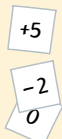


Siehe Lerneinheit 1, Seite 180, Lerneinheit 4, Seite 188 und Lerneinheit 5, Seite 192.

## Spielmaterial

- Ein Würfel mit den Rechenzeichen + und -.
- Ungefähr 120 blaue Kärtchen als Gutscheine und rote als Schuldscheine.
- 42 Zahlenkarten, mit allen Zahlen von -10 bis +10 (jede Zahl muss zweimal vorkommen).



## 1. Guthaben und Schulden

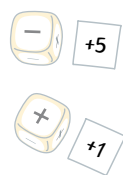
**1** Spielvorbereitung:  
Ihr benötigt das angegebene Spielmaterial und für jeden Mitspieler eine Spielprotokoll-Tabelle mit 5 Spalten wie in Fig. 2:  
Jede Person erhält zunächst 20 Gutscheine und 20 Schuldscheine. Die übrigen werden griffbereit hingelegt.  
Die Zahlenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.

Beispiele für einen Spielschritt:

- +3 heißt „nimm 3 Gutscheine auf“
- +3 heißt „gib 3 Gutscheine ab“
- 3 heißt „nimm 3 Schuldscheine auf“
- 3 heißt „gib 3 Schuldscheine ab“

Fig. 1

Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt ein „+“ oder „-“ und deckt die oberste Zahlenkarte auf. Wenn er z. B. ein „-“ gewürfelt hat und die Zahlenkarte „-3“ zeigt, gibt der von seinen 20 Schuldscheinen 3 Stück ab. In den anderen Fällen verfährt man wie in Fig. 1.  
Der Spielschritt mit Kontobewegung und neuem Kontostand wird in dem Protokoll (Fig. 2) festgehalten. Dann ist der nächste an der Reihe.



Spielprotokoll Annika	alter Kontostand	Konto- bewegung	neuer Kontostand	Rechnung
1. Runde	0	+5	-5	$0 - (+5) = -5$
2. Runde	-5	+1	-4	$(-5) + (+1) = -4$
3. Runde	-4			

Fig. 2

- 2 Spielt das Spiel erst einmal drei Runden zur Probe und erklärt euch gegenseitig, bis jeder weiß, wie er sein Protokoll führen kann.  
Wie stellt ihr am Ende der zweiten Runde fest, wer gewonnen hat?
- 3 Tom hat 14 Gutscheine und 14 Schuldscheine. Wie ist sein Kontostand?
- 4 Spielt nun 10 Runden, wobei jeder sein Protokoll führt. Ermittelt den Sieger am Ende. Kann das Spiel auch unentschieden ausgehen?
- 5 Wie geht man vor, wenn du nicht mehr genug Schuldscheine oder Gutscheine hast, um eine Anweisung auszuführen?
- 6 Wie kann man das Spiel auch ohne Gutscheine und Schuldscheine spielen?
- 7 Sicher habt ihr beim Protokollieren Rechenregeln entdeckt. Schreibt sie auf. Überprüft die gefundenen Rechenregeln mit einem Taschenrechner.

## 2. Hin und her

### Ein Spiel für 2 bis 4 Personen

#### Ihr braucht

- Einen Würfel mit den Rechenzeichen + und -.
- Einen Würfel, dessen Seiten folgende Zahlen tragen: 0, -1, -2, +3, -4, +5.
- Drei Spielfiguren pro Person.

Auf die Spielfiguren müsst ihr Augen malen, damit man weiß, wo vorne und hinten ist. Die Figuren werden auf das Startfeld gestellt. Es wird nun reihum gewürfelt und gezogen. Dazu würfelt man mit beiden Würfeln.

#### Das sind die Spielregeln

Beim Rechenzeichenwürfel bedeutet

- + „stelle deine Figur so, dass sie in positive Richtung schaut“
- „stelle deine Figur so, dass sie in negative Richtung schaut“

Beim Zahlenwürfel bedeutet z.B.

- +3 „gehe drei Felder vorwärts“
- 4 „gehe vier Felder rückwärts“

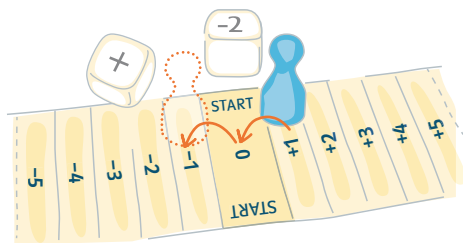
Gewonnen hat, wer zuerst zwei Spielfiguren auf die Zielfelder gebracht hat. Das Zielfeld muss nicht mit der genauen Augenzahl erreicht werden.

#### Rauswerfen

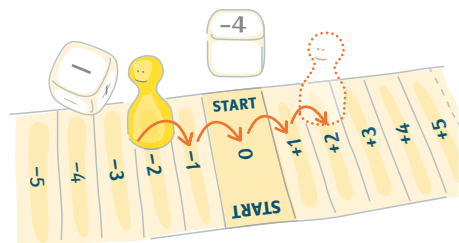
Figuren werden rausgeworfen, wenn man mit dem eigenen Spielstein auf das Feld einer gegnerischen Figur kommt. Die gegnerische Figur kommt auf das Startfeld zurück. Um eine Figur ins Spiel zu bringen, muss man eine „0“ würfeln. Ist keine eigene Figur im Spiel, darf dreimal gewürfelt werden.

#### Beispiele

a)  $+(-2)$  heißt also: „Schau in positive Richtung und gehe zwei Felder rückwärts.“



b)  $-(-4)$  heißt: „Schau in negative Richtung und gehe dann vier Felder rückwärts.“



**1** Probiert folgende Spielvariante: Es gibt zwei Rechenzeichenwürfel und zwei Zahlenwürfel. Wer an der Reihe ist, wirft alle vier Würfel und darf sich anschließend ein Rechenzeichen und eine der gewürfelten Zahlen aussuchen.

**2** Haltet eure Überlegungen zu der Spielvariante in Stichpunkten fest, vergleicht!

#### ◀◀◀ Blick zurück ▶▶▶

Es gibt Gemeinsamkeiten zwischen den Spielen „Guthaben und Schulden“ und „Hin und Her“. Haltet eure Überlegungen dazu in wenigen Sätzen fest.

Siehe Lerneinheit 1, Seite 180, Lerneinheit 4, Seite 188, und Lerneinheit 5, Seite 192.

ZIEL	
	-13
	-12
	-11
	-10
	-9
	-8
	-7
	-6
	-5
	-4
	-3
	-2
	-1
START	0
	+1
	+2
	+3
	+4
	+5
	+6
	+7
	+8
	+9
	+10
	+11
	+12
	+13
ZIEL	