



DOWNLOAD

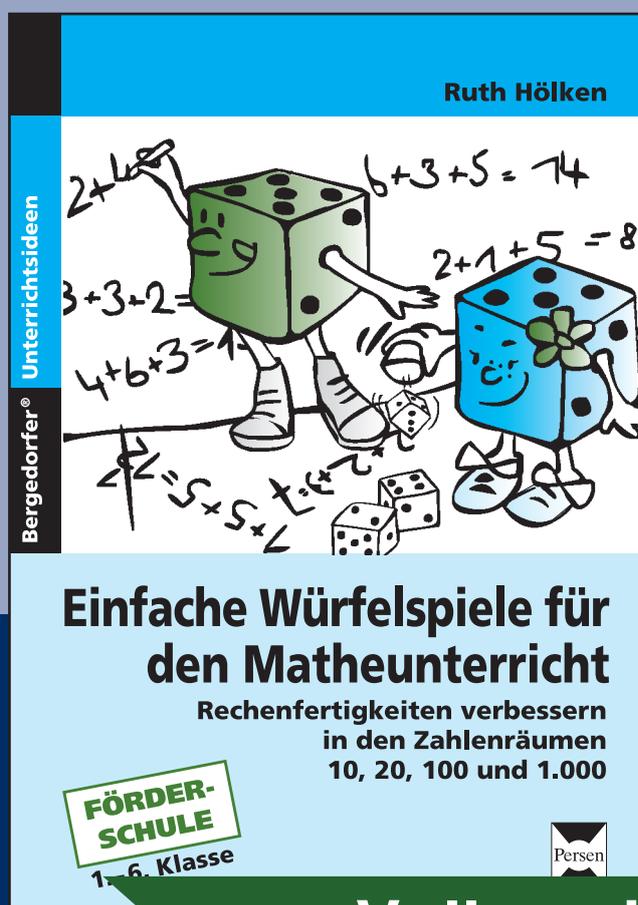
Ruth Hölken

Einfache Würfelspiele für den Zahlenraum bis 1000

Motivierend und schnell einsetzbar

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:





Hohe Hausnummer

Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum

• **Anzahl Spieler:**

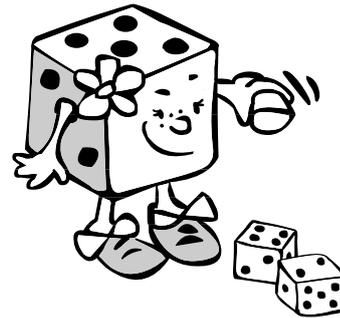
2–6 Spieler

• **Spielmaterial:**

1 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M3 und 1 Stift, Spielvorlage M1, um die Zahlen im Überblick zu notieren (derjenige, der notiert, muss nach Ansage, z. B. 123, die Zahlen in der richtigen Reihenfolge aufschreiben)

• **Spielverlauf:**

Jeder Spieler würfelt insgesamt 3-mal. Nach jedem Wurf muss er sich entscheiden, ob er die gewürfelte Augenzahl als Hunderter-, Zehner- oder Einerzahl einträgt. Nun sind reihum die anderen Spieler dran. Sieger einer Runde ist der Spieler, der die größte Zahl erreicht hat.



Niedrige Hausnummer

Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum

• **Anzahl Spieler:**

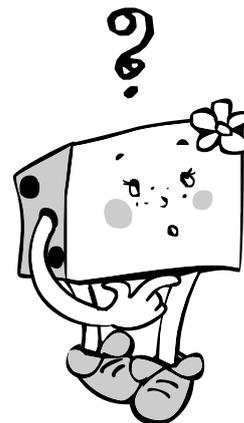
2–6 Spieler

• **Spielmaterial:**

1 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M3 und 1 Stift, Spielvorlage M1, um die Zahlen im Überblick zu notieren (derjenige, der notiert, muss nach Ansage, z. B. 123, die Zahlen in der richtigen Reihenfolge aufschreiben)

• **Spielverlauf:**

Dieses Spiel wird genauso gespielt wie das Spiel „Hohe Hausnummer“, nur ist hier derjenige Sieger einer Runde, der die kleinste Zahl erreicht hat.

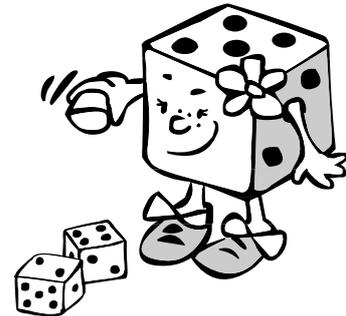




Eins, eins, eins

Addition, Zahlenerkennung

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

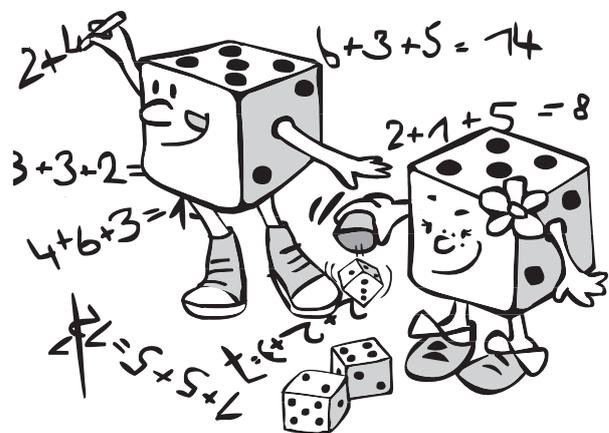


Reihum würfelt jeder Spieler mit den 3 Würfeln. Dabei zählt die 1 = 100 Punkte und die 6 = 60 Punkte, bei allen anderen zählen die Augenzahlen des Würfels. Die Punkte aller 3 Würfel werden addiert. Wer die höchste Punktzahl in einer Runde erreicht, hat gewonnen. Der höchste Wurf (3 Einsen) zählt 300 Punkte. Ein Spieler notiert die Namen der Mitspieler und schreibt die erreichte Punktzahl auf, damit der Gewinner der Runde ermittelt werden kann.

1x1 bis 1000

Addition, Multiplikation

- **Anzahl Spieler:**
2–6 Spieler
- **Spielmaterial:**
2 Sechser-Würfel in einer Farbe,
1 andersfarbiger Sechser-Würfel,
1 Spielvorlage M2, 1 Stift
- **Spielverlauf:**



Die Spieler würfeln reihum. Jeder würfelt mit den 3 Würfeln, die Summe der gleichfarbigen Sechser-Würfel wird mit der Augenzahl des andersfarbigen Sechser-Würfels multipliziert. Das Ergebnis wird auf der Spielvorlage M2 notiert. Das Ergebnis des nächsten Spielers wird dazuaddiert. Wer zuerst die 1000 erreicht oder überschreitet, gewinnt.



Rechenmeister

Addition, Multiplikation – großes 1×1

• **Anzahl Spieler:**

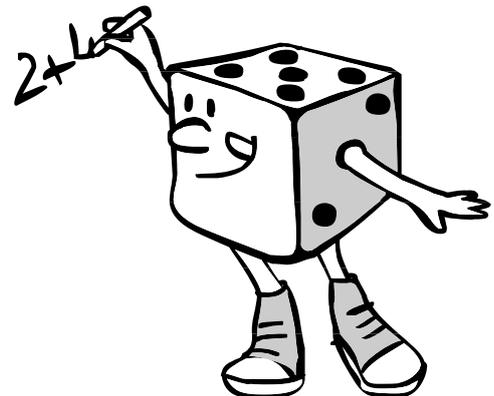
2–6 Spieler

• **Spielmaterial:**

3 Sechser-Würfel, je Spieler 1 Spielvorlage M4 und 1 Stift, Spielvorlage M1, um die Ergebnisse aller Spieler zu dokumentieren

• **Spielverlauf:**

Der Spieler würfelt 3-mal mit den 3 Würfeln, die Augenzahlen addiert er und schreibt sie neben die erste Spalte mit der Zahl 8. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, er verfährt genauso. In der nächsten Runde wird die Summe der Augenzahlen neben die 7 geschrieben, bis der Reihe nach neben jeder Zahl eine Summe steht. Nun werden die Summen mit der nebenstehenden Zahl multipliziert und dann alle Ergebnisse addiert. Wer in einer Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.



Runde Sache

Addition, Auf- und Abrunden

• **Anzahl Spieler:**

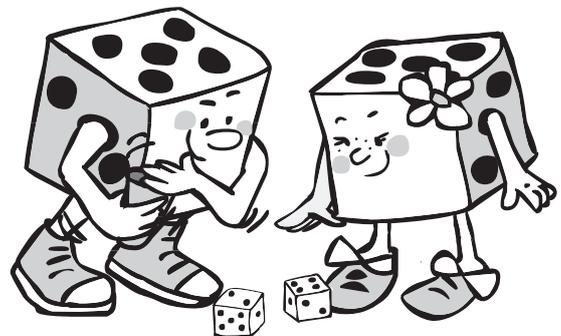
2–6 Spieler

• **Spielmaterial:**

5 Sechser-Würfel, 1 Spielvorlage M1, 1 Stift

• **Spielverlauf:**

Die Spieler würfeln reihum, die Augenzahlen der 5 Würfel werden addiert und anschließend wird auf den nächsten Zehner auf- oder abgerundet. Ein Spieler notiert unter den Namen der Spieler die jeweils erreichte Punktzahl. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden werden die Punktzahlen aller Runden addiert. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

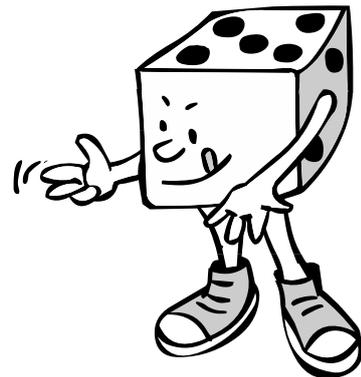




Hoch hinaus

Multiplikation höherer Zahlen

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

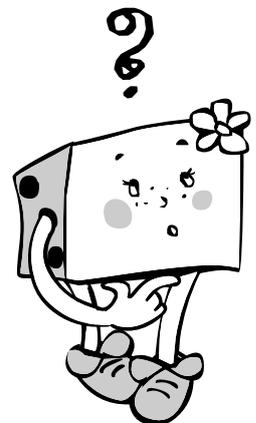


Es wird reihum mit den 3 Würfeln gewürfelt. Von 2 Würfeln werden die Augenzahlen addiert und vom dritten Würfel wird die Augenzahl mit sich selbst multipliziert. Die Summe der ersten beiden Würfelaugen wird dann mit der Quadratzahl des dritten Würfels multipliziert. Wer in einer Runde die höchste Augenzahl erreicht, gewinnt. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, sollte die höchste Augenzahl mit sich selbst multipliziert werden.

1000er-Grenze

Addition, Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum

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



Jeder Spieler würfelt in einer Runde 3-mal mit den 3 Würfeln. Nach jedem Wurf muss er sich entscheiden, wie er die gewürfelten Augen als dreistellige Zahl schreibt: Hat er eine 4, 5, 2, kann er z. B. die Zahl 452 oder 524 oder 245 notieren. Die 3 dreistelligen Zahlen werden addiert. Ziel ist es, so nah wie möglich an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Sieger ist derjenige, der die Zahl 1000 erreicht oder ihr am nächsten kommt.

Augenzahl/Punkte in Spiel ...	Name:	Name:	Name:	Name:	Name:	Name:
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Augenzahl/Punkte in Spiel ...	Name:	Name:	Name:	Name:	Name:	Name:
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

