darf weder 10 addieren noch subtrahieren.



20 gewinnt

Einüben der Addition

- **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- **Spielmaterial:**
1 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift
- **Spielverlauf:**



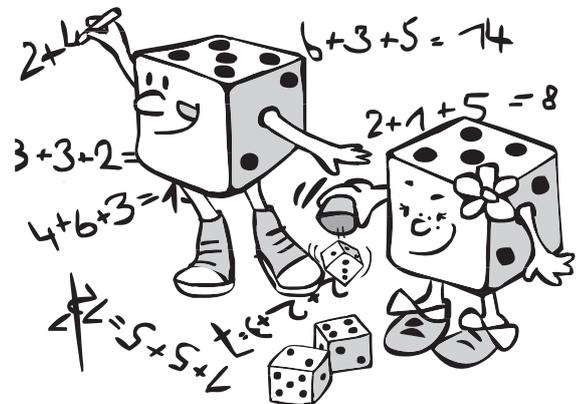
Jeder darf so oft würfeln, wie er möchte. Dabei muss er die Augenzahlen addieren. Wer am nächsten an der 20 ist oder genau 20 erreicht, hat gewonnen. Wer mehr als 20 hat, hat verloren. Hat ein Spieler z. B. 17 Punkte, muss er genau überlegen, ob er das Risiko eingeht, nochmal zu würfeln.

Ein Spieler notiert die Namen der Mitspieler und schreibt ihre Punkte auf, damit der Gewinner der Runde ermittelt werden kann.

Höchstzahl siegt

Addition

- **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift
- **Spielverlauf:**



Jeder Spieler darf einmal würfeln, die Augenzahlen der 3 Würfel werden addiert. Wer die höchste Summe erreicht, hat gewonnen. Ein Spieler notiert die Namen der Mitspieler und schreibt die Punktzahl auf, damit der Gewinner der Runde ermittelt werden kann.



Tippspiel

Einüben der Addition, Berechnen der Differenz

- ▣ **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- ▣ **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift
- ▣ **Spielverlauf:**

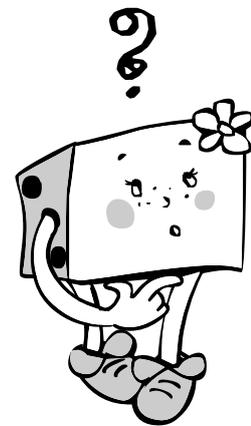


Jeder Spieler nennt vor seinem Wurf eine Zahl zwischen 3 und 18, anschließend würfelt er mit den 3 Würfeln. Dann muss er die Differenz zwischen genannter und erwürfelte Zahl angeben, dieses ist seine Strafpunktzahl in dieser Runde. Ein Spieler notiert die Namen der Mitspieler und die Strafpunkte. Es kann für jede Runde der Gewinner ermittelt werden oder es wird über mehrere Runden gespielt. Dann sollte ein guter Rechner die Addition der Strafpunkte übernehmen.

Dreimal gerade

Einüben der Addition, gerade Zahlen, Zahlenerkennung

- ▣ **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- ▣ **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift
- ▣ **Spielverlauf:**



Jeder Spieler würfelt mit den 3 Würfeln und zwar 3-mal hintereinander. Im ersten Wurf zählen alle Würfel mit der Augenzahl 2, im zweiten Wurf alle mit der Augenzahl 4 und im dritten mit der Augenzahl 6. Die Augenzahlen werden addiert. Ein Spieler notiert die Namen der Mitspieler und schreibt die erreichte Punktzahl auf. Gewinner einer Runde ist der Spieler mit der höchsten Summe.

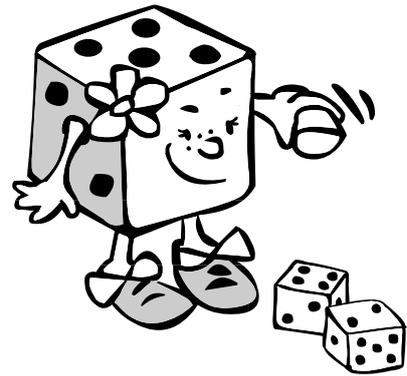
- ▣ **Variante:**
Dreimal ungerade – es zählen nur die Augenzahlen 1, 3 und 5 in den aufeinanderfolgenden Würfeln.



Viererreihe

Strategiespiel zum Einüben der Addition

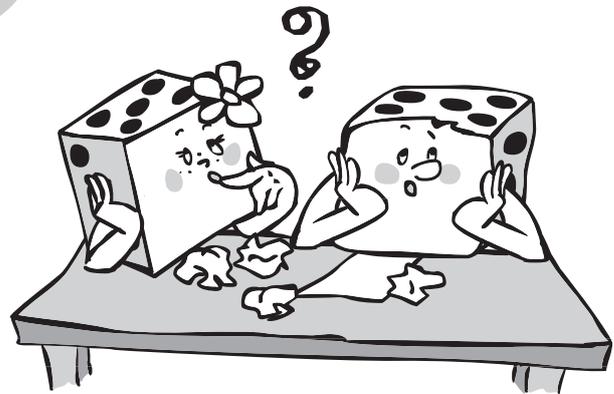
- ▣ **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- ▣ **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M2,
ca. 15 Plättchen oder Ähnliches pro Spieler
- ▣ **Spielverlauf:**
Jeder Spieler hat 1 Spielvorlage vor sich liegen. Es wird reihum gewürfelt. Die Augenzahlen der 3 Würfel werden addiert und der Würfler darf 1 Plättchen auf die erreichte Augenzahl legen. Hat ein Spieler diese Augenzahl schon, hat er leider Pech und darf in der Runde kein Plättchen legen. Sieger ist, wer zuerst 4 Plättchen in einer Reihe liegen hat, sei es waage-recht, senkrecht oder diagonal.



Riesenschritte

Addition, größer und kleiner

- ▣ **Anzahl Spieler:**
2–4 Spieler
- ▣ **Spielmaterial:**
3 Sechser-Würfel, 1 Pachisi-Spielbrett
s. M3, je Spieler 1 Spielfigur
- ▣ **Spielverlauf:**
Die Spieler würfeln reihum mit den 3 Würfeln. Die Augenzahlen werden addiert. Nur derjenige, der die höchste Zahl hat, darf mit seiner Spielfigur die gewürfelte Augenzahlen weiterziehen. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl erwürfelt, müssen diese beiden noch einmal würfeln, um denjenigen mit der höchsten Zahl zu ermitteln. Im Gegensatz zum herkömmlichen Spiel braucht man keine bestimmte Augenzahl, um aus seinem „Wartefeld“ ins Spiel zu ziehen.





Magische 15

Addition, Subtraktion

▣ **Anzahl Spieler:**

2–6 Spieler

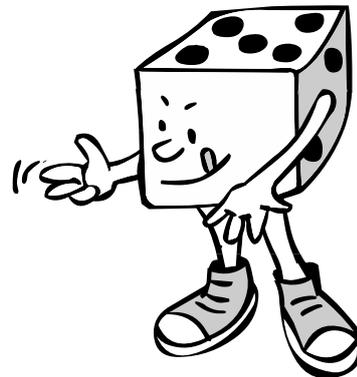
▣ **Spielmaterial:**

3 Sechser-Würfel, 30 Steinchen/Streichhölzer oder Ähnliches, die in der Mitte des Tisches liegen, je Spieler 20 Steinchen/Streichhölzer oder Ähnliches

▣ **Spielverlauf:**

Die Spieler würfeln reihum mit den 3 Würfeln, die Augenzahlen werden addiert. Dann muss der Würfler die Differenz zwischen der gewürfelten Augenzahl und der Zahl 15 errechnen. Ist die Summe der Augenzahlen größer als 15, bekommt er so viele Steinchen oder Ähnliches aus der Mitte, wie das Ergebnis größer als 15 ist. Ist diese Summe kleiner als 15, muss er so viele Steinchen in die Mitte legen, wie das Ergebnis kleiner als 15 ist.

Der Spieler, der keine Steinchen mehr hat, muss ausscheiden. Gewinner ist, wer nach einer vorher verabredeten Anzahl von Spielrunden noch Steinchen hat.



Vorwärts und rückwärts

Addition, Subtraktion

▣ **Anzahl Spieler:**

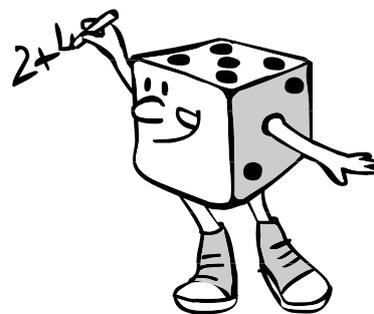
2–6 Spieler

▣ **Spielmaterial:**

6 Sechser-Würfel, 1 Würfelbecher, 1 Spielvorlage M1 oder M4 (falls nicht nur das Ergebnis, sondern auch der Rechenweg dokumentiert werden soll), 1 Stift

▣ **Spielverlauf:**

Die Spieler würfeln reihum mit allen 6 Würfeln. Drei der Augenzahlen werden addiert und die restlichen drei werden von diesem Ergebnis subtrahiert. z. B.: Hat ein Spieler eine 5, 5, 6, 3, 2, 2, dann ist es klug, die 5, 5, 6 zu addieren und die niedrigen Zahlen davon zu subtrahieren. Sieger ist der, dessen Ergebnis die größte Zahl ist.





Mal, plus und minus

Addition, Subtraktion, Multiplikation (im Zahlenraum bis 15)

• **Anzahl Spieler:**

2–6 Spieler

•• **Spielmaterial:**

3 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M4, 1 Stift

••• **Spielverlauf:**

Gewürfelt wird reihum mit den 3 Würfeln. Ziel ist es, mit den 3 Augenzahlen eine Rechnung zu bilden, mit der man möglichst nahe an die Zahl 15 kommt, aber nicht über die 15. Hat der Spieler z. B. eine 3, 4 und 5, könnte er z. B. folgende Rechenoperationen durchführen:

3 mal 5 ist 15, minus 4 ist 11 oder

3 mal 4 ist 12, plus 5 ist 17 (dann hätte er verloren ...) oder

3 plus 4 plus 5 ist 12

Gewinner ist derjenige, der die 15 erreicht oder ihr am nächsten kommt.

•••• **Variante:**

Ein Spielleiter würfelt und die anderen überlegen sich Rechenoperationen. Derjenige, der mit seiner Rechenoperation der Zahl 15 am nächsten kommt, hat gewonnen. Da bei dieser Variante alle zugleich überlegen, langweilt sich kein Spieler, aber schwächere Schüler haben wenig Chancen, da es dann um Schnelligkeit beim Rechnen geht.

