

Miteinander

SPIELEND LERNEN

**Brett- und Kartenspiele mit Lerneffekt
Kopfrechnen für alle Grundschulklassen
und tw. auch für Schüler in der Orientierungsstufe (Klasse 5/6)**

Auf den folgenden Seiten finden Sie Kopiervorlagen von 10 Spielarten dieser CD. Insgesamt sind es 18 Spielarten.

Zu jeder Spielart gibt es viele Varianten, die sich weitgehend an den Lehrplänen orientieren.

Jede einzelne Variante ist darüber hinaus noch mit ca. 10 weiteren Beispielen vertreten, so dass es genügend Übungsmaterial und Auswahlmöglichkeiten für den Unterricht und das häusliche Üben gibt.





Die ebenfalls downloadbare Themenübersicht gibt Ihnen dazu einen Überblick.

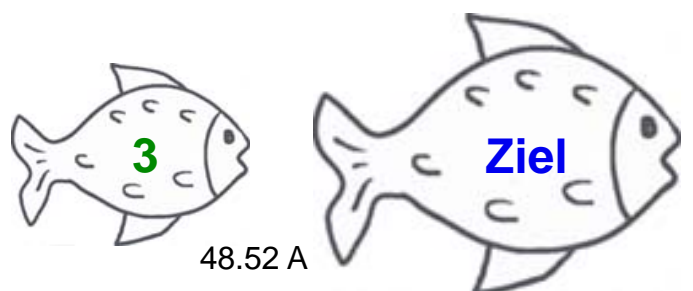
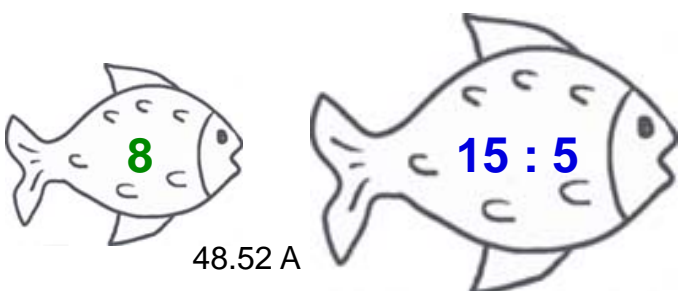
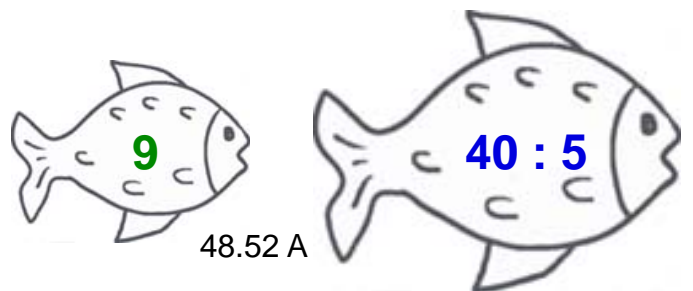
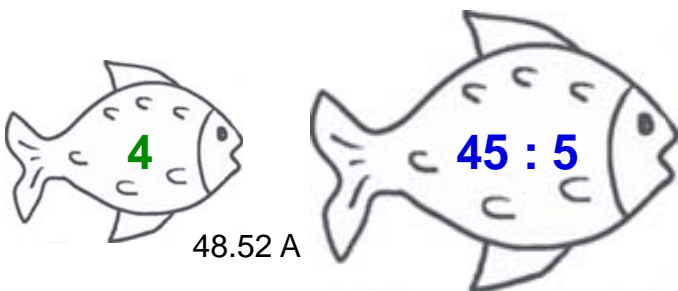
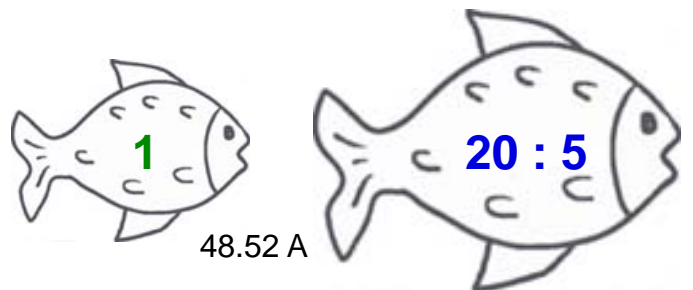
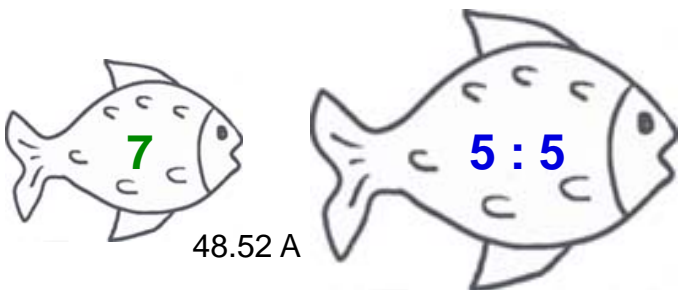
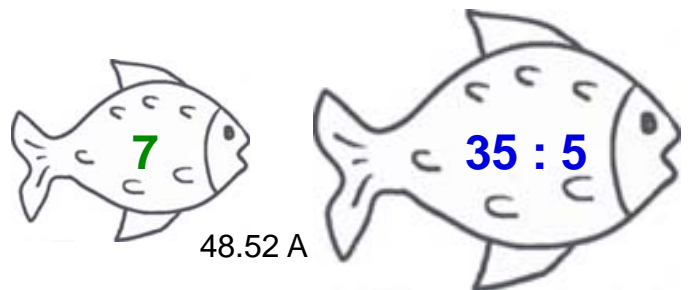
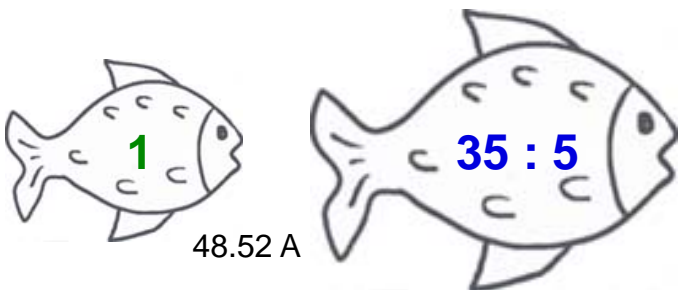
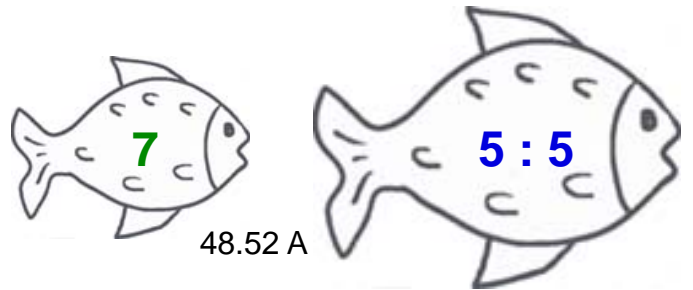
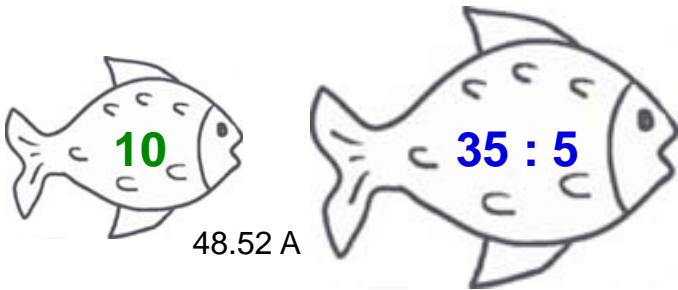
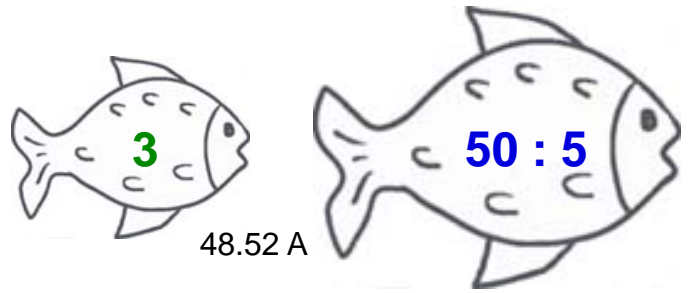
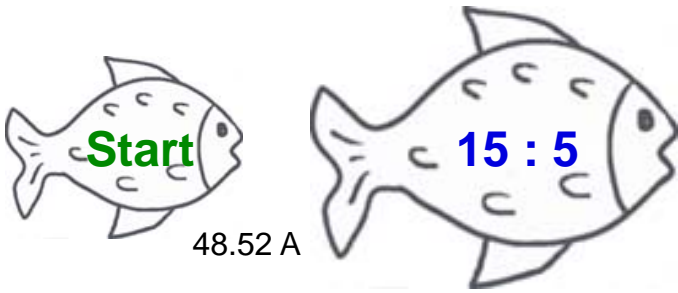
Alle Spiele können sowohl in der Schule als auch in der Familie, mit Freunden, Geschwistern, Eltern, Opa und Oma gespielt werden.





Die Spielregeln können Sie über die einzelnen Spielvorlagen auf der Webseite einsehen und downloaden.

Das Medienwerkstatt-Team und der Autor aller Spiele, Bernhard Storch, wünschen viel Spaß und Lernerfolg durch die Verwendung dieser wohl einzigartigen und in ihrem Umfang unübertroffenen Spielesammlung zur Verbesserung der Rechenleistungen.

November 2003

2 + 7 = 9					4 + 5 = 9
6 + 3 = 9		2 + 6 = 8			2 + 1 = 3
6 + 1 = 7		4 + 2 = 6			1 + 8 = 9
7 + 2 = 9		4 + 5 = 9			6 + 2 = 8
2 + 3 = 5		2 + 5 = 7			6 + 2 = 8
4 + 3 = 7		5 + 2 = 7			8 + 1 = 9
5 + 3 = 8					6 + 2 = 8



START	PAUSE	900 - 100	400 + 280	21 + 300	400 + 71		START	START	START	START
START		100 + 500		ZIEL		80 + 300				PAUSE
START		620 - 340		ZIEL		JOKER	850 - 10	9 + 340	800 - 22	400 + 110
START		880 + 11		ZIEL						390 - 200
	200 + 12	JOKER		ZIEL	63.000	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	825 - 60
120 + 250	© 2003 BeSt		Nicht ärgern!				Medienwerkstatt Mühlacker			720 - 240
183 - 120	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	Nr. 1	ZIEL	JOKER	600 + 110		
500 + 140						ZIEL		580 - 140	START	
714 - 200	690 - 300	100 - 39	830 - 150	JOKER		ZIEL		300 + 28	START	
PAUSE				850 - 50		ZIEL		100 + 570	START	
START	START	START	START		730 + 150	600 + 200	740 - 57	100 - 42	PAUSE	START

START	PAUSE	800	680	321	471		START	START	START	START
START		600		ZIEL		380				PAUSE
START		280		ZIEL		JOKER	840	349	778	510
START		891		ZIEL						190
	212	JOKER		ZIEL	63.000	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	765
370	© 2003 BeSt		Nicht ärgern!				Medienwerkstatt Mühlacker			480
63	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	Nr. 1	ZIEL	JOKER	710		
640						ZIEL			START	
514	390	61	680	JOKER		ZIEL		440	START	
PAUSE				800		ZIEL		328	START	
START	START	START	START		880	800	683	58	PAUSE	START

18:9	4:7	27:9	7:9	90:9	81:9	18:9	7:7	L	9	81	27	90	3	6	10	3
1:7	7:7	7:7	70:7	5:9	10:9	8:7	27:9	K	36	10	81	9	49	6	72	4
35:7	8:9	56:7	3:7	2:9	5:7	27:9	5:7	I	54	14	56	42	72	6	1	36
6:9	42:7	6:9	4:7	27:9	14:7	54:9	9:9	H	90	28	63	5	6	7	27	10
49:7	70:7	3:9	4:9	7:7	8:9	5:9	5:9	G	2	7	8	21	7	14	1	4
72:9	54:9	5:9	7:9	14:7	2:9	4:9	72:9	F	28	10	70	90	6	54	36	9
7:9	7:7	54:9	2:9	70:7	42:7	5:9	35:7	E	49	90	70	45	42	10	81	42
3:9	5:9	70:7	18:9	9:9	54:9	7:7	70:7	D	42	7	56	10	10	45	63	8
4:7	8:9	35:7	63:7	4:7	45:9	1:9	4:7	C	63	9	56	3	9	3	1	14
27:9	42:7	8:7	21:7	10:7	8:9	9:9	4:7	B	28	81	72	70	3	56	6	3
2:7	9:9	21:7	63:7	21:7	8:7	81:9	9:7	A	28	9	5	28	9	5	72	28
1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8

Zu Beginn des Spieles werden in den rechten weißen Feldern die eigenen Schiffe schraffiert.
Links wird markiert, was man beim Gegenspieler getroffen hat (Schiff oder Meer).
Hat man das Meer getroffen, muss man die Lösung der dort stehenden Aufgabe nennen.

Spieler A2

4C.792

Schiffe versenken im Zahlenmeer

Hier wird das Blatt in zwei Teile zerschnitten oder ein Sichtschutz aufgestellt!

Hier wird das Blatt in zwei Teile zerschnitten oder ein Sichtschutz aufgestellt!

Schiffe versenken im Zahlenmeer

4C.792

Spieler A1

Zu Beginn des Spieles werden in den rechten weißen Feldern die eigenen Schiffe schraffiert.
Links wird markiert, was man beim Gegenspieler getroffen hat (Schiff oder Meer).
Hat man das Meer getroffen, muss man die Lösung der dort stehenden Aufgabe nennen.

1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8
4:7	1:9	45:9	4:7	63:7	35:7	8:9	4:7	A	14	1	3	9	3	56	6	63
4:7	9:9	8:8	10:7	21:7	8:7	42:7	27:9	B	3	9	56	3	70	72	18	28
6:7	81:9	8:7	21:7	63:7	21:7	6:9	2:7	C	28	72	5	6	28	5	6	28
9:7	49:7	8:7	70:7	90:9	5:9	6:7	72:9	D	27	45	10	2	18	9	49	10
7:7	10:9	10:7	5:9	6:7	70:7	6:9	6:7	E	63	1	9	18	10	9	45	5
4:7	70:7	10:7	10:9	54:9	6:9	4:9	1:9	F	8	9	45	63	2	18	36	8
14:7	49:7	56:7	3:7	63:9	2:7	7:7	36:9	G	7	10	27	36	1	72	45	45
10:9	4:7	9:7	45:9	54:9	49:7	3:9	90:9	H	54	9	54	28	3	2	9	18
9:9	2:7	8:7	6:7	8:8	42:7	6:9	4:9	I	5	72	8	21	18	35	3	35
4:9	70:7	9:9	81:9	7:7	42:7	8:8	28:7	K	7	49	49	10	45	90	56	3
81:9	9:9	3:9	10:9	27:9	42:7	90:9	21:7	L	2	28	3	63	10	9	2	1

ZIEL

Sisyphus
48.000 A

60 : 10

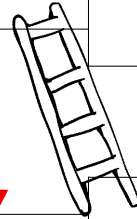
90 : 9

12 : 3

63 : 7

80 : 8

RAST



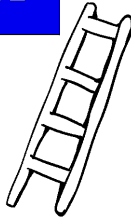
56 : 7

12 : 2

54 : 9

Joker

40 : 10



40 : 5

RAST

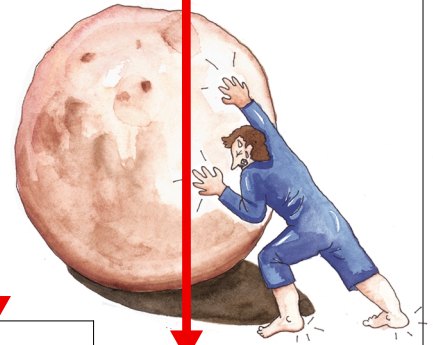
40 : 10

30 : 6

42 : 6

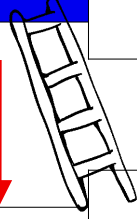
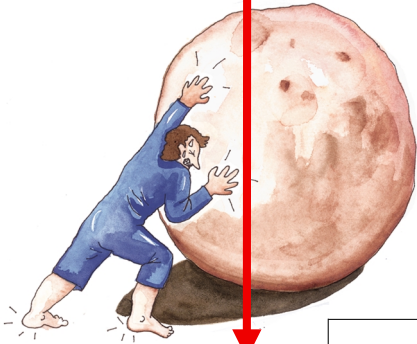
Joker

90 : 10



14 : 7

RAST



15 : 3

30 : 10

6 : 1

Joker

10 : 5

100 : 10

RAST

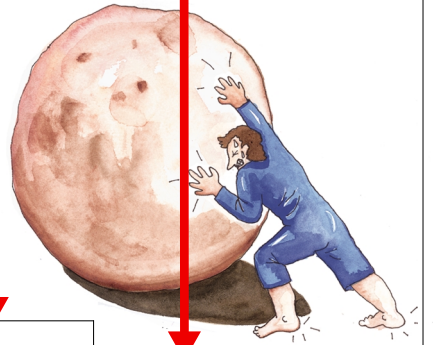
48 : 8

16 : 8

18 : 9

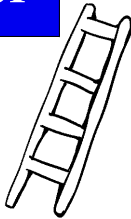
Joker

80 : 8



18 : 6

RAST



70 : 10

50 : 5

42 : 6

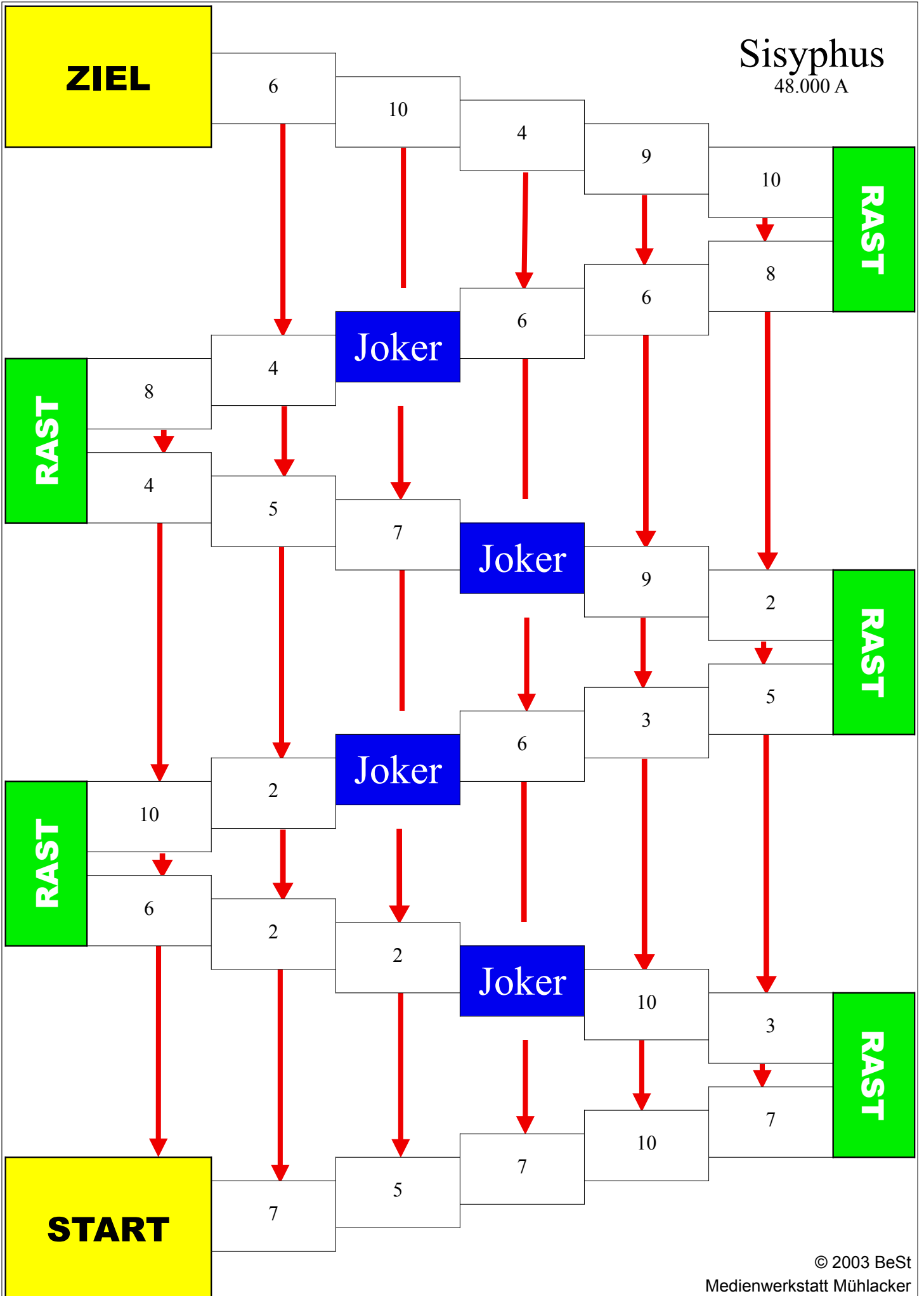
40 : 8

7 : 1













START

Sisyphus

48.000 A






















































Medienwerkstatt Mühacker JOKER	43.000 69	43.000 69	43.000 14	43.000 14
$38 - 6$	$38 - 6$	$20 - 9$	$20 - 9$	$17 + 50$
43.000 32	43.000 32	43.000 11	43.000 11	43.000 67
$17 + 50$	$80 + 10$	$80 + 10$	$50 - 40$	$50 - 40$
43.000 67	43.000 96	43.000 96	43.000 10	43.000 10
$78 - 7$	$78 - 7$	$89 - 2$	$89 - 2$	$33 + 1$
43.000 71	43.000 71	43.000 87	43.000 87	43.000 34
$33 + 1$	$43 + 34$	$43 + 34$	$60 - 20$	$60 - 20$
43.000 34	43.000 77	43.000 77	43.000 40	43.000 40
$84 - 10$	$84 - 10$	$72 - 28$	$72 - 28$	$71 - 4$
43.000 74	43.000 74	43.000 44	43.000 44	43.000 67
$71 - 4$	$89 - 8$	$44 + 43$	$44 + 43$	$17 + 67$
43.000 67	43.000 81	43.000 87	43.000 87	43.000 84
$17 + 67$	$47 + 51$	$47 + 51$	$35 + 61$	$35 + 61$
43.000 84	43.000 98	43.000 98	43.000 96	43.000 96
$12 + 2$	$12 + 2$	$1 + 59$	$1 + 59$	© 2003 BeSt JOKER

 1 	2 	3 	4 	5
16 - 3	15 - 2	14 - 3	13 - 2	15 - 2
 6 	7 	8 	9 	10
4 - 3	7 - 6	JOKER	JOKER	9 - 2
 11 	12 	13 	14 	15
14 - 3	9 - 8	JOKER	JOKER	16 - 2
 16 	17 	18 	19 	20
JOKER	14 - 3	18 - 5	6 - 2	JOKER
 21 	22 	23 	24 	25
9 - 6	12 - 1	4 - 3	8 - 7	JOKER
 26 	27 	28 	29 	30
14 - 3	8 - 2	JOKER	13 - 1	JOKER
 31 	32 	33 	34 	35
14 - 1	16 - 4	12 - 1	JOKER	JOKER
 36 	37 	38 	39 	40
15 - 2	JOKER	7 - 1	14 - 3	7 - 5
 41 	42 	43 	44 	45
JOKER	7 - 6	8 - 7	6 - 3	6 - 4
 46 	47 	48 	49 	50
14 - 2	JOKER	18 - 3	13 - 2	16 - 4

Würfeldfeld 50

Lösungen zu: 32.001 A

 1	 2	 3	 4	 5
$16 - 3 = 13$	$15 - 2 = 13$	$14 - 3 = 11$	$13 - 2 = 11$	$15 - 2 = 13$
 6	 7	 8	 9	 10
$4 - 3 = 1$	$7 - 6 = 1$	JOKER	JOKER	$9 - 2 = 7$
 11	 12	 13	 14	 15
$14 - 3 = 11$	$9 - 8 = 1$	JOKER	JOKER	$16 - 2 = 14$
 16	 17	 18	 19	 20
JOKER	$14 - 3 = 11$	$18 - 5 = 13$	$6 - 2 = 4$	JOKER
 21	 22	 23	 24	 25
$9 - 6 = 3$	$12 - 1 = 11$	$4 - 3 = 1$	$8 - 7 = 1$	JOKER
 26	 27	 28	 29	 30
$14 - 3 = 11$	$8 - 2 = 6$	JOKER	$13 - 1 = 12$	JOKER
 31	 32	 33	 34	 35
$14 - 1 = 13$	$16 - 4 = 12$	$12 - 1 = 11$	JOKER	JOKER
 36	 37	 38	 39	 40
$15 - 2 = 13$	JOKER	$7 - 1 = 6$	$14 - 3 = 11$	$7 - 5 = 2$
 41	 42	 43	 44	 45
JOKER	$7 - 6 = 1$	$8 - 7 = 1$	$6 - 3 = 3$	$6 - 4 = 2$
 46	 47	 48	 49	 50
$14 - 2 = 12$	JOKER	$18 - 3 = 15$	$13 - 2 = 11$	$16 - 4 = 12$

51 - 15	70 + 10	26 + 5	67 - 7	82 + 15	75 + 21	51 - 10	49 - 23	45 - 10	12 + 32																																				
31 + 50	Würfelrunde  43.000 Nr. 1								52 + 22																																				
70 - 20	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>9</td> <td>31</td> <td>35</td> <td>62</td> <td>77</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>84</td> <td>60</td> <td>99</td> <td>63</td> <td>30</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>66</td> <td>97</td> <td>48</td> <td>72</td> <td>24</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>79</td> <td>96</td> <td>95</td> <td>36</td> <td>97</td> <td>85</td> </tr> <tr> <td>67</td> <td>41</td> <td>18</td> <td>81</td> <td>74</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>80</td> <td>26</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>81</td> <td>41</td> </tr> </table>								9	31	35	62	77	17	84	60	99	63	30	44	66	97	48	72	24	74	79	96	95	36	97	85	67	41	18	81	74	65	80	26	100	50	81	41	23 + 62
9	31	35	62	77	17																																								
84	60	99	63	30	44																																								
66	97	48	72	24	74																																								
79	96	95	36	97	85																																								
67	41	18	81	74	65																																								
80	26	100	50	81	41																																								
83 - 6									76 - 11																																				
50 - 20									54 - 13																																				
31 - 7									44 - 35																																				
87 + 10									65 + 19																																				
34 + 40									82 - 16																																				
61 + 20	<small>© BeSt 2003</small> <small>Medienwerkstatt Mühlacker</small>								77 + 2																																				
47 - 30	6 + 93	18 + 30	86 + 9	39 - 21	35 + 65	72 - 10	44 + 19	57 + 15	7 + 60																																				

Klasse:

Test

48.000 1

Code Nr.:

Datum:

Punkte:

Name:

Note:

48.000 1

1.) ●●

$80 : 8 =$

$40 : 5 =$

A 1

10 8

2.) ●●

$80 : 8 =$

$96 : 4 =$

A 2

10 24

3.) ●●

$35 : 5 =$

$56 : 8 =$

A 3

7 7

4.) ●●

$70 : 7 =$

$24 : 8 =$

A 4

10 3

5.) ●●

$64 : 8 =$

$49 : 7 =$

A 5

8 7

6.) ●●

$70 : 10 =$

$30 : 10 =$

A 6

7 3

7.) ●●

$81 : 9 =$

$72 : 12 =$

A 7

9 6

8.) ●●

$35 : 5 =$

$92 : 2 =$

A 8

7 46

9.) ●●

$90 : 9 =$

$100 : 20 =$

A 9

10 5

10.) ●●

$50 : 50 =$

$78 : 3 =$

A 10

1 26

11.) ●●

$3 : 1 =$

$28 : 2 =$

A 11

3 14

12.) ●●

$18 : 2 =$

$56 : 8 =$

A 12

9 7

13.) ●●

$60 : 20 =$

$78 : 6 =$

A 13

3 13

14.) ●●

$56 : 8 =$

$60 : 3 =$

A 14

7 20

15.) ●●

$9 : 9 =$

$60 : 20 =$

A 15

1 3