

Varianten

A. Das Ergebnis der ersten und zweiten Zahl bildet die Grundlage für die zweite Aufgabe.

Zum Beispiel: $5 + 2 = 7$

Die Aufgabe ist praktisch in Klammern zu sehen. Dann kommt die dritte Zahl und Ihr habt es wieder mit einer in sich geschlossenen Aufgabe zu tun.

B. Ihr löst Euch von der Vorgabe der Klammerregelung und die Aufgabenstellung wird anspruchsvoller. Denn dann kommt die Regel „Punktrechnung geht vor Strichrechnung“ zum Tragen.

C. Ihr lasst die = Zeichen weg und gelöst wird, wenn die Farben der letzten beiden Zahlenkarten übereinstimmen.

D. Ihr legt die gespielten Karten aufeinander ab.

E. Ihr spielt ohne Rechenzeichen. Maßgebend für die Rechenfunktion ist die Größe der Zahl. Dabei legt ihr euch auf zwei Rechenfunktionen fest, z.B. minus und plus. Ist die erstgezogene Zahl größer wird minus gerechnet, sonst plus. Genauso könnt ihr mit mal und geteilt durch vorgehen. Spieler eins dreht eine Zahlenkarte um und Spieler zwei löst dann die Aufgaben, nachdem er seine Karte umgedreht hat. Danach dreht er eine weitere Karte um. Spieler drei bekommt die Chance nach einer weiteren Karte die Lösung zu nennen usw...

F. Ihr spielt ohne Rechenzeichen. Die Rechenfunktion ergibt sich aus der Farbe der Zahl. z.B.:

rot	plus
gelb	minus
grün	mal
blau	geteilt durch

Und gelöst werden darf die Aufgabe, wenn zwei gleichfarbige Zahlen aufeinander folgen.

Zum Schluss:

Und natürlich dürft Ihr auch eigene Spielideen entwickeln. Seid kreativ und probiert was Neues aus.

Viel Spaß wünscht Euch
Anell



Kennt ihr schon
alle Spiele?

ViCu 100

Vom 1x1
zum Rätsel.



Punkt vor Strich

Mit Zahlen
spielen und
Rechnen lernen.



Weitere Informationen unter:
www.lebylo.de

lebylo UG (haftungsbeschränkt) + Co. KG
Schleidörfer Str. 20 · 24864 Brodersby
Tel: 04622-188555 · info@lebylo.de
Alle Rechte vorbehalten.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare Kleinteile. Erststichungsgefahr!

Karte mal kurz
Kurzanleitung



Unberechenbares
Lernspiel
rund um Zahlen

1 - 6 Spieler
zwischen
5 und 105 Jahren.

Autor: Rainer Lüth



Hallo, mein Name ist Anell von lebylo (lies: lebei-lo). Ihr habt Lust auf ein Kartenspiel? Die Idee bei diesem Spiel ist, dass Ihr selbst entscheiden könnt, wie schwer die Aufgaben werden. Also ganz lässt sich das nicht immer regeln, das werdet Ihr sehen. Doch Ihr könnt über die Zusammensetzung der Karten immer neue Herausforderungen erreichen.



Vor dem Spiel:

Ihr könnt vor dem Spiel selbst entscheiden wie schwer die Rechenaufgabe sein soll. Nehmt die Zahlen, mit denen Ihr rechnen möchtet und ebenso die Rechenzeichen.

Wenn Ihr z.B. die Zahlen 1-3 nehmt und dazu 10 Pluszeichen und 10 Gleichzeichen, wird die Lösung wahrscheinlich im kleinen einstelligen Bereich liegen. Ihr könnt dann die Anforderung immer weiter steigern oder auch gleich höher einsteigen.

Vorbereitung:

Wenn Ihr die Zahlen und Zeichen ausgewählt habt kann es losgehen. Dazu legt ihr die 3 Stapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

Spielablauf:

Der erste Spieler dreht die oberste Zahlenkarte um und legt sie sichtbar auf

Spielinhalt:

30 Zahlenkarten von 1-10 in den Farben rot, grün und blau

25 Sammelkarten

50 Zeichenkarten

den Tisch. Danach nimmt er die oberste Zeichenkarte und legt sie neben die Zahl (es wird schwieriger, wenn ihr die gezogenen Karten aufeinander statt nebeneinander legt). Mit der gezeigten Zahl rechnet Ihr weiter, wie es das Zeichen verlangt z. B.: rote 2 und + von Spieler eins. Der zweite Spieler macht weiter und im Kopf rechnet ihr das Ergebnis aus z.B. grüne 3 und +. Ihr rechnet also

$2 + 3$ und dann kommt der nächste Spieler. Sobald ein Spieler das = Zeichen zieht darf der Nächste lösen. Bei richtiger Antwort bekommt er eine Kraftkarte, die er aus dem dritten Stapel zieht. Wenn er mag darf er sie laut vorlesen.

Besonderheiten:

Nun kann es auch zu Besonderheiten kommen, die wir vorab klären müssen:

1. Erwischt der erste Spieler nach dem Ziehen seiner Zahl ein = Zeichen, so ist das unwirksam. Die Rechenaufgabe ist ja noch gar nicht gestellt. In diesem Fall

kommt die Karte ganz nach unten zurück zu den Rechenzeichen. Er/sie zieht eine neue Zeichenkarte und zwar so lange, bis es losgehen kann.

2. Ihr spielt immer nur mit der ganzen Zahl. Es kann sich ergeben, dass die Aufgabenstellung heißt: $9 : 2$. Das Ergebnis ergibt hierbei 4 und Rest 1. In diesem Fall lassen wir den Rest fallen und Ihr rechnet nur mit der vollen Zahl, hier der 4 weiter.

3. Ergibt sich aus der Zahlenfolge (z.B.: $9 - 9$ oder $5 : 5$) das Zwischenergebnis 0, so ist der folgende Rechenschritt auf jeden Fall plus und wird mit den Worten „Karte mal kurz“ angekündigt.

4. Ihr bleibt immer im Plusbereich der Zahlen. Folgende Aufgabe ist möglich: $5 - 7$
Die richtige Lösung ist -2 und Ihr seid dann im Minusbereich der Zahlen. In diesem Falle ändert sich automatisch das

Rechenzeichen: aus dem minus wird ein plus. Der Spieler, der bei so einer Situation an der Reihe ist sagt deutlich „Karte mal kurz“ und dann ist der nächste Spieler dran.

5. Bei Teilungen kann die erste Zahl kleiner sein als die Zweite. Natürlich sind solche Aufgaben lösbar. Doch Ihr spielt auch hier nur mit ganzen Zahlen. Dazu ändert sich das Rechenzeichen: aus „geteilt durch“ wird „mal“
Beispiel: 3 geteilt durch 5 verändert Ihr und rechnet weiter mit 3 mal 5. Zur Deutlichkeit sagt auch in diesem Fall der betreffende Spieler „Karte mal kurz“. Dann geht es weiter.

Spielende:

Sieger ist, wer zuerst drei Kraftkarten erreicht.