

16

Wie spielt man „Domino“ und „Waben“ ?

Ein Spielsatz besteht aus einer DIN-A4-Seite.

Bei vielen SpielerInnen können auch mehrere davon für ein Spiel verwendet werden.

Auf den Spielsteinen ist eine Aufgabe bzw. ein Bild und eine Lösung zu sehen. Alle SpielerInnen erhalten je sechs Spielsteine. Die restlichen Spielsteine werden mit dem Gesicht nach unten auf einen Stapel gelegt. Ein Spielstein wird mit dem Gesicht nach oben in die Mitte gelegt.

Reihum müssen die SpielerInnen immer einen Spielstein an die in der Mitte liegenden Spielsteine anlegen. Dabei muss immer eine Aufgabe / ein Bild neben die passende Lösung zu liegen kommen. Ein Joker kann nach Belieben an einen anderen Spielstein abgelegt werden. Kann ein(e) SpielerIn keinen passenden Spielstein anlegen, muss ein Spielstein vom Stapel aufgenommen werden.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Spielsteine mehr hat oder wenn kein Spielstein mehr angelegt werden kann. Gewonnen hat, wer zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Spielsteine hat.

JOKER Medien- werks- tisch Mülbacher 34.550 A	30 34.550 A 6 · 5	30 34.550 A 6 · 5	30 34.550 A 6 · 5	30 34.550 A 1 · 5	40 34.550 A 1 · 5	40 34.550 A 5 · 5
45 34.550 A 5 · 5	45 34.550 A 5 · 10	45 34.550 A 5 · 10	45 34.550 A 5 · 9	5 34.550 A 5 · 9	5 34.550 A 5 · 9	25 34.550 A 5 · 9
25 34.550 A 5 · 3	50 34.550 A 5 · 3	50 34.550 A 5 · 7	45 34.550 A 5 · 7	45 34.550 A 5 · 5	30 34.550 A 5 · 5	30 34.550 A 5 · 3
15 34.550 A 5 · 3	15 34.550 A 5 · 4	35 34.550 A 5 · 4	35 34.550 A 5 · 4	25 34.550 A 5 · 4	25 34.550 A 5 · 2	15 34.550 A 5 · 2
15 34.550 A 5 · 8	20 34.550 A 5 · 8	20 34.550 A 5 · 6	20 34.550 A 5 · 6	20 34.550 A 5 · 6	10 34.550 A 5 · 6	10 34.550 A 5 · 6

© 2003 BeSt JOKER

Beispiel: Multiplikation mit 5 bis 50

JOKER Medien- werks- tisch Mülbacher 4F.000	72 4F.000 20 : 10	72 4F.000 20 : 10	81 4F.000 78 + 20	81 4F.000 78 + 20	81 4F.000 9 · 6	81 4F.000 9 · 6
2 4F.000 9 · 6	2 4F.000 19 + 20	98 4F.000 61 + 20	98 4F.000 7 · 9	98 4F.000 7 · 9	54 4F.000 7 · 7	54 4F.000 7 · 7
54 4F.000 24 : 4	81 4F.000 24 : 4	81 4F.000 8 + 32	42 4F.000 8 + 32	42 4F.000 8 + 32	6 4F.000 8 · 6	6 4F.000 8 · 6
6 4F.000 9 · 8	6 4F.000 24 + 64	40 4F.000 24 + 64	40 4F.000 71 - 18	48 4F.000 71 - 18	48 4F.000 71 - 18	48 4F.000 71 - 18
48 4F.000 80 : 5	88 4F.000 80 : 5	88 4F.000 7 · 8	53 4F.000 7 · 8	53 4F.000 7 · 8	53 4F.000 63 - 8	53 4F.000 63 - 8
16 4F.000 63 - 8	16 4F.000 90 : 10	56 4F.000 70 : 10	56 4F.000 70 : 10	56 4F.000 70 : 10	55 4F.000 10 · 5	55 4F.000 10 · 5
55 4F.000 10 · 5	9 4F.000 24 : 3	7 4F.000 24 : 3	7 4F.000 4 · 20	7 4F.000 4 · 20	50 4F.000 4 · 20	50 4F.000 4 · 20
50 4F.000 9 · 9	8 4F.000 9 · 9	8 4F.000 3 · 24	80 4F.000 3 · 24	80 4F.000 3 · 24	80 4F.000 3 · 24	80 4F.000 3 · 24

© 2003 BeSt JOKER

Beispiel: Grundrechenarten im Zahlenraum bis 100