

## 1.2 Wegespiele

### 1.2.1 Von Schlangen und Leitern

#### ■ Material:

- ein Würfel
- eine Spielfigur pro Schüler
- M1.2.1: Spielfeld „Von Schlangen und Leitern“ (Spielfeld 1: ZR 10 Addition und Subtraktion, Spielfeld 2: ZR 20 Addition und Subtraktion)

#### ■ Vorbereitung:

Das Spielfeld wird kopiert und laminiert.

#### ■ Ablauf:

Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt. Der jüngste Schüler beginnt. Er würfelt und rückt die gewürfelte Augenzahl nach vorne. Kann er das Ergebnis der Aufgabe, auf deren Feld er gelandet ist, richtig nennen, darf er noch einmal würfeln. Ist das Ergebnis falsch, ist das nächste Kind an der Reihe, das jedoch zuerst das Ergebnis dieser Aufgabe nennen muss, bevor es selbst würfeln darf. Kann es das Ergebnis nicht nennen, ist wiederum der nächste Schüler an der Reihe. Jedes Kind darf nur maximal zwei Züge hintereinander machen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Kommt ein Schüler auf ein Feld mit einer Leiter, darf er auf das angezeigte Feld hochklettern, wenn er das Ergebnis richtig nennt. Trifft ein Kind auf ein Feld mit einer Schlange, fällt es automatisch auf das angezeigte Feld zurück. Gewonnen hat, wer als Erster das Ziel erreicht.

### 1.2.2 Wettrennen

#### ■ Material:

- ein Würfel
- eine Spielfigur pro Schüler
- Kartensätze von M1.1.4 oder eigene Übungsaufgaben
- M1.2.2: Karten „Start“ und „Ziel“

#### ■ Vorbereitung:

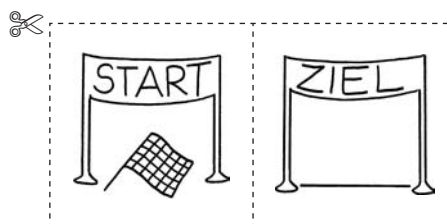
Die Kartensätze werden kopiert und laminiert.

#### ■ Ablauf:

Je nach Zahlenraum werden die entsprechenden Aufgaben- und Ergebniskarten wahllos in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Der erste Schüler würfelt und zieht die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne. Kommt er auf eine Aufgabenkarte, darf er zum passenden Ergebnis vorgehen. Es kann auch passieren, dass das passende Ergebnis weiter hinten liegt – dann muss er zurück zu dieser Karte gehen. Kommt man mit der gewürfelten Augenzahl auf ein Ergebnisfeld, darf man zu einer passenden Aufgabe vor- oder eben zurückspringen. Gewonnen hat der Schüler, der zuerst im Ziel angekommen ist. Vor Spielbeginn sollte der Lehrer entscheiden, ob jedes Ergebnis nur einmal oder mehrfach vorhanden sein soll.



#### M 1.2.2: Karten „Start“ und „Ziel“



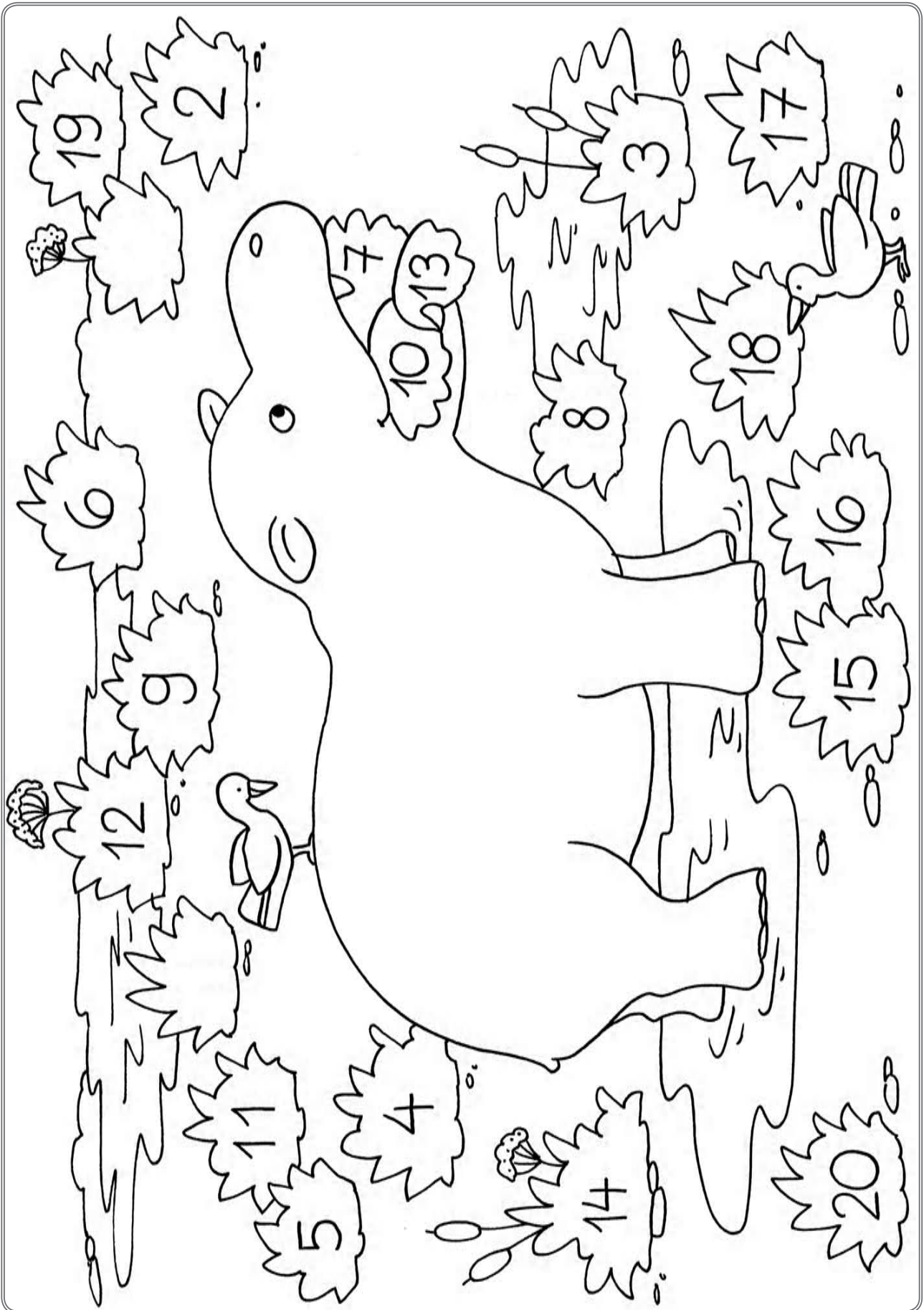
M 1.2.1: Spielfeld „Von Schlangen und Leitern“ (1)

ZIEL	3+4	10-10	2+3	8-4	9-7	1+9	5+5	3+7	1+5
8-0	9-2	1+1	10-4	5-5	3-2	7-4	4-4	9-6	10-2
5-1	8-5	7-0	9-6	1-0	5-3	2-2	8-3	6-1	3-1
1+7	10-6	4-1	3+5	7-5	1+2	2+0	10-5	1+0	8-2
4+5	6-4	7-3	9-9	4+6	6-5	10-9	7-2	9-5	5+0
4-0	2+6	9-3	1+3	5-0	2-1	6-4	5-4	4-3	3+3
7-1	10-3	8-1	5-2	2-0	2+5	9-4	3-0	1+4	10-8
6-3	8-6	1-1	6-0	8-8	6-2	10-1	2+8	9-0	7-6
2+2	9-8	3-3	4-2	9-1	7-7	5-3	8-7	6-6	3+0
START	4+4	1+6	10-0	2+7	4+0	1+8	3+6	10-7	2+4





### M 1.4.6: Spielfeld „Das hungrige Nilferd (ZR 20)“



A. Kipper/K. Krüger: Grundaufgaben Mathematik automatisieren: 1 + 1 & 1 - 1  
©Auer-Verlag