

21

Wie spielt man „Abräumen“ ?

*Eine einfache Spielvariante:
Ein Spieler deckt eine Zahl mit
dem Zeigefinger ab,
der nächste muss die versteckte
Zahl nennen.*

*Das Dokument kann auch als
Arbeitsblatt verwendet werden,
wenn mit einer Holzleiste oder
einem Papierstreifen z.B. die
Ergebnisse abgedeckt werden.
Die vollständigen Aufgaben
werden ins Heft geschrieben
und anschließend durch Aufde-
cken kontrolliert.*

Dieses Spiel ist für zwei bis drei SpielerInnen geeignet. Zu Beginn wird mit Abdeckplättchen / Münzen / Spielsteinen bei allen Gleichungen je eine Zahl abgedeckt.

▲ Es wird immer die erste / zweite / letzte Zahl abgedeckt.

Jede(r) SpielerIn hat zwei / drei Spielsteine einer bestimmten Farbe. Diese werden zunächst auf eines der leeren Felder gesetzt.

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, um wieviele Felder die SpielerInnen mit einem ihrer Spielsteine weiter rücken. Dazu wird der jeweils bestplatzierte Spielstein genommen.

Variante 1: Die Spielsteine werden im Uhrzeigersinn auf dem Rundkurs der leeren Felder bewegt. Wird zum Ende eines Zuges ein Feld neben einer Gleichung mit einem Abdeckplättchen erreicht, darf man ein solches Plättchen an sich nehmen, wenn man vor dem Aufdecken die darunter verborgene Zahl nennt.

Variante 2: Die SpielerInnen dürfen entweder waagrecht oder senkrecht in eine beliebige Richtung ziehen.

▲ Während des Ziehens darf einmal / mehrmals nach rechts oder links abgebogen werden.

Wer zum Ende eines Zuges auf ein Abdeckplättchen trifft, darf dieses an sich nehmen, wenn er vor dem Aufdecken die darunter verborgene Zahl nennt.

| Abräumen | | | | 43.001 | | | | | | | |
|----------|---|---|------|--------|---|---|------|----|---|---|------|
| 35 | - | 3 | = 32 | | | | | 4 | + | 5 | = 9 |
| 75 | - | 4 | = 71 | 67 | + | 1 | = 68 | 20 | + | 3 | = 23 |
| 1 | + | 7 | = 8 | 40 | + | 9 | = 49 | 14 | + | 2 | = 16 |
| 76 | + | 2 | = 78 | 85 | - | 3 | = 82 | 30 | + | 9 | = 39 |
| 11 | + | 6 | = 17 | 26 | + | 2 | = 28 | 58 | - | 5 | = 53 |
| 2 | + | 4 | = 6 | 54 | - | 3 | = 51 | 77 | - | 6 | = 71 |
| 70 | + | 7 | = 77 | | | | | 70 | + | 9 | = 79 |

Wird eine falsche Zahl genannt, wird das Plättchen auf ein anderes freies Zahlenfeld gesetzt.

▲ Das Spiel endet, wenn alle Zahlenfelder abgeräumt sind.

▲ Das Spiel endet nach einer zu Beginn vereinbarten Zeit.

Gewonnen hat, wer dann die meisten Abdeckplättchen hat.

Beispiel: Rechnen im Zahlenraum bis 100