

Abenteurer Schule Zahlen

Spielmöglichkeiten

1. Was fehlt? (für Anfänger)

Der Spielleiter (ein Elternteil oder älteres Geschwisterkind) legt die Zahlenkarten 1 – 5 offen aus. Während das Kind wegschaut, nimmt er eine der 5 ausgelegten Zahlenkarten weg, legt diese verdeckt vor sich ab, mischt die vier restlichen Karten und legt sie wieder offen aus. Das Kind muss nun herausfinden, welche der 5 Karten fehlt und den Namen der Zahl laut aufsagen. Bei der richtigen Lösung erhält es eine Gewinnkarte (eine der nicht benutzten Karten). Bei 3 Gewinnkarten endet das Spiel – jetzt braucht ihr Kind vor der nächsten Runde eine kleine Pause.

Dieses Spiel mutet sehr einfach an, begeistert aber Kinder im Vorschulalter ungemein. Vor allem, wenn man die Kartenanzahl – je nach Leistungsvermögen der Kinder – sukzessive bis 10 steigert und/oder die Anzahl der weggenommenen Karten auf bis zu 4 erhöht.

2. Stechen (für Anfänger)

Jeder Spieler erhält gleich viele Karten, die er verdeckt in einem Stapel vor sich ablegt. Danach legt jeder Mitspieler die oberste Karte seines Stapels offen in die Mitte. Der Spieler mit dem höchsten Zahlenwert gewinnt, sammelt den Stich ein und legt ihn neben seinem verdeckten Stapel ab. Bei Gleichstand bleiben alle Karten in der Tischmitte liegen und jeder Mitspieler spielt eine neue Karte aus. Sobald alle Spieler ihre verdeckten Stapel aufgebraucht haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Gewinnkarten ist Sieger dieser Runde.

Auch dieses Spiel ist für Schulanfänger noch sehr interessant und lässt sich natürlich leicht auf die etwas anspruchsvollere Variante mit 2 Karten ausbauen. Dazu deckt man, statt einer Karte, immer die 2 obersten Karten seines Stapels auf und bildet die Summe der 2 Karten. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt und sammelt den Stich ein.

Spielregel

Abenteuer Schule Zahlen

3. Gewinn mit 10 (für Fortgeschrittene)

Die Zahlenkarten von 1 bis 9 werden gemischt und verdeckt ausgelegt. 2 Spieler spielen gegeneinander. Gewonnen hat, wer als Erster die Summe 10 bilden kann. Zu Beginn zieht Spieler 1 eine verdeckte Karte und legt sie offen vor sich ab. Dann zieht Spieler 2 eine Karte und legt diese ebenfalls offen vor sich ab. So geht es wechselseitig weiter, bis ein Spieler mit seinen, bis dahin gezogenen Karten, die Summe 10 bilden kann. Er ist Sieger dieser Runde.

Beispiel: Spieler 1 zieht eine 6, Spieler 2 eine 4, Spieler 1 eine 3, Spieler 2 eine 2. Spieler 1 eine 8, Spieler 2 eine 1. Spieler 1 eine 7 und hat damit gewonnen, weil er aus 2 der 4 gezogenen Karten die Summe 10 bilden kann ($7 + 3 = 10$).

Gespielt wird so lange, wie es Spaß macht, mindestens jedoch bis ein Spieler 5 Runden gewonnen hat.

Schwieriger wird es, wenn man erstens die Summe auf 15 erhöht und zweitens die Summe aus 3 Karten gebildet werden muss. Für Experten werden die Karten von 1 – 9 zusätzlich offen ausgelegt.

4. Rechenmauer (für Experten)

Jeder Mitspieler erhält 5 Karten (= Zielkarten), die er offen vor sich auslegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in der Mitte abgelegt. Spieler 1 zieht nun 2 Karten (=Rechenkarten) vom Stapel in der Tischmitte und legt sie offen neben dem verdeckten Stapel aus.

Nun versucht er mit diesen 2 Rechenkarten eine seiner Zielkarten zu errechnen. Dabei sind alle 4 Grundrechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division) erlaubt und es reicht, wenn bei einem 2-stelligen Rechenergebnis die Einerstelle mit der Zielkarte übereinstimmt.

Beispiel: Ein Spieler zieht die zwei Rechenkarten 7 und 3, eine seiner Zielkarten ist die 1. $7 \text{ mal } 3 \text{ ergibt } 21$, die Einerstelle von 21 (=1) stimmt mit der Zielkarte 1 überein. Schafft der Spieler eine Übereinstimmung, so darf er diese Zielkarte wegnehmen und zusammen mit den Rechenkarten auf einem offenen Stapel in der Tischmitte ablegen. Sieger ist wer alle seine Karten zuerst ablegen konnte.