

Zahlenreise bis 50

Lehrerinfo

Orientierung im Zahlenraum bis 50

Spiel für 2 bis 4 Schüler (ab Klasse 1/2)

Jeder Spieler hat eine andersfarbige Spielfigur, die zum Setzen auf der Zahlenreihe benutzt wird. Diese Farbe wird vom Spieler auch benutzt, um die Zahlen mit seiner Farbe im Spielbericht einzutragen.

Wer die meisten Zahlen eintragen kann, ist der Sieger.

Ziel: Orientierung im Zahlenraum bis 50



Spielanleitung:

Zu Beginn wird darum gewürfelt, wer das Spiel beginnen darf.

Die gewürfelte Augenzahl wird auf dem Zahlenweg gesetzt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Ist die Zahl zum ersten Mal besetzt, darf sie mit dem zugeordneten Farbe im "Spielbericht" eingetragen werden. Jedes Feld darf nur einmal beschriftet werden.

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler die 50 erreicht hat.

Wer die meisten Zahlen einträgt, ist der Sieger.

Wer fängt die meisten Zahlen ein?

Spieler

Stefan				
Anja				

1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	3	13	23	33
4		14	24	34
5		15	25	35
6	6	16	26	36
7		17	27	37
8	8	18	28	38
9		19	29	39
10		20	30	40
			40	50

Spielbericht

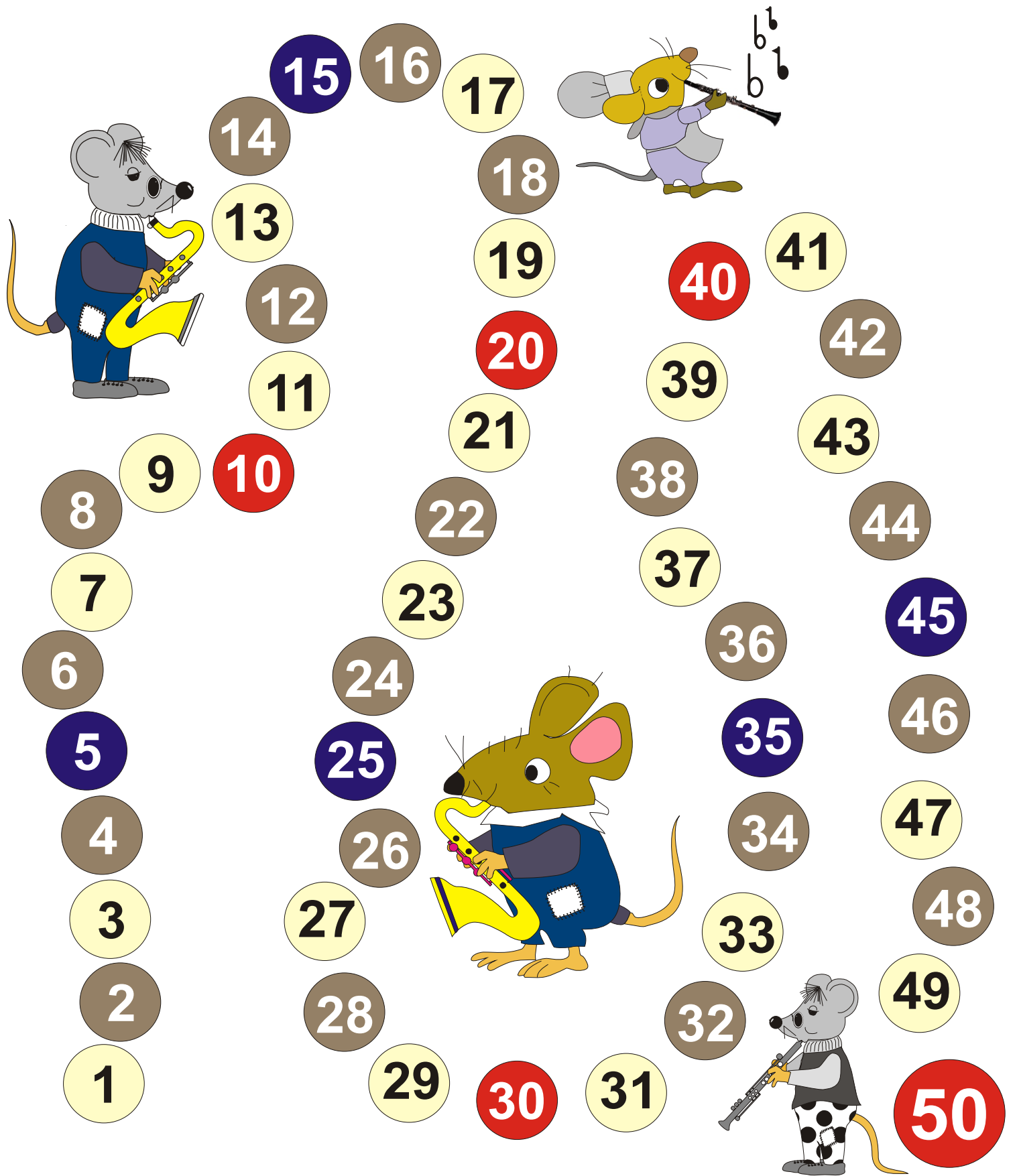
(Formularvordrucke auf Seite 3)

- 1** Stefan würfelt 3.
Er setzt auf 3.
← trägt ein: 3

Anja würfelt 6.
Sie setzt auf 6.
← trägt ein: 6
- 2** Stefan würfelt 3.
Er setzt auf 6.
← schon eingetragen von Anja

Anja würfelt 2.
Sie setzt auf 8.
← trägt ein: 8

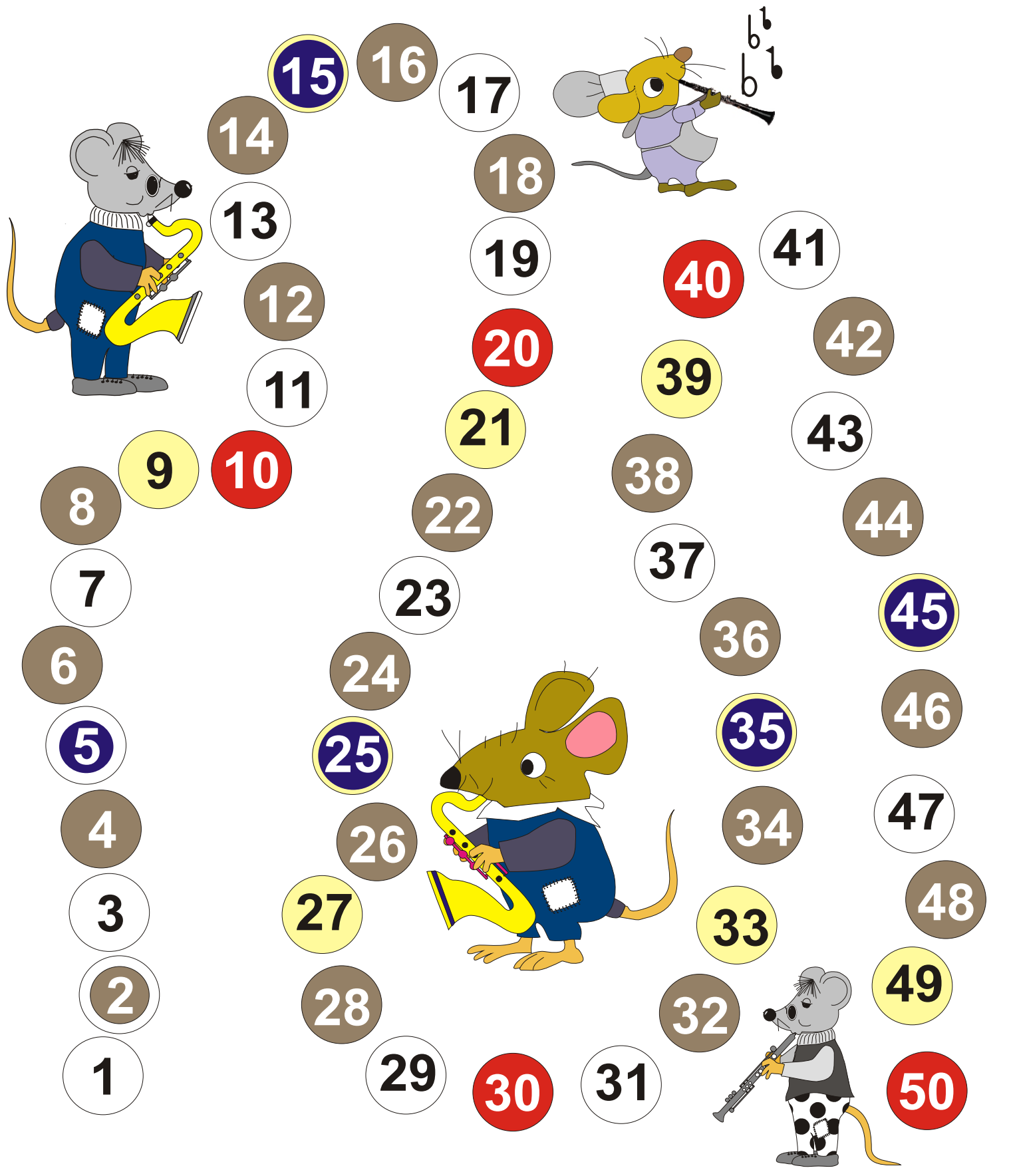
usw.
Jedes Feld darf nur einmal beschriftet werden.
Wer die meisten Zahlen einträgt, ist der Sieger.



Reise zur 50

www.grundschule-vorschule.de

Zu Beginn wird darum gewürfelt, wer das Spiel beginnen darf. Die gewürfelte Augenzahl wird auf dem Zahlenweg gesetzt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Ist die Zahl zum ersten Mal besetzt, darf sie mit der zugeordneten Farbe im Spielbericht eingetragen werden. Jedes Feld darf nur einmal beschriftet werden. Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler die 50 erreicht hat. **Wer die meisten Zahlen einträgt, ist der Sieger.**



Reise zur 50

www.grundschule-vorschule.de

Zu Beginn wird darum gewürfelt, wer das Spiel beginnen darf. Die gewürfelte Augenzahl wird auf dem Zahlenweg gesetzt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Ist die Zahl zum ersten Mal besetzt, darf sie mit der zugeordneten Farbe im Spielbericht eingetragen werden. Jedes Feld darf nur einmal beschriftet werden. Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler die 50 erreicht hat. **Wer die meisten Zahlen einträgt, ist der Sieger.**

Wer fängt die meisten Zahlen ein?



1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50

Wer fängt die meisten Zahlen ein?



1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50

Wer fängt die meisten Zahlen ein?



1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50

Wer fängt die meisten Zahlen ein?



1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50