

**Vorbereitung:**

Es wird mit bis zu vier Spielern gespielt. Ihr braucht ein Spielfeld, einen Spielwürfel und für jeden Mitspieler einen Wichtel (Spielfigur) und drei Geschenke (ausschneiden). Jeder Mitspieler entscheidet sich für einen Geschenkesack und füllt seinen Sack mit drei Geschenken. Alle Spielfiguren starten am Nordpol. Die Ereigniskarten werden gemischt und auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Spielidee:

















Der Weihnachtsmann schickt seine Wichtel aus, um die Geschenke zu verteilen. Doch nicht immer landet das Geschenk direkt unter dem Weihnachtsbaum. Manche Wichtel schummeln ihre Geschenke lieber anderen Wichteln in den Geschenkesack zu. Denn zurück zum Nordpol darf nur, wer alle seine Geschenke verteilt hat. Sonst schimpft der Weihnachtsmann.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle Geschenke verwichtelt hat und mit leerem Geschenkesack wieder den Nordpol erreicht.

So geht's:

Der älteste Spieler beginnt und würfelt. Die Spielfigur wird entsprechend der Augenzahl auf dem Spielplan gezogen. Auf dem Spielplan darf vorwärts und rückwärts gezogen werden. Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Schornsteinfeld, wird ihm eine Aufgabe von einer Ereigniskarte vorgelesen. Wird diese richtig beantwortet, landet das Geschenk direkt unter dem Weihnachtsbaum und ist somit aus dem Spiel. Es darf nicht zweimal nacheinander auf das gleiche Schornsteinfeld gezogen werden. Geschenke können auch einem Mitspieler in den Sack gesteckt werden. Dazu muss man die Spielfigur eines Mitspielers fangen (auf dem gleichen Feld landen) und eine Ereigniskarte richtig beantworten. Steht auf einem Schornsteinfeld bereits ein Mitspieler, können so gleich zwei Geschenke auf einmal verwichtelt werden (eines zum Weihnachtsbaum, eines in den Sack des Mitspielers). Erst mit leerem Sack geht es so schnell wie möglich zurück zum Nordpol (überflüssige Augenzahlen verfallen).















	<p>der Nachfolger von 17?</p> <p>Lösung: 18</p>		<p>der Nachfolger von 42?</p> <p>Lösung: 43</p>
	<p>die Zahl zwischen 13 und 15?</p> <p>Lösung: 14</p>		<p>die Zahl zwischen 31 und 33?</p> <p>Lösung: 32</p>
	<p>die Hälfte von 16?</p> <p>Lösung: 8</p>		<p>die Hälfte von 28?</p> <p>Lösung: 14</p>
	<p>$17 - 9 = ?$</p> <p>Lösung: 8</p>		<p>$47 - 8 = ?$</p> <p>Lösung: 39</p>
	<p>das Doppelte von 11?</p> <p>Lösung: 22</p>		<p>das Doppelte von 41?</p> <p>Lösung: 82</p>
	<p>$13 + \underline{\quad} = 20$</p> <p>Lösung: 7</p>		<p>$65 + \underline{\quad} = 70$</p> <p>Lösung: 5</p>
	<p>die Tausch- aufgabe von $3 + 2$?</p> <p>Lösung: $2 + 3$</p>		<p>der Vorgänger von 80?</p> <p>Lösung: 79</p>
	<p>gerade Zahl: 12 oder 5?</p> <p>Lösung: 12</p>		<p>gerade Zahl: 37 oder 54?</p> <p>Lösung: 54</p>

hier
knicken

hier
schnei-
den

hier
knicken

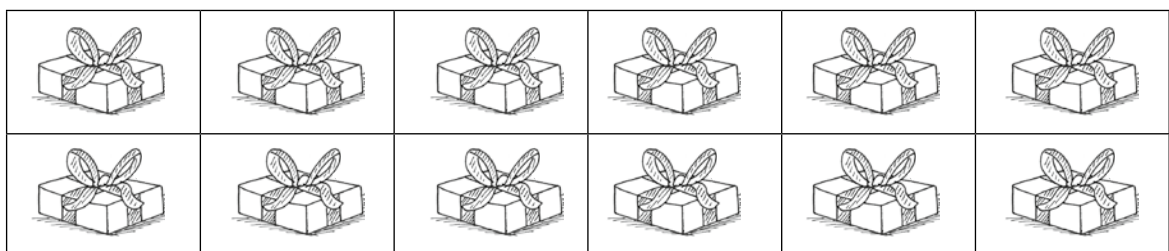


	<p>Anzahl der Zehner von 37?</p> <p>Lösung: 3</p>		<p>Anzahl der Zehner von 28?</p> <p>Lösung: 2</p>
	<p>Anzahl der Einer von 46</p> <p>Lösung: 6</p>		<p>Anzahl der Einer von 19</p> <p>Lösung: 9</p>
	<p>Körper, ohne Kanten?</p> <p>Lösung: Kugel</p>		<p>1 m sind wie viele cm?</p> <p>Lösung: 100</p>
	<p>verschiedene Cent-Münzen – wie viele?</p> <p>Lösung: 6</p>		<p>2 € mit 50 Cent Münzen. Wie viele?</p> <p>Lösung: 4</p>
	<p>Meine Zahl? Der Vorgänger ist 29.</p> <p>Lösung: 30</p>		<p>Meine Zahl? Der Nachfolger ist 45.</p> <p>Lösung: 44</p>
	<p>Meine Zahl? Minus 4. Ich erhalte 9.</p> <p>Lösung: 13</p>		<p>Meine Zahl? Plus 5. Ich erhalte 21.</p> <p>Lösung: 16</p>

hier knicken

hier schneiden

hier knicken



für jeden Spieler 3 Geschenke ausschneiden



hier
knicken

hier
schnei-
den

hier
knicken