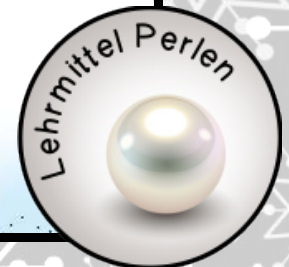



Mathe-Spiele
zum Jahresanfang
2022

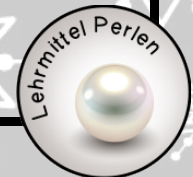


11	7	9	2	8	3	5	4	6
4	3	8	7	6	6	3	9	6
7	5	10	<p>Wenn du an der Reihe bist, legst du 3 Spielmarken auf Zahlen, die 22 ergeben oder auf 3 Zahlen, die 23 ergeben.</p> 			7	3	9
6	8	4				8	9	7
6	10	8	9	7	9	3	5	4
11	7	8	4	6	8	10	3	9

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 22 oder 23 legen (z.B. die Felder 9, 7 und 6, bzw. die Felder 6, 8 und 9). Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 22 oder 23 legen kann.





2022	2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023
------	------	------	------	------	------	------	------

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

2022

2022

2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021
------	------	------	------	------	------	------	------	------

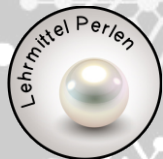
2022

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 gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2022 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2021 oder 2023 vor.

2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023
------	------	------	------	------	------	------	------	------



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

2022

Start	2022	2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021
-------	------	------	------	------	------	------	------	------



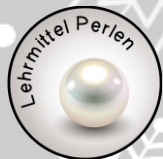
2022	2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023
------	------	------	------	------	------	------	------

Mathe-Spiel zum neuen Jahr:
Gerade und ungerade Zahlen multiplizieren. **2022** 2022

2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021
------	------	------	------	------	------	------	------	------

2022 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 2022 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2021 oder 2023 vor.

2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021	2022	2023
------	------	------	------	------	------	------	------	------



Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger.
Das Ziel kann nur mit einem ungeraden Produkt erreicht werden. **2022**

Start	2022	2023	2022	2021	2022	2023	2022	2021
-------	------	------	------	------	------	------	------	------

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 22 oder 23 legen (z.B. die Felder 9, 7 und 6, bzw. die Felder 6, 8 und 9).
Sieger ist derjenige Spieler, der als Letzter die Summe 22 oder 23 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 2022 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2021 oder 2023 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 gerade Zahl, rückt der Spieler zum nächsten Feld mit der 2022 vor. Ist das Ergebnis eine ungerade Zahl, rückt der Spieler zur nächsten 2021 oder 2023 vor.
Der erste Spieler, der das Schneemann-Paar erreicht, ist Sieger. Das Ziel kann nur mit einem ungeraden 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>

