

# Spiel: „Genau daneben“

19



## Worum geht es?

Schwerpunkt dieses Spiels ist das geschickte Verbinden von Addition und Subtraktion bei 3 gewürfelten Zahlen. Ziel ist es, mit dem Würfelergebnis bestimmte Zahlen auf dem Spielfeld zu erreichen, die an eine gewählte Zielzahl angrenzen. Diese werden hier „Nachbarfelder“ genannt. Die Reihenfolge der Operationen ist dabei wählbar, sodass es meist mehrere rechnerische Möglichkeiten gibt: Würfelt ein Kind z.B. 10, 5, und 7, so gibt es für die Nachbarfelder der 16 zwei Möglichkeiten:  $10 - 7 + 5 = 8$  oder  $10 + 5 + 7 = 22$ . Beides sind Nachbarfelder von 16.



## Worauf ist zu achten?

Zunächst setzen die Kinder die Spielfigur auf ein beliebiges Feld (Zielzahl). Jedes Kind bekommt zu Beginn 4 Wendeplättchen (rot oder blau). Sie würfeln abwechselnd und berechnen die jeweilige Würfelsumme. Besteht keine Möglichkeit, auf ein Nachbarfeld zu kommen, ist das andere Kind mit Würfeln an der Reihe. Wer zuerst seine 4 Plättchen auf Nachbarfelder abgelegt hat, gewinnt.



## Wie kommt die Handlung in den Kopf?

Bei diesem Spiel ist das geschickte Kopfrechnen gefragt. Die einzige bildliche Stütze sind die Würfelbilder. Wichtig ist es, dass die Kinder ihre Lösungswege erklären, sodass sich u.U. ein Gespräch über geschickte Rechenwege ergibt.