



Der Doppelwürfel

10-seitig | Art. 93525

1. Zahlen wegwürfeln

(2-4 Spieler mit je einem andersfarbigen Stift)

Ein Spieler würfelt einmal. Der innere Würfel entspricht der (kleinen) Einerzahl, die äußere Zahl entspricht der Zehnerzahl. Die entstandene Zahl wird auf einem Hunderterfeld mit einer Farbe durchgestrichen. Ist eine Zahl bereits durchgestrichen, hat man Pech gehabt. Wer am Schluss die meisten Zahlen durchstreichen konnte hat gewonnen.

Die Kinder lernen hier, sich im Hunderterfeld zu orientieren. Weil es ums Gewinnen geht, denken die anderen Mitspieler auch mit.

Das Spiel lässt sich auch auf das Einmaleinsfeld übertragen.

2. Mathe-Flipp

(2 Spieler, rote und gelbe Plastikchips)

Die gewürfelten Zahlen entsprechen wie oben z.B. der 24 (kleiner Würfel 4 großer Würfel 2) Auf dem Hunderterfeld wird nun ein durchsichtiger Plastikchips (z.B. TimeTEX Art. 93222) auf die gewürfelte 24 gelegt.

Das Spiel geht weiter und jeder verteilt seine Farbchips

auf dem Feld. Wird nun eine Zahl vom Gegenspieler eingekreist d.h. die Chips des Gegenspielers liegen auf der 23 und 25, oder senkrecht auf der 14 und 34 so darf der Gegenspieler meinen Chip entfernen und statt dessen seinen hineinlegen. Wer am Ende die meisten Chips hat, hat gewonnen.

3. Kettenrechnungen (2-99 Spieler)

Man würfelt drei Mal und rechnet die ganzen Zahlen zusammen. Das geht mit z.B. den Zahlen von 0-9 oder aber auch die Zahlen 00-99. Wer nach dem Würfeln die größte oder auch kleinste Zahl erreicht hat, darf wieder anfangen.

4. Einmaleinsreihen (2-99 Spieler)

Einmaleinsreihen können wunderbar geübt werden, indem die Kinder die gewürfelten Rechnungen aufschreiben und ausrechnen. Das Würfeln macht meist so viel Spaß, dass sie gar nicht merken, dass sie Einmaleins üben.

Haben Sie oder ihre Kinder noch mehr Ideen zu unserem Würfel? Dann schreiben Sie uns, wir nehmen sie gerne auf.

www.timetex.com | info@timetex.com

©TimeTEX HERMEDIA Verlag GmbH

Ländenstraße 10 · 93339 Riedenburg · Germany

TimeTEX AT · Linz | TimeTEX CH · Büsingen