

MATHE-SPIELE

INFORMATIONEN FÜR DIE NUTZUNG:

Die nachfolgenden Mathespiele sind so konzipiert, dass man sie doppelseitig ausdrucken und laminieren kann. So können sie immer wiederverwendet werden. Es braucht nur wenig Material (verschiedene Würfel, Ziffern- oder Jasskarten und Folienstifte). Die Spiele können zu zweit oder auch in 3er oder 4er Gruppen gespielt werden. Bei einigen Spielen, braucht jedes Kind eine laminierte Vorlage, bei anderen reicht 1 Vorlage pro Gruppe.

Die Spielideen sind aus dem Internet oder von lieben Kollegen und Kolleginnen zur Verfügung gestellt worden, DANKE dafür! Ich habe sie nach bestem Wissen und für den Einsatz in meiner 5./6. Klasse digital aufbereitet. Die Spiele und Regeln können beliebig angepasst werden.

Herzlichen Dank an die Instagram-KollegInnen für die Spielideen:

@herr_siva

@primar_glueck

@primareinblicke

@frau.zio

Schrift: Modern Love Caps und Dotum

Grafiken: selbstgezeichnet mit ProCreate

Gestaltung: Sabrina Steiner

Instagram: @teach_love_and_be_happy

Website: www.teachloveandbehappy.weebly.com



VIEL SPASS DAMIT!

POTZTAUSEND

MATERIAL: 1 Würfel – Folienstifte

SPIELREGELN:

Es wird abwechseln mit einem Würfel gewürfelt. Nun trägt jede Person die gewürfelte Zahl in einem Feld seiner Wahl ein. Sind alle 9 Felder gefüllt, wird die Summe der 3 Zahlen addiert.

Wer liegt mit der Summe am nächsten bei 1000?

BEISPIEL:

	3	5	6
+	1	1	4
+	6	2	3
<hr/>			
1	0	9	3

+			
+			
<hr/>			

+			
+			
<hr/>			

+			
+			
<hr/>			

RISIKO-POKER

MATERIAL: Ziffernkarten 1–9 oder Jasskarten, Folienstifte

SPIELREGELN:

Es wird abwechseln eine Ziffern- oder Jasskarte aufgedeckt. Nun trägt jede Person die Zahl in einem Feld seiner Wahl ein. Sind alle 6 Felder gefüllt, wird geschaut, wer die höchste oder kleinste Zahl erreicht hat.

Höchste/kleinste Zahl = 5 Punkte

Zweithöchste/zweitkleinste Zahl = 3 Punkte

Bei mehr als 2 Spielern kriegen die anderen 0 Punkte, es sei denn, zwei Spieler erreichen genau die gleiche Zahl. Dann erhalten beide 5 oder 3 Punkte.

BEISPIEL PERSON A :

Runde	HT	ZT	T	H	Z	E	Punkte
1	8	7	9	3	6	1	5

BEISPIEL PERSON B

Runde	HT	ZT	T	H	Z	E	Punkte
1	8	7	6	9	3	1	3

Person A hat eine grössere Zahl geschafft als Person B, also kriegt A 5 Punkte.

Runde	HT	ZT	T	H	Z	E	Punkte
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

MULTIPLIQUADRAT

MATERIAL: vier 12-erWürfel – Folienstifte in zwei Farben

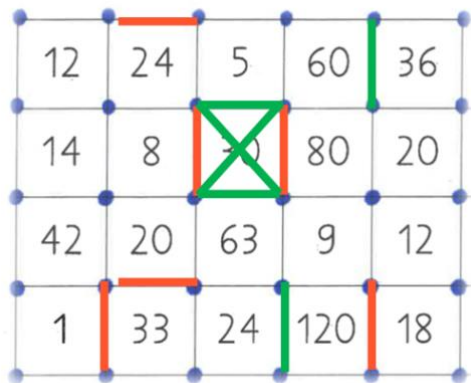
SPIELREGELN:

Jede Person hat zwei 12er Würfel und würfelt für sich. Multipliziere deine gewürfelten Augenzahlen miteinander. Suche das Resultat auf dem Zahlenfeld und übermalt EINE Seite des Quadrats (von einem Punkt zum nächsten Punkt verbinden). Würfle dann sofort weiter und rechne möglichst schnell weiter.

Wenn du es schaffst, die vierte Quadratseite zu schliessen, machst du ein Kreuz über das Feld, es gehört nun dir! Würfle und rechne also möglichst schnell.

Wer am Ende mehr Quadrate hat, gewinnt.

BEISPIEL











12	24	5	60	36	84	7	12	10	24
14	8	30	80	20	9	2	30	60	8
42	20	63	9	12	72	55	12	4	27
1	33	24	120	18	16	24	4	36	04
70	25	40	6	45	24	48	99	6	72
49	54	11	48	56	15	40	50	60	20
64	6	36	12	3	96	5	18	36	32
18	35	4	21	72	54	8	35	20	16
36	88	32	72	21	40	28	10	44	42
30	12	28	40	8	56	42	32	110	100
63	15	8	16	60	81	77	9	20	90
96	7	48	24	90	45	2	66	22	27
10	56	4	72	30	3	80	14	18	70
100	18	10	50	6	108	30	10	48	15

RISIKO

MATERIAL: 5 Würfel – Folienstifte

SPIELREGELN:

Es wird abwechseln mit allen 5 Würfeln gewürfelt. Pro Wurf muss mindestens ein Würfel auf die Seite gelegt werden. Die Augenzahlen zählen wie folgt:

	100 Punkte
	50 Punkte
Schaffst du mit einem Wurf drei gleiche Zahlen zählen sie...	
	1000 Punkte
	200 Punkte
	300 Punkte
	400 Punkte
	500 Punkte
	600 Punkte

Du entscheidest selber, wann du aufhörst. **Aber Achtung:** Kannst du keinen Würfel mehr auf die Seite legen, ist dein ganzer Wurf ungültig und du erhältst 0 Punkte.

Schaffst du es, mit allen 5 Würfeln eine gültigen Wurf zu würfeln, kannst du alle Punkte zusammenzählen und nochmal mit allen Würfeln weiterwürfeln.

Hört dein Partner mit würfeln auf, kannst du seine Punkte und Würfel erben.

BEISPIEL:



Spieler A nimmt die 250 Punkte. Du kannst erben und mit den beiden Würfeln (6 und 4) weiterwürfeln.

WER SCHAFFT ZUERST 1000, 5000 ODER 10'000 PUNKTE?

TRIFF DIE 15

MATERIAL: 3 Würfel, Folienstifte

SPIELREGELN:

Würfelt mit drei Würfeln. Versucht nun mit den Augenzahlen und den vier Grundoperationen möglichst nahe an die Zahl 15 zu gelangen.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 14$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 13$$

Triffst du genau die 15 erhältst du 5 Punkte.

Bist du näher als dein Gegner erhältst du 3 Punkte.

Sind beide gleich nahe erhalten beide 2 Punkte.

SPIELER/IN A

SPIELER/IN B

