Spiel: Hin und her

Material: Schere, zwei Würfel, weiße Klebefolie, drei gleichfarbige Spielfiguren pro Spieler

Spielvorbereitung: Suche dir drei Mitspielerinnen und Mitspieler. Teilt euch die Arbeit auf.

☺ Schneidet die Streifen des Spielplans aus und klebt sie so mit Klebestreifen zusammen, dass die Ziele an den äußeren Enden liegen.

☺ Bastelt den Rechenzeichenwürfel, indem ihr einen normalen Würfel mit Klebefolie beklebt und dreimal + und dreimal – auf die Seiten schreibt.

☺ Beklebt ebenfalls einen Würfel und schreibt die Zahlen 0; – 1; – 2; + 3; – 4 und + 5 auf die Seiten des Würfels.

☺ Malt allen Spielfiguren Gesichter auf, damit ihr wisst, wo vorne und wo hinten ist.

Spielregeln:

☺ Jeder Spieler stellt seine drei Spielfiguren auf das Startfeld.

☺ Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Um das Startfeld zu verlassen, muss man zunächst eine „0“ würfeln.

☺ Das Rechenzeichen gibt an, in welche Richtung die Spielfigur schaut.

+ bedeutet, die Spielfigur schaut in Richtung positives Ziel.
– bedeutet, dass die Spielfigur in Richtung negatives Ziel schaut.

☺ Der Zahlenwürfel gibt an, ob die Spielfigur vorwärts oder rückwärts geht und wie viele Felder sie ziehen darf.

☺ Springt man auf ein Feld, auf dem bereits eine gegnerischer Spielfigur steht, so wird diese rausgeworfen und muss erneut beim Start beginnen.

☺ Gewonnen hat, wer zuerst zwei Spielfiguren über eines der Zielfelder gebracht hat, dabei muss man das Ziel nicht genau treffen.

+1
+2
+3
+4
+5
+6
+7
+8
+9
+10
+11
+12
+13
positives ZIEL

negatives ZIEL		
–13		
–12		
–11		
–10		
–9		
–8		
–7		
–6		
–5		
–4		
–3		
–2		
–1		
START	0	START

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2014 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten
Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Seite aus: mathe live 7
ISBN: 978-3-12-720530-5