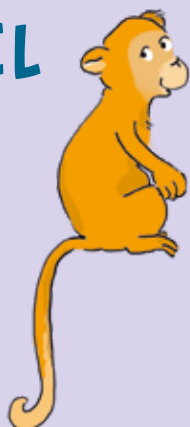


RECHEN-DSCHUNGEL



Spielpläne

- A** Gemischte Zehner + Einer
mit/ohne Zehnerübergang
- B** Gemischte Zehner – Einer
mit/ohne Zehnerübergang

hochklettern
hinunterrutschen



Es spielen mit

Spielmaterial



2 bis 5 Kinder

1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen. Zeigt der Würfel den Stern ☆, wird noch einmal gewürfelt.

- Das Kind würfelt.

Spielplan A:

Die gewürfelte Zahl wird zu der Zahl, auf der das Kind steht, hinzugerechnet. Spielfeldzahl + Würfelzahl = ?

Spielplan B:

Die gewürfelte Zahl wird von der Zahl, auf der das Kind steht, abgezogen. Spielfeldzahl – Würfelzahl = ?

- Das Kind nennt das Ergebnis. Dann rückt es die Spielfigur nach vorn auf das nächste Feld, auf dem dieses Ergebnis steht.
- Ist dieses Feld **beige**, bleibt das Kind mit seiner Spielfigur dort stehen.
- Ist das Feld **gelb**, nimmt das Kind eine Abkürzung. Es darf mit seiner Spielfigur nach oben klettern. Wohin geklettert wird, zeigt die gelbe Linie.
- Ist das Feld **rot**, rutscht das Kind mit seiner Spielfigur hinab. Die rote Linie führt zu dem Feld, auf das es zurückgeht.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Kind darf dann ins Ziel ziehen, wenn es am Ende kein Feld mehr mit passendem Ergebnis gibt.