

1.2 Wegespiele

1.2.1 Schatzsuche

■ Material:

- M 1.2.1 a: Spielfeld „Schatzsuche“
- M 1.2.1 b: Karten „Schatzsuche“ (Kartensatz 1: Multiplikation der 2er-, 5er-, 10er-, 4er- und 8er-Reihe, Kartensatz 2: Multiplikation der 3er-, 6er-, 9er- und 7er-Reihe, Kartensatz 3: Division der 2er-, 5er-, 10er-, 4er- und 8er-Reihe, Kartensatz 4: Division der 3er-, 6er-, 9er- und 7er-Reihe)
- ein Würfel
- Spielfiguren

■ Vorbereitung:

Das Spielfeld wird kopiert und laminiert. Die Karten werden kopiert, an der gestrichelten Linie ausgeschnitten, anschließend gefaltet und laminiert.

■ Ablauf:

Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt und die Aufgabenkarten mit den Aufgaben nach oben auf einen Stapel gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Er rückt die entsprechende Augenzahl vor. Kommt ein Kind auf ein Feld mit Doppelkreis, muss es eine Aufgabenkarte vom Stapel ziehen und die Aufgaben lösen. Sind alle Aufgaben richtig gelöst, darf es noch einmal würfeln. Hat sich der Schüler bei einer Aufgabe verrechnet, muss er noch einmal würfeln und die entsprechende Augenzahl zurückgehen. Es kann mit „rettenden Inseln“ gespielt werden. Dann muss das Kind maximal bis zur letzten rettenden Insel (Zehnerzahl) zurückspringen.

1.2.2 Von Schlangen und Leitern

■ Material:

- ein Würfel
- eine Spielfigur pro Schüler
- M 1.2.2: Spielfeld „Von Schlangen und Leitern“ (Spielfeld 1: Multiplikation, Spielfeld 2: Division, Spielfeld 3: Multiplikation und Division)

■ Vorbereitung:

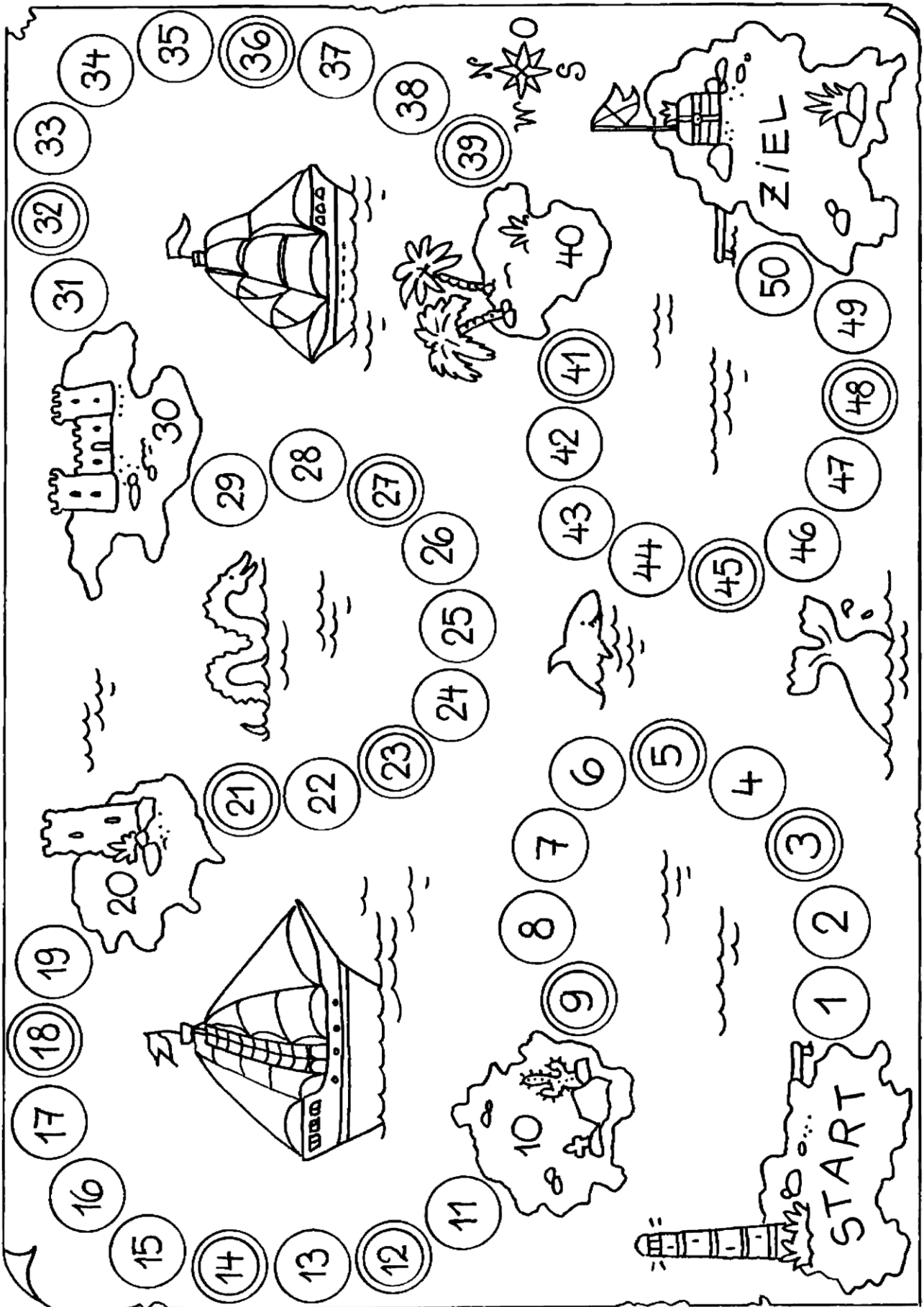
Das Spielfeld wird kopiert und laminiert.

■ 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 Schüler 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.



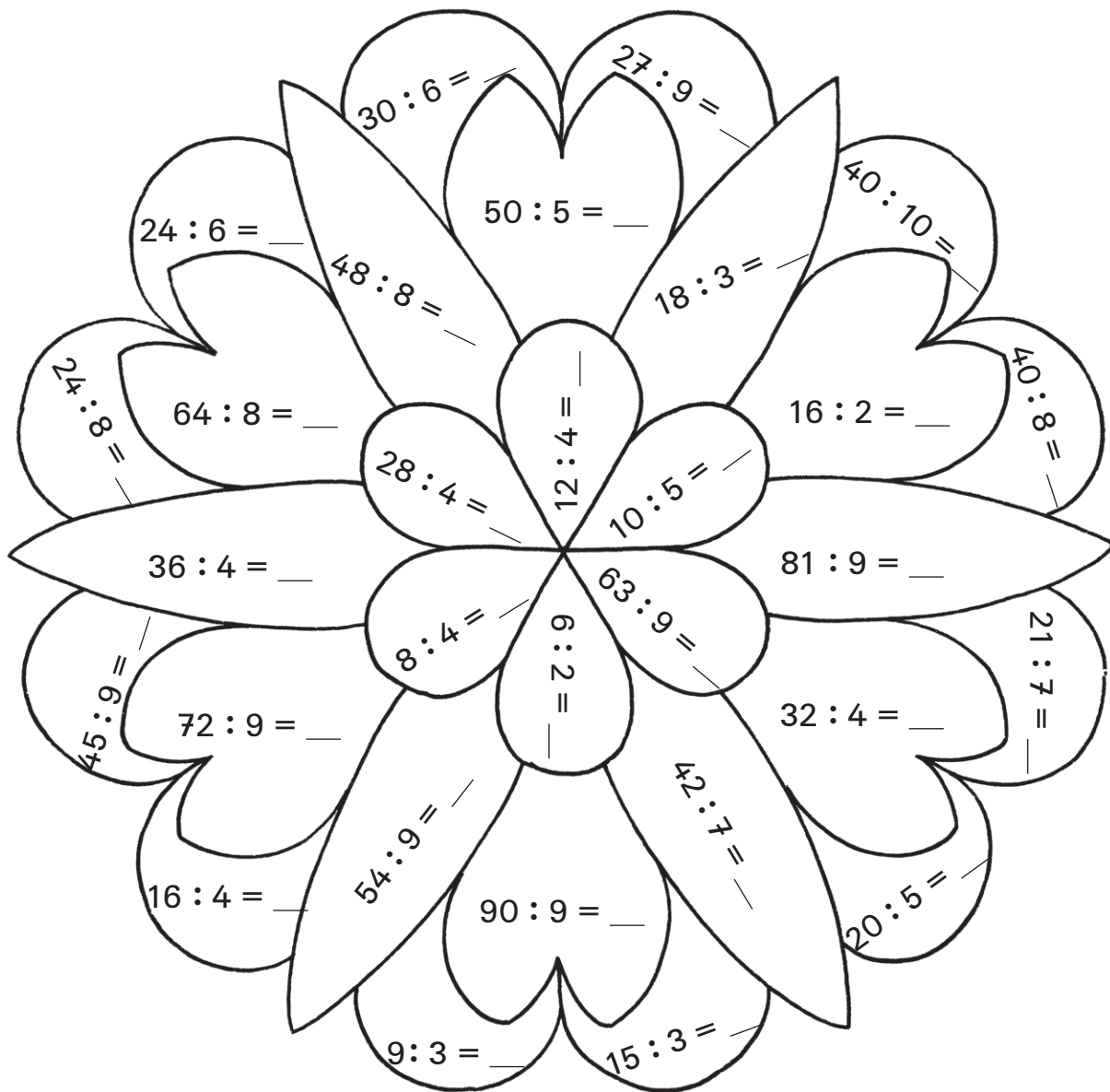
M 1.2.1 a: Spielfeld „Schatzsuche“





Name: Datum:

Mandala Division)



2	3	4	5	6	7	8	9	10
rot	blau	gelb	orange	schwarz	grün	rosa	braun	grau