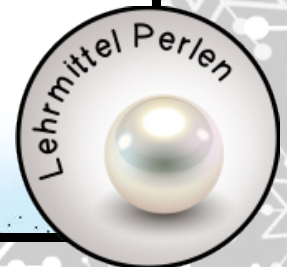



Mathe-Spiele  
zum Jahresanfang  
2019

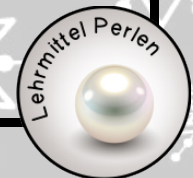


1	7	9	2	8	3	5	4	6
4	3	8	7	6	6	3	9	6
7	5	10	Wenn du an der Reihe bist, legst du 3 Zahlen, die 20 ergeben oder 3 Zahlen, die 19 ergeben.			7	3	9
6	8	4	 2018			8	9	7
6	10	8	9	7	9	3	5	4
2	7	8	4	6	8	10	3	9

Ein Spiel für 2 Spieler

Benötigtes Material: Spielmarken, um die Zahlen abzudecken

Helft dem Schneemann alle Zahlen abzudecken. Ihr legt abwechselungsweise eure Spielmarken hin und sollt mit jeweils 3 Spielmarken entweder die Summe 20 oder 19 legen (z.B. die Felder 8, 7 und 5, bzw. die Felder 3, 7 und 9). Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 20 oder 18 legen kann.





2019	2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020
------	------	------	------	------	------	------	------

Mathe-Spiel zum neuen Jahr:  
Gerade und ungerade Zahlen addieren.

2019

2019

2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020	2019	2018
------	------	------	------	------	------	------	------	------

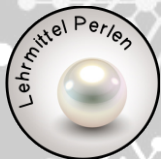
2019

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler.

Benötigtes Material: Spielfiguren und 2 Würfel.

Ihr setzt eure Figuren auf das Startfeld und würfelt abwechselungsweise mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden addiert. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2019 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2018 oder 2020 vor.

2020	2019	2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020
------	------	------	------	------	------	------	------	------



Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger.  
Das Ziel kann nur mit einer ungeraden Summe erreicht werden.

2019

Start	2019	2020	2019	2018	2019	2020	2019	2018
-------	------	------	------	------	------	------	------	------



2019	2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020
------	------	------	------	------	------	------	------

Mathe-Spiel zum neuen Jahr:  
Gerade und ungerade Zahlen multiplizieren.

2019

2019
------

2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020	2019	2017
------	------	------	------	------	------	------	------	------

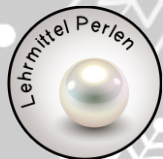
2019

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler.

Benötigtes Material: Spielfiguren und 2 Würfel.

Ihr setzt eure Figuren auf das Startfeld und würfelt abwechselungsweise mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden multipliziert. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2019 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2018 oder 2020 vor.

2020	2019	2018	2019	2020	2019	2018	2019	2020
------	------	------	------	------	------	------	------	------



Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger.  
Das Ziel kann nur mit einem ungeraden Produkt erreicht werden.

2019
------

Start	2019	2020	2019	2018	2019	2020	2019	2018
-------	------	------	------	------	------	------	------	------

Spiel 1 (gelb): 2 Spieler / Material: Spielmarken, um die Zahlen abzudecken  
Helft dem Schneemann alle Zahlen abzudecken. Ihr legt abwechselungsweise eure Spielmarken hin und sollt mit jeweils 3 Spielmarken entweder die Summe 20 oder 19 legen (z.B. die Felder 8, 7 und 5, bzw. die Felder 3, 7 und 9).  
Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 20 oder 19 legen kann.

Spiel 2 (pink): 2 bis 4 Spieler / Material: Spielfiguren und 2 Würfel.  
Ihr setzt eure Figuren auf das Startfeld und würfelt abwechselungsweise mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden addiert. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2019 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2018 oder 2020 vor.  
Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger. Das Ziel kann nur mit einer ungeraden Summe erreicht werden.

Spiel 3 (grün): 2 bis 4 Spieler / Material: Spielfiguren und 2 Würfel.  
Ihr setzt eure Figuren auf das Startfeld und würfelt abwechselungsweise mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden multipliziert. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2019 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2018 oder 2020 vor.  
Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger. Das Ziel kann nur mit einem geraden Produkt erreicht werden.

© Lehrmittel Boutique Marisa Herzog

Idee aus: Games 4 Learning

Grafik

Mycutegraphics.com <http://www.mycutegraphics.com/>

Krista Wallden <http://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden>

Educlips <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Educlips>

