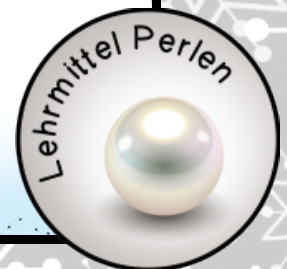


Mathe-Spiele  
zum Jahresanfang

2020

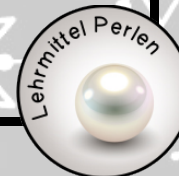


11	7	9	2	8	3	5	4	6
4	3	8	7	6	6	3	9	6
7	5	10	<p>Wenn du an der Reihe bist, legst du 3 Spielmarken auf Zahlen, die 20 ergeben oder auf 3 Zahlen, die 21 ergeben.</p>  <p>2020</p>			7	3	9
6	8	4				8	9	7
6	10	8	9	7	9	3	5	4
11	7	8	4	6	8	10	3	9

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 21 legen (z.B. die Felder 8, 7 und 5, bzw. die Felder 4, 8 und 9). Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 20 oder 21 legen kann.





2020	2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021
------	------	------	------	------	------	------	------

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

2020

2020
------

2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019
------	------	------	------	------	------	------	------	------

2020

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Benötigtes Material: Spielfiguren und 2 Würfeln.  
Ihr setzt eure Figuren auf das Startfeld und würfelt abwechselungsweise mit 2 Würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden addiert. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2020 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2019 oder 2021 vor.

2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021
------	------	------	------	------	------	------	------	------



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

2020
------

Start	2020	2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019
-------	------	------	------	------	------	------	------	------



2020	2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021
------	------	------	------	------	------	------	------

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

2020

2020

2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019
------	------	------	------	------	------	------	------	------

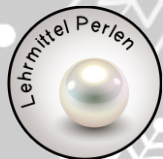
2020

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 gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2020 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2019 oder 2021 vor.

2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019	2020	2021
------	------	------	------	------	------	------	------	------



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

2020

Start	2020	2021	2020	2019	2020	2021	2020	2019
-------	------	------	------	------	------	------	------	------

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 21 legen (z.B. die Felder 8, 7 und 5, bzw. die Felder 4, 8 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 gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2020 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2019 oder 2021 vor.  
Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger. Das Ziel kann nur mit einer geraden 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 gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2020 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2019 oder 2021 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>

