

# MULTIPLIKATIONSSPIEL (Alter 5-9)

**Ziel:** Spielerisch die Multiplikationstabelle lernen.

Die Spieler nehmen jeweils ein blaues, grünes und rotes Rad und können nach Wunsch Extraräder ausleihen.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

**Grundversion:** Der 1. Spieler bildet auf den Rädern  $2 \times 0 = 0$  und liest es vor. dann  $2 \times 1 = 2$  usw.. bis die 2er-Reihe abgeschlossen ist. Während der 1. Spieler vorliest, überprüfen die anderen die Gleichungen anhand der Tabelle und machen auf Fehler sofort aufmerksam. Wenn der 1. Spieler die 2er-Reihe fehlerlos beendet, erhält er 10 Punkte; bei einem Fehler werden keine Punkte gutgeschrieben. Dann fängt der 2. Spieler auf die gleiche Weise bei 3 an. Die Teilnehmer wechseln sich ab, bis sie 2-mal durch die Tabelle gegangen sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Für Experten:** Wie die Grundversion, die Spieler beginnen jedoch bei 5.

**Einzelspieler:** Wie bei der Grundversion fängt der Einzelspieler bei 2 an und schreibt seine Gleichungen auf. Bevor er jedoch mit der nächsten Reihe fortfährt, überprüft er seine Antworten mit Hilfe der obigen Multiplikationstabelle. Ziel ist es, ohne Fehler bis zur 10er-Reihe zu gelangen. Fehler sollte man sich merken und später nacharbeiten.



**Weitere interessante Spiele und Lernhilfen von GEOSPACE® finden Sie überall in guten Geschäften.**

**Oder informieren Sie sich auf unserer Web-Seite: [www.spingames.com](http://www.spingames.com)**

**Senden Sie E-Mail an: [debink@spingames.com](mailto:debink@spingames.com)**



## Reisespiele



# MATH

Zählen, Rechenzeichen & Grundrechnen™

# SPIN

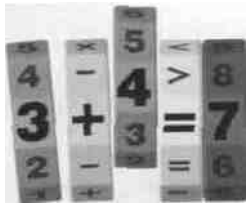
## WILLKOMMEN IN DER FASZINIERENDEN WELT DER DREHSPIELE!

Wie alle Drehspiele von GEOSPACE macht auch MATH SPIN viel Spaß und ist leicht zu lernen. Eine ideale Rechen-Lernhilfe für Kinder zwischen 2 bis 12, da sie auf optimale Weise lernen: durch Spiele, die mit Zählen, Zahlenfolgen und Rechenzeichen vertraut machen. Aufgrund seiner handlichen Größe kann das Spiel überall gespielt werden—zu Hause, im Auto, im Flugzeug—, entweder allein oder in gegnerischen Teams mit einem **oder** mehreren Spielern. In den meisten Fällen sollte ein



Erwachsener, älterer Bruder oder Schwester als Spielleiter dabei sein. Im folgenden sind mehrere einfache Spiele beschrieben, aber probieren Sie ruhig eigene Ideen oder Abwandlungen aus! (Wenn Ihnen ein besonders tolles Spiel einfällt, schreiben Sie uns per Post Order E-Mail!)

Das MATH SPIN-Spiel besteht aus 8 Magneträdern. Es sind zwei vollständige Sätze mit je 3 Rädern (blau, grün und rot) vorhanden, wobei sich auf jedem Rad die Zahlen 0-9 befinden. Zusätzlich enthält das gelbe Rad die Grundrechenzeichen (+ - x -) und das weiße Rad weitere Rechenzeichen (= < > < >).



## ZÄHLSPIEL (Alter 2-7)

**Ziel:** Zählen lernen.

Die Spieler nehmen jeweils ein blaues, grünes und rotes Rad. Extraräder können ausgeliehen, müssen aber nach jeder Runde wieder abgegeben werden.

**Grundversion:** Der 1. Spieler wählt eine beliebige Zahl zwischen 1 und 10 (z. B. "3"). Der 2. Spieler muß „3“ und die nächsten 5 Zahlen (4,5,6,7,8) auf einem Rad finden, zeigen und laut sagen. Dann nennt der 2. Spieler eine andere Zahl. und das Spiel wird wie oben beschrieben wiederholt. Nach 4 Durchgängen die nächsten 4 Runden mit Zahlen zwischen 10 und 50 spielen und die darauffolgenden 4 Runden mit Zahlen zwischen 50 und 100. Der Spieler mit den wenigsten Fehlern nach 12 Runden gewinnt.

**Für Experten:** Wie die Grundversion, die ersten 4 Runden werden jedoch mit Zahlen zwischen 10 und 100 gespielt, die darauffolgenden 4 Runden mit Zahlen zwischen 100 und 500 und die letzten 4 Runden mit Zahlen zwischen 500 und 1000. Zusätzlich müssen die nächsten 10 Zahlen aufgesagt werden, zuerst vorwärts und dann rückwärts.

## WIE LAUTET DIE AUFGABE? (Aller 4-12)

**Ziel:** Schnell die passende „Aufgabe“ zur „Antwort“ finden.

**Grundversion:** Der 1. Spieler wählt eine Zahl zwischen 2 und 20, die „Antwort“. Der 2. Spieler muß aus bis zu 8 Rädern eine Gleichung mit +, -, x, - („Aufgabe“) aufstellen, die die Zahl des 1. Spielers zur Antwort hat. Der 2. Spieler schreibt Gleichung und Antwort auf und bekommt für jedes verwendete Rad einen Punkt. Dann beginnt der 2. Spieler, und das Spiel wird wie oben beschrieben wiederholt. Eine Antwort kann nur einmal verwendet werden. Die Teilnehmer wechseln sich ab. bis jeder 7 Aufgaben erstellt hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

**Für Experten:** Wie die Grundversion, die Spieler verwenden jedoch immer größere Zahlenfolgen, z. B. 10-40, 10-50, 10-60, 10-70, 10-80 oder 10-90.

**Multiplikationsspiel:** Wie die Grundversion, die Spieler dürfen jedoch nur „Antworten“ aus der Multiplikationstabelle verwenden (siehe Rückseite), und bei den „Aufgaben“ muß es sich um Multiplikationen handeln.



## SPIELE MIT GRÖßER/KLEINER ALS (Alter 4-8)

**Ziel:** Spielerisch „größer als“ (>), „kleiner als“ (<) oder „gleich“ (=) lernen. (Hinweis an Spielleiter: Eine „Zahlenfolge“ kann eines der obigen Zeichen enthalten, aber eine „Gleichung“ enthält immer nur ein Gleichheitszeichen.)

Die Spieler nehmen jeweils ein blaues, grünes und rotes Rad und können nach Wunsch Extraräder ausleihen.

**Ein-/zweistellig:** Der 1. Spieler bildet eine unvollständige Zahlenfolge: eine ein- oder zweistellige Zahl gefolgt von einem der drei erlaubten Rechenzeichen (<, >, =) auf dem weißen Rad. Er gibt sie an den 2. Spieler weiter, der die Zahlenfolge vervollständigen muß (siehe Beispiele unten). Wenn die Zahlenfolge richtig ist, schreibt der 2. Spieler sie auf seinen Spielblock. Dann beginnt der 2. Spieler, und das Spiel wird wie oben beschrieben wiederholt. Eine Antwort kann nur einmal verwendet werden. Die Spieler wechseln sich ab, bis jeder 7 Folgen erstellt hat. Der Spieler mit den meisten richtigen Zahlenfolgen gewinnt.

Unvollständige Zahlenfolge	Antwort
3 < ?	3 < 7
39 > ?	39 > 32
23 < ?	23 < 12 + 12
75 > ?	75 > 60+13

**Dreistellig:** Wie bei ein- oder zweistelligen Zahlen, es können jedoch dreistellige Zahlen verwendet werden.

Unvollständige Zahlenfolge	Antwort
163 < ?	163 < 185
105 > ?	105 > 98+ 4

**Alle Zeichen:** Wie bei dreistelligen Zahlen, es können jedoch alle Zeichen auf dem weißen Rad verwendet werden, einschließlich „kleiner als oder gleich“ (<=) und „größer als oder gleich“ (>=).

Unvollständige Zahlenfolge	Antwort
95 ≤ ?	95 ≤ 100 - 5
184 ≥ ?	184 ≥ 183