



## Wer hat mehr?

### Fokus:

Anzahlen im Zahlenraum bis 6 vergleichen und die Differenz bestimmen

### So geht es:

Dieses Spiel ist für zwei Spieler ausgelegt, demnach können zwei Kinder gegeneinander oder Sie gegen das Kind spielen. Beide Spieler erhalten vor Beginn des Spiels ein leeres Zwanzigerfeld, ein leeres Zehnerfeld sowie einen Würfel mit den Augenzahlen 1 bis 6. Auf dem Tisch liegen Plättchen für beide Spieler bereit.

Beide Spieler würfeln mit ihrem eigenen Würfel. Die Augenzahlen geben jeweils die Plättchenmenge an, die die Spieler in ihr leeres Zehnerfeld legen dürfen.

Nun werden die Anzahlen verglichen. Fordern Sie dabei das Kind/die Kinder dazu auf, die beiden Anzahlen sowie die Differenz zwischen den beiden Anzahlen zu bestimmen. (Welcher Spieler hat „mehr“ (die höhere Zahl) gewürfelt? Wie viel hat dieser Spieler mehr?)

Der Spieler mit der höheren Augenzahl darf nun so viele Plättchen in sein Zwanzigerfeld legen, wie er mehr hat als sein Gegenspieler. Hat z. B. Spieler A eine 3, Spieler B eine 5 gewürfelt, so darf Spieler B zwei Plättchen in sein Zwanzigerfeld legen. Würfeln die Spieler die gleiche Zahl, so darf folglich kein Spieler Plättchen in sein Zwanzigerfeld legen.

Dieser Vorgang wiederholt sich, bis ein Spieler sein Zwanzigerfeld vollständig gefüllt hat. Dieser Spieler gewinnt.

(in Anlehnung an Nührenbörger, M. & Tubach, D. (2012). Mathematische Lernumgebungen. *Die Grundschulzeitschrift*, 255/256, S. 87-89.)



## Wer hat mehr?

---

### Tipps:

- Achten Sie beim Legen der Anzahlen am Zehnerfeld darauf, dass die Plättchen von links beginnend und fortlaufend gelegt werden.
- Fällt es dem Kind schwer die Differenzmenge zu bestimmen, schieben Sie die Zehnerfelder mit den gelegten Plättchen untereinander. Das Kind kann zudem dazu aufgefordert werden, die Plättchen umzudrehen, die es mehr sind. Die Differenzmenge kann dann leichter abgelesen werden.
- Weitere Anregung: Ist eines der Zwanzigerfelder fast vollständig gefüllt, können Sie das Kind dazu auffordern, zu bestimmen, wie groß die nächste Differenzmenge sein muss, damit der Spieler gewinnen kann. (Mögliche Fragestellung: „Wie viele Plättchen braucht [Spielername] noch, bis er gewonnen hat?“ „Wenn [Spielername] jetzt eine 3 würfelt, welche Zahl muss [anderer Spielername] dann würfeln, um zu gewinnen?“)
- Es sollte vorab festgelegt werden, ob für den Gewinn des Spiels das Zwanzigerfeld mit einer genau passenden Differenz aufgefüllt werden muss oder ob man auch gewinnt, wenn das Feld „überfüllt“ wird.

### Dazugehöriges Material:

- Zwanzigerfelder (als Gewinnfelder, in denen jeweils die Differenz in Form von Plättchen gesammelt wird) (S. 3)
- Zehnerfelder (für das Legen der gewürfelten Zahl) (S. 3)
- Wendeplättchen (S. 4-5)



## Zwanzigerfelder und Zehnerfelder

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

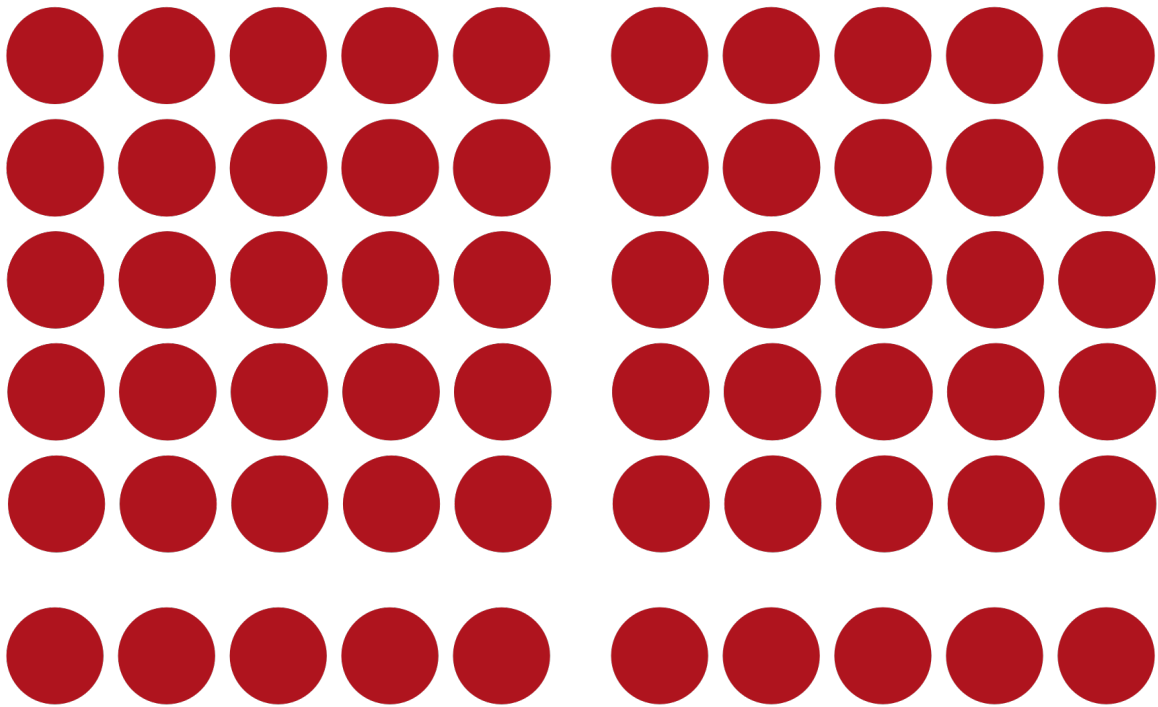
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---





## Wendeplättchen

---



**Hinweis:** Für die Seiten 4 - 5 beidseitigen Druck wählen, um rot-blaue Wendeplättchen zu erhalten.



# Wendeplättchen

---

