

Hickelkasten Schlange/Leiter



Spiel Vorschläge:

Zuerst zu 100

Zubehör: Würfel

Wird individuell 1 gegen 1 gespielt + einen Helfer, der Würfel holt und bringt. Wird bei 1 begonnen und es gilt, zuerst zu 100 zu kommen. Wenn ein Teilnehmer auf dem Boden einer Leiter landet, kann der Teilnehmer zu der Spitze der Leiter rücken. Wenn ein Teilnehmer auf dem Kopf einer Schlange landet, wird der Teilnehmer zurück zu dem Schlangenschwanz geschlagen.

Als Variation kann es vorher verabredet werden, dass die Teilnehmer nicht auf z.B. die Zahlen der 3 und 6 Tabellen hüpfen dürfen. Wenn dies geschieht, wird man 10 Felder zurückgeschlagen.

Training der Tabellen

Die Teilnehmer hüpfen abwechselnd Tabellen. Kann damit variiert werden, dass bestimmte Felder nicht berührt werden dürfen.

Addition

Zubehör: Bohnensäcke

Es wird in 2 Teams gespielt. Ein Team wirft 3 Bohnensäcke, und der Gegner muss dann die Summe von diesen finden. Es wird fortgesetzt, bis ein Team ausfällt.

Kann mit einem festen Zeitraum variiert werden, so dass die Bohnensäcke schnell eingesammelt werden sollen, um für nächste Rechenaufgabe klar zu machen und um mehr Bewegung in das Spiel zu bekommen.

Spiel Vorschläge:

Subtraktion

Zubehör: Bohnensäcke

Es wird in 2 Teams gespielt. Basierend auf einer Zahl, z.B. 142 – wirft ein Team 1, 2 oder 3 Bohnensäcke. Das andere Team muss dann diese Zahlen von dem Ausgangspunkt ziehen. Es wird fortgesetzt, bis ein Team ausfällt.

Kann mit einem festen Zeitraum variiert werden, so dass die Bohnensäcke schnell eingesammelt werden sollen, um für nächste Rechenaufgabe klar zu machen.

Multiplikation

Zubehör: Bohnensäcke

Das Spiel wird in 2 Teams gespielt. Ein Team wirft 2 Bohnensäcke, wo die Zahlen multipliziert werden sollen. Abhängig von dem Niveau kann ein 3. Bohnensack geworfen werden, und die Summe von früher muss mit der 3 Zahl multipliziert werden. Es wird fortgesetzt, bis ein Team ausfällt.

Hol-einen-Bohnensack

Zubehör: Bohnensäcke

Die Teilnehmer spielen 1 gegen 1. Ein wirft, und die andere soll so schnell wie möglich holen – aber darf nur in eine bestimmten Tabelle hüpfen. Beispiel: Der Bohnensack landet auf 74, aber man darf nur in die 4-Tabelle hüpfen, um zu nah wie möglich an 74 zu erreichen. Dann wird wieder zurück auf 1 gehüpft, und eine Herausforderung wird an den Gegner geworfen.

Als Variante – soll der hüpfende Teilnehmer – die Tabelle unterwegs aufzählen.

Bekannte Mathematik

Basierend auf den Alltag gibt ein Team Aufgaben an den Gegner. Beispiel – multipliziert ihr Alter miteinander und hüpf bis die richtige Zahl.

Farbe-Training

(für die jüngeren Kinder)

Im Voraus wird eine Farbkombination bestimmt. Z.B. Rot – Gelb – Blau – Grün. Danach sollen die Teilnehmer abwechselnd auf Felder in diesen Farben hüpfen.

