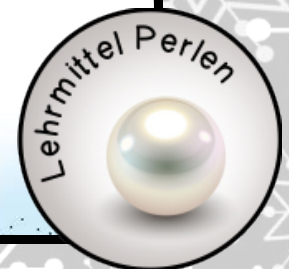



Mathe-Spiele
zum Jahresanfang
2021

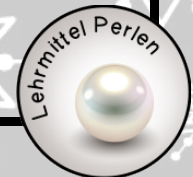


11	7	9	2	8	3	5	4	6
4	3	8	7	6	6	3	9	6
7	5	10	<p>Wenn du an der Reihe bist, legst du 3 Spielmarken auf Zahlen, die 21 ergeben oder auf 3 Zahlen, die 22 ergeben.</p>  <p>2021</p>			7	3	9
6	8	4				8	9	7
6	10	8	9	7	9	3	5	4
11	7	8	4	6	8	10	3	9

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 21 oder 22 legen (z.B. die Felder 9, 7 und 5, bzw. die Felder 5, 8 und 9). Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 21 oder 22 legen kann.





2021	2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022
------	------	------	------	------	------	------	------

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

2021

2021

2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020
------	------	------	------	------	------	------	------	------

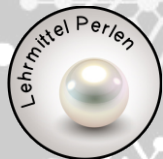
2021

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 2021 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2020 oder 2022 vor.

2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022
------	------	------	------	------	------	------	------	------



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

2021

Start	2021	2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020
-------	------	------	------	------	------	------	------	------



2021	2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022
------	------	------	------	------	------	------	------

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

2021

2021

2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020
------	------	------	------	------	------	------	------	------

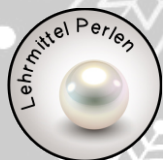
2021

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 2021 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2020 oder 2022 vor.

2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020	2021	2022
------	------	------	------	------	------	------	------	------



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

2021

Start	2021	2022	2021	2020	2021	2022	2021	2020
-------	------	------	------	------	------	------	------	------

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 21 oder 22 legen (z.B. die Felder 9, 7 und 5, bzw. die Felder 5, 8 und 9).
Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 21 oder 22 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 2021 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2020 oder 2022 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 ungerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2021 vor. Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2020 oder 2022 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>

