

Spielmöglichkeiten zur 100er Tafel

Wer gewinnt?

Material: Spielfiguren, Würfel (je nach Können normalen 6er Würfel oder Spezialwürfel z.B. bis 8 od. 12 od. 20 – erhältlich im Spielwarenhandel)

Spiel: würfeln – ausrechnen – Spielfigur weitersetzen – Sieger ist, wer das Ziel als Erster erreicht

Varianten: Je nach Können bis 50 oder 100 aber auch z.B. von 100 zurück bis 0 ziehen!!!

Doppelte Kraft voraus! /Doppelte Kraft zurück!

Material: s. oben

Spiel: Die gewürfelte Zahl wird verdoppelt und dazugerechnet. Die Spielfigur wird auf die errechnete Zahl gestellt – aber nur wenn man richtig gerechnet hat, sonst bleibt man stehen.

Variante: Kinder freuen sich, wenn sie mit dem Taschenrechner mitrechnen dürfen, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist und haben dabei gleichzeitig eine gute Übung im Eingeben der Zahlen (erst Zehner, dann Einer)

Risiko

Material: Spielfiguren, 6er oder 8er Würfel

Spiel: Eine Zahl wird vereinbart - z.B. die Risikozahl 1.
Wer an der Reihe ist, würfelt so oft er möchte und rechnet die gewürfelte Zahl dazu. Wenn aber die Risikozahl kommt, bleibt man auf der Ausgangszahl stehen und alle Würfelpunkte verfallen. Jeder Spieler muss also entscheiden, ob er z.B. nach 4x würfeln und rechnen zieht, oder das Risiko eingeht weiter zu würfeln und dann eventuell gar nicht weiter zu kommen.

Bingo

Material: pro Spieler 10 Knöpfe/ Spielchips, die genau die Zahlen auf der Hundertertafel abdecken, 1 Würfel mit den Zahlen 0-8 oder 1-9, 1 Würfel mit Zehnerzahlen (10, 20, 30, ...)

Spiel: Gleichzeitig mit 10er und Einerwürfel würfeln und Zahl errechnen. Bsp. $20 + 4 = 24$ - Ein Knopf darf auf die 24 der 100er Tafel gelegt werden, wenn die Zahl noch nicht belegt ist. Sieger ist, wer als Erster alle Knöpfe ablegen konnte.

Variation: Mit zwei Würfeln mit den Zahlen 1-9 lassen sich auch gut die Malreihen üben und die Ergebnisse auf der Tafel belegen.

Im Anschluss daran könnte man **Abräumen** spielen.

Wer hat die größte Zahl?

Dieses Spiel ist eine weitere Variation von Bingo. Jeder Mitspieler würfelt mit den unterschiedlichen Würfeln seine zweistellige Zahl, muss sich diese aber merken. In jeder Runde legt nur der Spieler einen Chip auf die Tafel, der die höchste Zahl gewürfelt hat.

Abräumen

Material: Knöpfe / Spielchips

Spiel: Die Knöpfe liegen auf beliebigen Zahlen der 100er Tafel. Ein Spieler soll jenen Knopf vom Spielbrett entfernen, dessen Wert der Spielpartner klopft und klatscht. Für jeden Zehner wird auf den Tisch geklopft, für jeden Einer wird geklatscht. Bsp. $24 = 2x$ klopfen und dann $4x$ klatschen. Jetzt muss der Spieler erkennen, unter welchem Knopf sich die Zahl befindet – eine gute Orientierungsübung im Zahlenraum.

ALTERNATIVE HUNDERTERTAFEL

Die oben angeführten Spiele lassen sich auch auf einer 100er – Tafel spielen, in der nur die Zahlen 1 – 10 und alle 10er Zahlen 20, 30, 40... aufscheinen.

Dabei wird stärker die Lage der Zahlen geübt!