



## Zahlen treffen

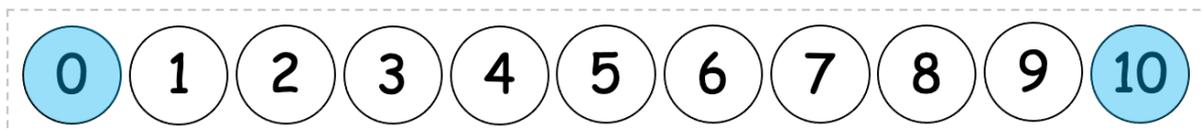
### Fokus:

- Zahlenreihe bis 10 vorwärts und rückwärts erkunden (Variante A)
- Zählen in Schritten/gleiche Abstände von Zahlen erkunden (Variante B)

### So geht es:

#### Variante A:

Mischen Sie zunächst die Zahlenkarten und decken Sie anschließend zwei Zahlenkarten auf. Legen Sie die beiden Plättchen auf die Felder 0 und 10 auf der Zahlenreihe.



Das Kind beginnt und würfelt. Es kann nun mit einem der Plättchen der gewürfelten Augenzahl entsprechend nach links oder rechts ziehen, um möglichst eine der aufgedeckten Zahlenkarten auf dem Spielfeld zu treffen. Dabei muss es die Augenzahl vollständig in eine Richtung gehen und das Plättchen darf nicht das Spielfeld verlassen. Hat es eine Zahl getroffen, gewinnt es die entsprechende Zahlenkarte. Nun wird eine neue Zahlenkarte aufgedeckt und Sie würfeln. Kann in einem Spielzug keine Zahl getroffen werden, wird lediglich ein Plättchen entsprechend der gewürfelten Augenzahl gesetzt. Es können auch zwei Plättchen auf einer Zahl liegen. Liegt ein Plättchen bereits auf einer neu aufgedeckten Zahl, wird diese Zahlenkarte wieder unter den Kartenstapel geschoben und eine neue Zahl wird aufgedeckt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Zahlenkarten zu gewinnen (in Anlehnung an eine Spielidee von Nührenbörger & Tubach, 2012).

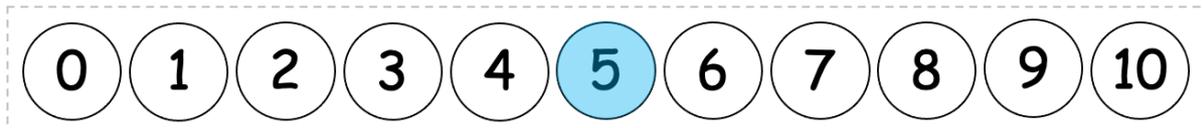




## Zahlen treffen

### Variante B:

Sie benötigen nur die Zahlenreihe und ein Plättchen. Das Plättchen wird auf ein beliebiges Feld (z. B. 5) gelegt.



Das Kind würfelt. Bevor es nun mit dem Plättchen nach links oder rechts zieht, fragen sie das Kind: „Welche Zahl kannst du mit deiner gewürfelten Zahl treffen?“ und „Kannst du noch eine andere Zahl treffen? Welche?“ (in Anlehnung an eine Spielidee von Nührenbörger & Tubach, 2012).

### Tipps:

Mögliche Impulse während der Spielvariante A:

- „Welche Zahl musst du denn würfeln, um die Zahl ... zu treffen?“
- „Welche Zahl musst du als nächstes würfeln, um die Zahl ... zu treffen, wenn ich mit diesem Plättchen jetzt ... Schritte vorwärts (rückwärts) gehe?“
- „Welche Zahlenfelder kannst du auf keinen Fall erreichen? Warum nicht?“

### Dazugehöriges Material:

- Zahlenreihe 0-10 (S. 3)
- Zahlenkarten 0-10 (S. 3)

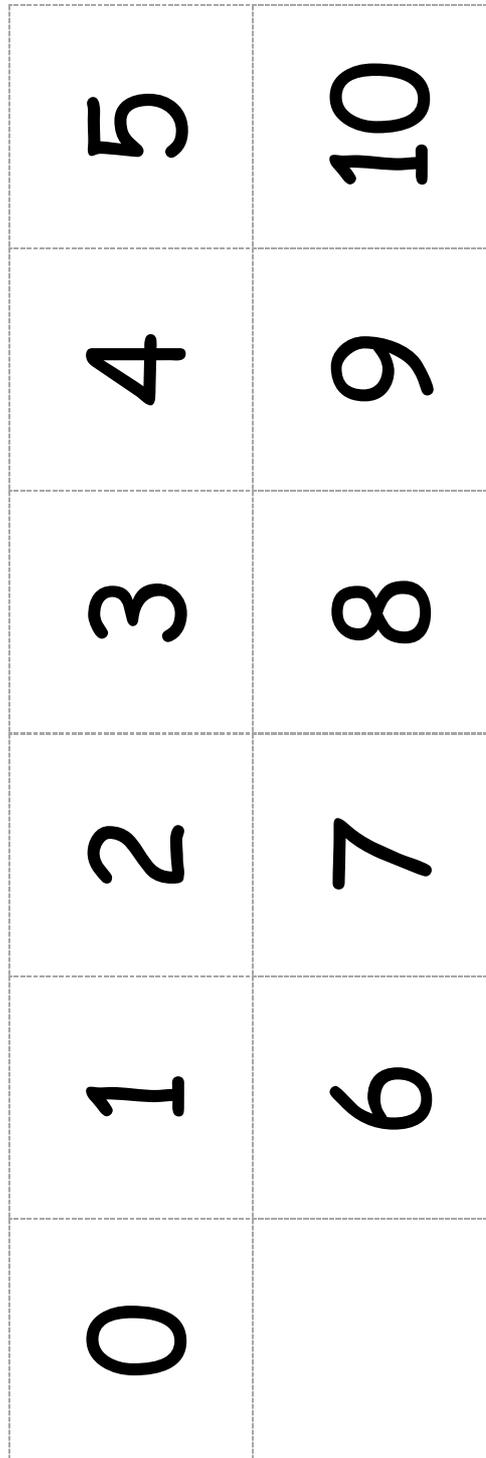
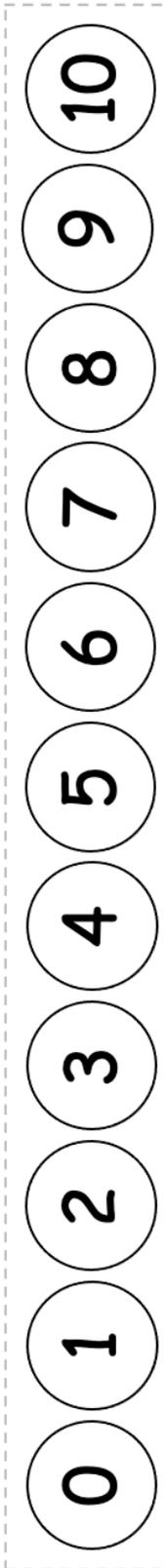
### Zusätzlich benötigtes Material:

- zwei durchsichtige, farbige Plättchen (alternativ können z. B. auch zwei Kreise aus einer farbigen Aktenhülle ausgeschnitten werden)
- ein normaler Spielwürfel (mit den Augenzahlen von 1-6)





## Zahlenreihe und Zahlenkarten 0-10



Die Zahlenreihe und Zahlenkarten an der gestrichelten Linie ausschneiden.

