

Name: _____ Datum: _____ 

Nachbarzahlen

Benötigtes Material: ein bzw. zwei  (W 20)

Regeln:

- Würfle!
- Trage die gewürfelte Zahl in dein Zwanzigerpuzzleteil  passend ein! Ergänze alle weiteren Nachbarzahlen!
- Übertrage je Aufgabe eine Zahl in das markierte Feld des Zwanzigerpuzzleteils !
- Knicke das Blatt und gib die Puzzleteile  einem Partner zum Lösen!
- Vergleiche und kontrolliere die Puzzleteile  und die Puzzleteile !

Zwanzigerpuzzleteile

1.

2.

3.

4.

5.

Zwanzigerpuzzleteile

1.

2.

3.

4.

5.

Partnerkontrolle: Von 12 Aufgaben hast du _____ richtig gelöst!

Name: _____ Datum: _____ 

Nachbarzahlen

Benötigtes Material: ein bzw. zwei  (W 20)

Regeln:

- Würfle!
- Trage die gewürfelte Zahl in dein Zwanzigerpuzzleteil  passend ein! Ergänze alle weiteren Nachbarzahlen!
- Übertrage je Aufgabe eine Zahl in das markierte Feld des Zwanzigerpuzzleteils !
- Knicke das Blatt und gib die Puzzleteile  einem Partner zum Lösen!
- Vergleiche und kontrolliere die Puzzleteile  und die Puzzleteile .

Zwanzigerpuzzleteile

1.

2.

3.

4.

5.

Zwanzigerpuzzleteile

1.

2.

3.

4.

5.

Partnerkontrolle: Von 15 Aufgaben hast du _____ richtig gelöst!

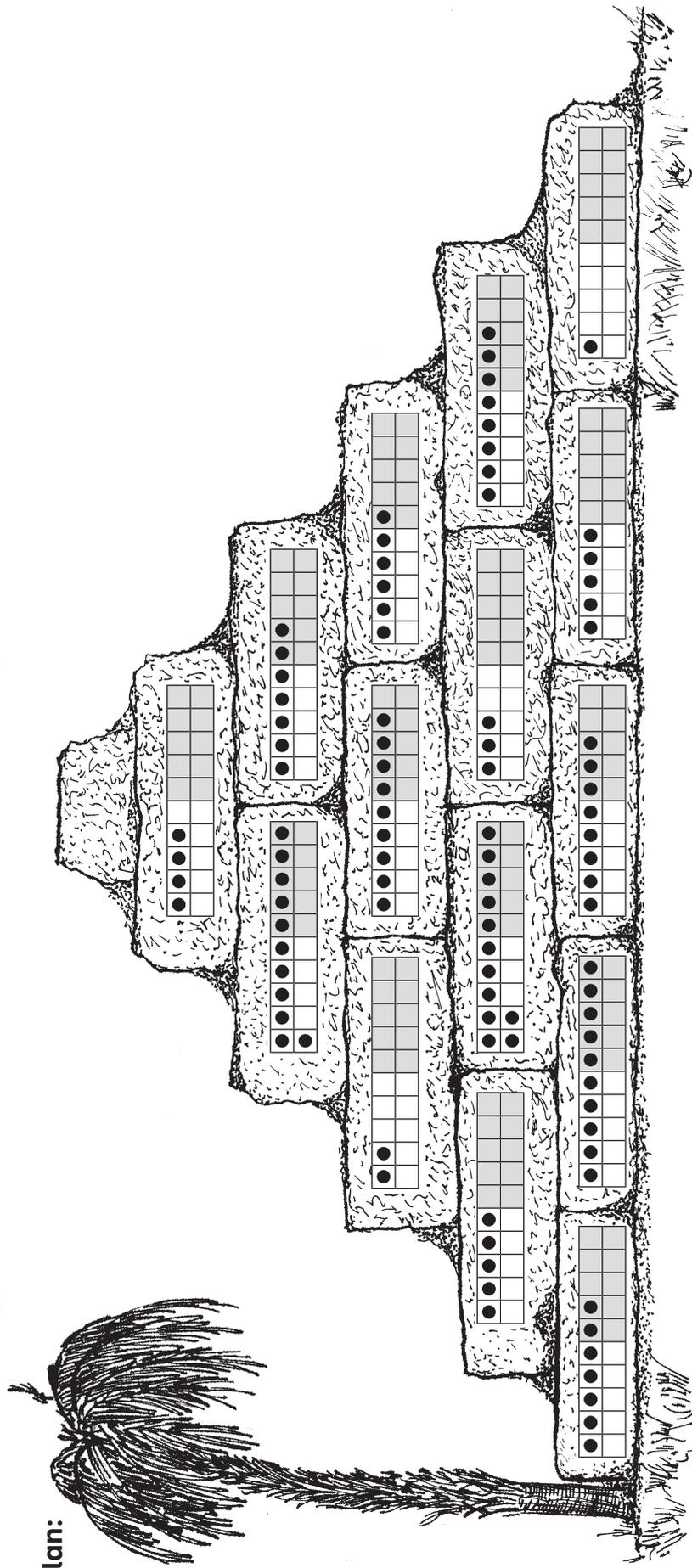
Pyramidenspiel

Benötigtes Material: zwei  (W 6, Augen) oder zwei  (W 6, Zahlen), für jedes Kind einen Muggelstein o. Ä. und zusammen einen Spielplan

Arbeitsaufträge:

- Würfle mit zwei Würfeln gleichzeitig!
- Rechne \oplus oder \ominus !
- Passt deine Ergebniszahl zu einem Pyramidenstein in der unteren Reihe, dann darfst du einen Muggelstein darauflegen.
- Würfle wieder mit beiden Würfeln! – Rechne \oplus oder \ominus ! – Passt deine Ergebniszahl zu einem Pyramidenstein der zweiten Reihe, darfst du eine Stufe höher.
- Sieger ist, wer seinen Muggelstein als Erster auf den letzten Pyramidenstein legt.

Spielplan:



Zum Burgtor

Benötigtes Material: zwei  (W 6, Augen) oder zwei  (W 6, Zahlen), für jedes Kind einen Muggelstein o. Ä. und zusammen einen Spielplan

Regeln:

- Würfle mit zwei Würfeln gleichzeitig!
- Rechne \oplus oder \ominus !
- Passt deine Ergebniszahl zu einer Steinplatte in der unteren Reihe, dann darfst du einen Muggelstein darauflegen.
- Würfle wieder mit beiden Würfeln! – Rechne \oplus oder \ominus ! – Passt deine Ergebniszahl zu einer Steinplatte in der zweiten Reihe, dann darfst du näher zum Burgtor rücken.
- Sieger ist, wer seinen Muggelstein als Erster auf die letzte Steinplatte legt.

Spielplan:

