

Mengen, Zählen, Zahlen

ZR 6

Wettrennen



Hinweise zu diesem Material

Mit diesem Spiel trainieren die Kinder ihre numerischen Kenntnisse im ZR6 als weitere Grundlage für eine sichere Zahlbegriffsentwicklung:

- Zahlbilder bis 6 kennen und dem gesprochenen Zahlwort zuordnen,
- verstehen, dass sich hinter jeder Zahl eine bestimmte Menge verbirgt (kardinaler Aspekt).



Das Spiel ist für zwei Mitspielende konzipiert. Zusätzlich zu diesem Material brauchen die Kinder nur noch 2 Spielfiguren (kleiner Spielplan, 2 Mitspielende) oder 4 Spielfiguren (großer Spielplan, 4 Mitspielende) und - je nach Spielvariante - einen Würfel.

Schon kann es losgehen!

Dieses Spiel können Sie in verschiedenen Varianten spielen lassen:

1. Variante mit einem Zahlenwürfel:

hier vergleichen die Kinder die gewürfelte Zahl mit denjenigen auf dem Spielplan.

Die Kinder würfeln abwechselnd. Die Spielfigur darf nur weitergezogen werden, wenn die auf dem Spielplan im nächsten Feld angezeigte Zahl mit der gewürfelten Zahl übereinstimmt, ODER eine 6 ODER eine 3 ist (sonst „steht“ das Spiel unter Umständen langweilig lang, denn die Spielfigur wird jeweils um nur um ein Feld bewegt!)

2. Variante mit einem Augenzwürfel:

hier müssen die Kinder die gewürfelte Augenzahl zählen und mit den Ziffern auf dem Spielplan vergleichen.

Die Kinder würfeln abwechselnd. Die Spielfigur darf nur weitergezogen werden, wenn die auf dem Spielplan angezeigte Zahl mit der gewürfelten Augenzahl übereinstimmt, oder eine 6 oder eine 3 ist.

3. Variante mit den Mengenkarten:

hier werden alle Mengenkarten an die Kinder verteilt und liegen in einem Stapel mit dem Gesicht nach oben vor den Mitspielenden. Die Kinder decken abwechselnd die oberste Karte auf, zählen und benennen die abgebildete Motivanzahl. Zur Kontrolle befindet sich die richtige Zahl auf der Rückseite der Karte.

Die Spielfigur darf nur weitergezogen werden, wenn die auf der Karte angezeigte Anzahl der Motive mit der Zahl auf dem Spielplan übereinstimmt. Oder eine 6 oder eine 3 ist. Ist dies nicht der Fall, wird die Karte wieder ganz unten in den eigenen Kartenstapel gesteckt.

Die Felder mit Leiter sind Abkürzungen: trifft ein Kind mit seiner Spielfigur das untere Feld, hat es die Chance auf den kürzeren Weg: stimmt bei der nächsten Runde die erwürfelte / gezogene Zahl mit derjenigen des oberen Feldes überein ODER ist es eine 3 ODER eine 6, darf es abkürzen.

(Damit das Spiel einigermaßen rasant wird, gibt es besonders viele 3er- und 6er-Mengenkarten im Material.)

Copyright - Vermerke

Konzeption & Gestaltung: Bianka Blöcker

© 2018 majooki, Berlin - www.majooki.de

Schriftart:

Andika (Open Font License) basiert auf Andika Basic von Annie Olsen (Open Font License)

BD Cartoon Shout (Free License)

Good Dog (www.fontsquirrel.com/license/GoodDog)

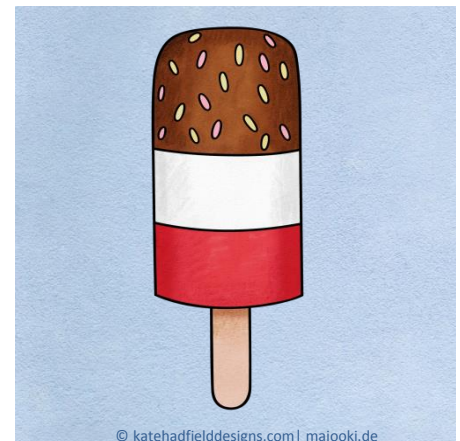
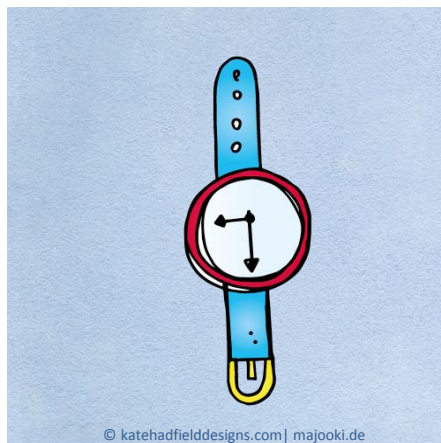
GruSchuDruBasic (von Florian Emrich, veröffentlicht unter OFL-Lizenz)

Abbildungsnachweis:

Titelbild, Hinweise: CC0 1.0;
Fotokarten: siehe jeweilige Fußzeile

Links zu den Lizenztexten und Bildquellen veränderter Graphiken:

[CC0 1.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



1

1

1

1

1

1

1

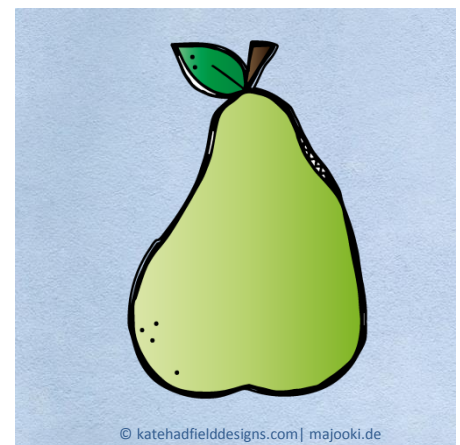
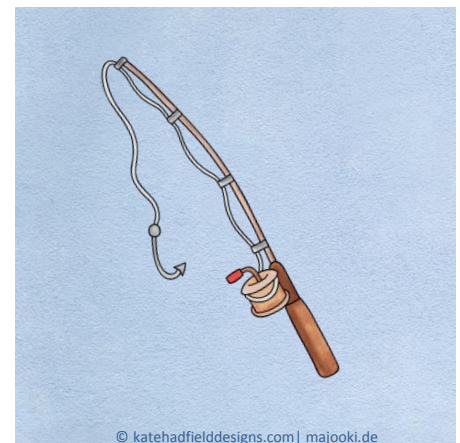
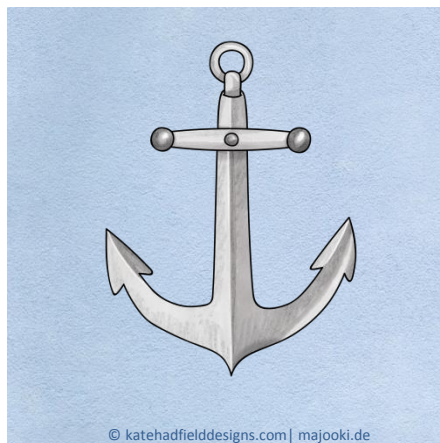
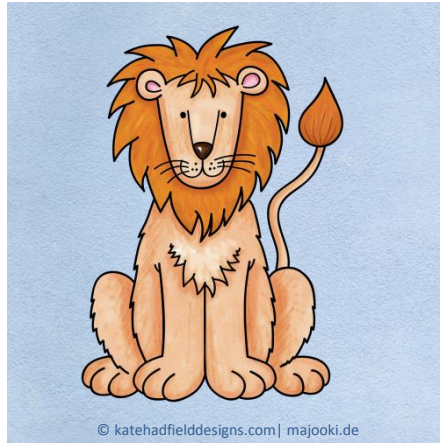
1

1

1

1

1



3

3

3

3

3

3

3

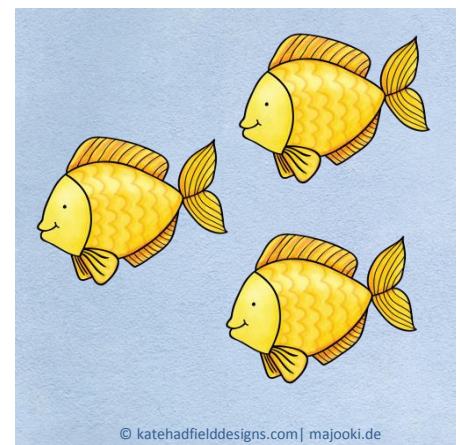
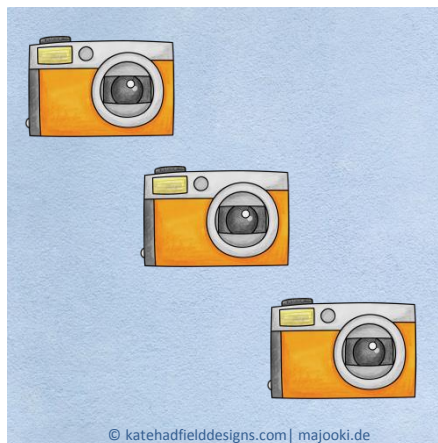
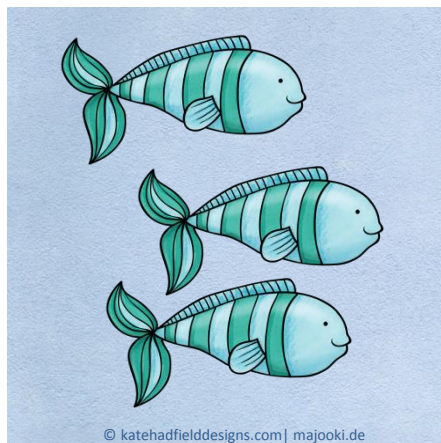
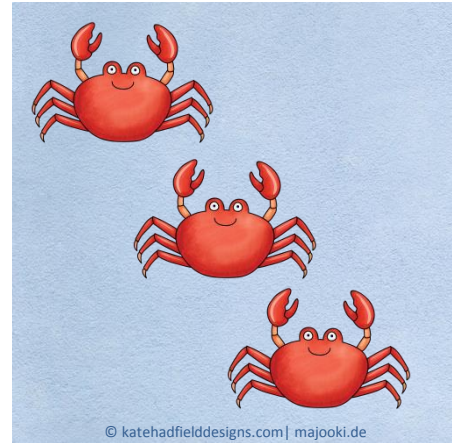
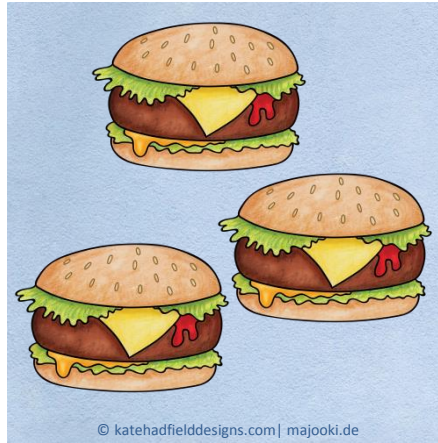
3

3

3

3

3



6

6

6

6

6

6

6

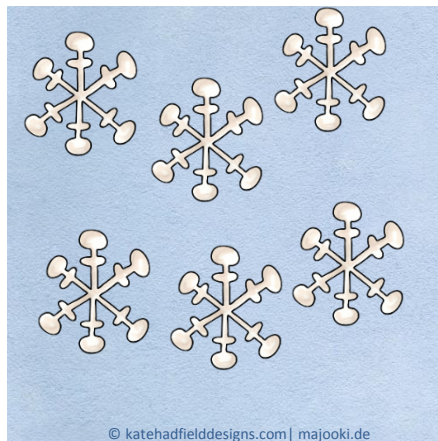
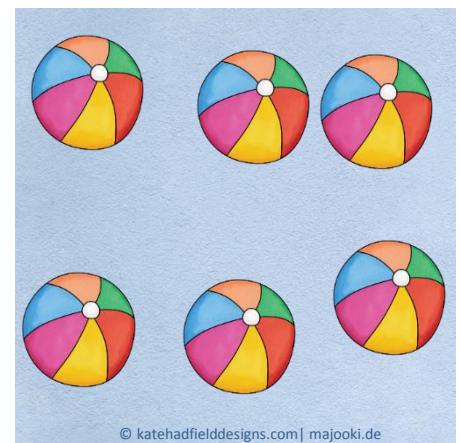
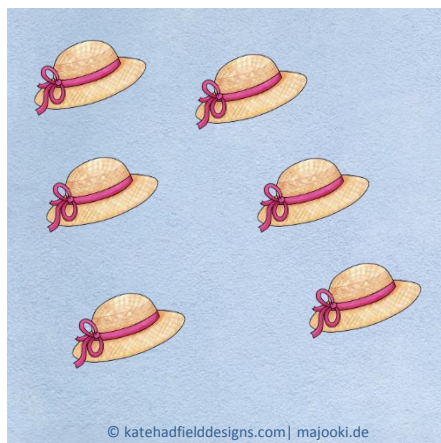
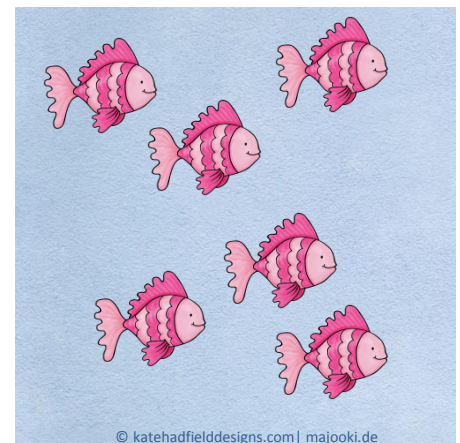
6

6

6

6

6



6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

6

1



ZIEL



START



