

09

Wie spielt man mit dem „Würfelfeld“ ?

*Laminieren oder nicht?
Dieses Spiel können Sie für
mehrfache Verwendung laminieren
und in der Freiarbeit-Kiste
aufbewahren, aber eben so gut
als Arbeitsblatt immer wieder
neu ausdrucken.*

Würfelfeld 50					42.001 A	
1	2	3	4	5		
62 - 1	45 - 4	67 - 1	55 - 3	57 - 1		
6	7	8	9	10		
57 - 6	JOKER	68 - 1	JOKER	48 - 1		
11	12	13	14	15		
65 - 3	89 - 2	89 - 8	47 - 4	89 - 3		
16	17	18	19	20		
JOKER	JOKER	53 - 1	74 - 3	24 - 1		
21	22	23	24	25		
57 - 4	75 - 3	JOKER	63 - 1	48 - 6		
26	27	28	29	30		
58 - 2	88 - 2	19 - 6	75 - 1	74 - 3		
31	32	33	34	35		
15 - 2	45 - 3	17 - 2	54 - 1	58 - 5		
36	37	38	39	40		
62 - 1	37 - 4	57 - 6	JOKER	88 - 6		
41	42	43	44	45		
49 - 4	34 - 2	32 - 1	46 - 3	42 - 1		
46	47	48	49	50		
18 - 6	56 - 2	56 - 1	78 - 3	JOKER		

© BeSt 2003 Medienwerkstatt Mühlacker

*Beispiel:
Subtraktion
im Zahlenraum
bis 100 ohne
Zehnerüberschreitung*

Es wird reihum gewürfelt. Nach dem Würfeln suchen sich die SpielerInnen ein freies Feld mit einem Würfelbild ihres Wurfes aus. Wenn sie zu der dort gestellten Aufgabe die richtige Lösung nennen, dürfen sie dieses Feld besetzen. (Haben sie eine Sechs gewürfelt, dürfen sie eines der JOKER-Felder besetzen.) Dazu streichen sie die Aufgabe mit einem Farbstift (bei laminiertem Spielfeld mit einem wasserlöslichen Marker) durch, wobei jeder eine andere Farbe benutzt. Statt dessen können auch Spielmarken verwendet werden.

- ▲ Wer eine Aufgabe gelöst hat (oder es versucht hat), bekommt das Lösungsblatt zur Kontrolle der Aufgabe des/der nächsten SpielerIn.

Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Felder besetzt hat.