

Liebe Kinder,

im Moment ist alles ein bisschen komisch. Ihr dürft nicht zur Schule gehen, Ihr dürft auch Eure Freunde nicht wie gewohnt treffen. Die Lehrer schicken Euch Aufgaben per E-Mail oder Ihr ruft sie online auf. Manchmal habt Ihr viel zu tun, manchmal wisst Ihr aber auch nicht, was Ihr gerade tun sollt.

Wie wäre es denn mal mit einem Spiel?

Unser kreativer Kopf Stefan Breuer, Leiter des Jugendamtes, erfindet gerne Gesellschaftsspiele. So auch dieses. „Ich hab's!“ ist ein Rechenspiel. Hört sich erstmal langweilig an? Ist es nicht! Probiert es selbst aus. Spielt es mit Euren Geschwistern oder alleine.

Ihr könnt es aber auch gut mit Euren Eltern spielen. Die können bestimmt ein bisschen Abwechslung, aber auch ein bisschen Übung im Schnellrechnen gebrauchen. Aber bitte seid nicht so streng mit ihnen.

Die Stadt Dorsten möchte Euch dieses Spiel kostenlos zur Verfügung stellen.

Die Regeln und den Bogen mit den Spielchips könnt Ihr Euch ausdrucken.
Am besten wäre es, wenn Ihr diesen Bogen auf etwas dickem Papier ausdrucken könnt.

Eigentlich gehört zu dem Spiel ein 20-seitiger Würfel. Da die meisten von Euch so einen Würfel aber wahrscheinlich nicht zu Hause haben, könnt Ihr es aber auch mit drei normalen 6-seitigen Würfeln spielen. Statt der Würfel könnt Ihr natürlich auch eine App nutzen, die als Zufallsgenerator für Zahlen dient. Gebt einfach den Zahlenraum 1 bis 20 ein und schon übernimmt die App die Funktion der Würfel.

Als Stefan Breuer das Spiel erfunden hatte, hat er die Spielsteine aus einem Besenstiel gesägt. Anschließend hat er sie angemalt und mit Zahlen versehen.

Ihr könnt Euch natürlich auch selbst Gedanken machen, wie Ihr Eure Spielsteine gestalten könnt.
(Achtung: Bevor Ihr den Besenstiel zersägt, fragt erst Eure Eltern!)

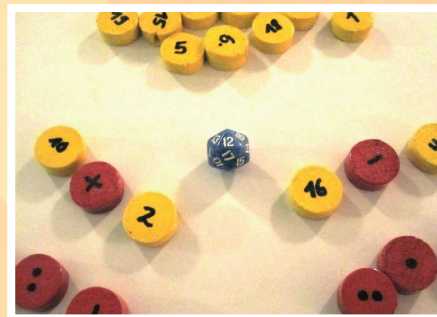
Wenn Ihr tolle Ideen habt und entsprechend gebastelt habt, dann schickt doch einfach ein Foto an stefan.breuer@dorsten.de und schreibt Euren Namen und Eure Adresse in die E-Mail.

Wer bis Ende April ein Foto geschickt hat, nimmt an einem kleinen Gewinnspiel teil. Der Spieler mit dem tollsten Beitrag bekommt zwei Starter-Sets vom Star Wars-Destiny-Würfel- und Kartenspiel geschenkt (Rey und Kylo Ren).

Viel Spaß beim Spielen und Rechnen!

Euer Bürgermeister
Tobias

Tobias Stockhoff
Bürgermeister



So sieht Stefan Breuers gebastelte Version aus



ICH HAB'S!

Ein Rechenspiel für 1-6 Spieler
von Stefan Breuer

ab 7 Jahre
ca. 20 Minuten

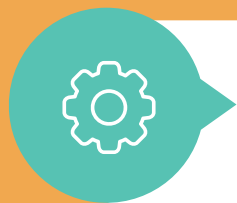
Stadt Dorsten
Der Bürgermeister





Material:

21 x Zahlenchips mit den Werten 0 bis 20.
 24 x Rechenchips mit je sechsmal den Grundrechenarten (+; -; ·; :)
 Ein 20-seitiger Würfel oder drei 6-seitige Würfel oder eine App mit einem Zahlzufalls-Generator



Vorbereitung:

Die Zahlenchips werden mit den Zahlen nach oben in die Mitte gelegt, so dass jeder Spieler gut an sie herankommen kann. Dann erhält jeder Spieler für jede Grundrechenart je einen Rechenchip. Diese legt er offen vor sich ab. Der Würfel wird bereitgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Spielziel:

„Ich hab's!“ ist ein Rechenspiel, in welchem die Spieler im Zahlenraum bis 20 von einem gewürfelten Ergebnis auf einen richtigen Rechenweg schließen müssen.

Spielablauf:

Variante 1 (alle spielen gleichzeitig):

Es werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler teilnehmen. Der Spieler am Zug würfelt den/die Würfel oder bedient die App (Zahlenraum 1 bis 20). Spielt man mit drei 6-seitigen Würfeln, werden die Würfelergebnisse zunächst zusammenrechnen.

Das Würfelergebnis ist das Ergebnis für die zu erstellende Rechnung. Alle Spieler versuchen nun, zwei Zahlenchips aus der Mitte nehmen und zwischen diese einen ihrer Rechenchips zu legen.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 5. Er nimmt die Zahlensteine mit der 15 und der 3 und legt dazwischen den Rechenchip:

Seine Rechnung lautet nun $15:3=5$

Der Spieler, der am schnellsten eine Rechnung gelegt hat, ruft laut: „Ich hab's!“ und das Spiel wird gestoppt.

Alle Spieler kontrollieren, ob die Rechnung richtig ist. Wenn sie falsch ist, muss der Spieler beide Zahlenchips wieder in die Mitte legen. Ist die Rechnung richtig, behält er die Zahlenchips bei sich. Wenn er einen Rechenchip + oder - genutzt hat, dreht er einen der beiden Zahlenchips um.

Wenn er für seinen Rechenweg einen Rechenchip **• oder :** genutzt hat, darf er beide Zahlensteine umdrehen. Die umgedrehten Zahlensteine sind die Punkte der Spieler.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt den/die Würfel. Es stehen jetzt weniger Zahlenchips zur Verfügung.

Eine Runde ist beendet, wenn ein Würfelergebnis steht, für welches kein Spieler mit den in der Mitte liegenden Zahlenchips eine passende Rechnung erstellen kann.

Dann beginnt die nächste Runde. Sie beginnt beim Spieler links vom ersten Startspieler.

Variante 2 (alle spielen nacheinander):

Es werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler teilnehmen. Der Spieler am Zug würfelt den/die Würfel oder bedient die App (Zahlenraum 1 bis 20).

Spielt man mit drei 6-seitigen Würfeln, müssen zunächst die Würfelergebnisse zusammengerechnet werden.

Es gelten die Regeln von Variante 1, nur dass sich lediglich der Spieler am Zug einen Rechenweg überlegen kann. Es herrscht also kein Zeitdruck. Bei dieser Variante gibt es keine Punkte. Hierbei kann man spielerisch den Umgang mit den Grundrechenarten üben, ohne Hektik.

Variante 3 (Handicap für Erwachsene):

Es gelten die Regeln von Variante 1 oder 2 mit dem Unterschied, dass die mitspielenden Kinder die Rechenchips von allen vier Rechenarten zur Verfügung haben, die Erwachsenen aber nur geteilt : und mal •.

Wer richtig viel Spaß am Rechnen hat, der kann den Zahlenraum natürlich noch erweitern (entweder mehr Würfel oder den Zahlenraum bei der App erweitern - bis 50 oder bis 500 oder ...) Hierbei sollte man dann auch Rechnungen mit drei Zahlenchips nutzen: $318 = 20 \cdot 15 + 18$.

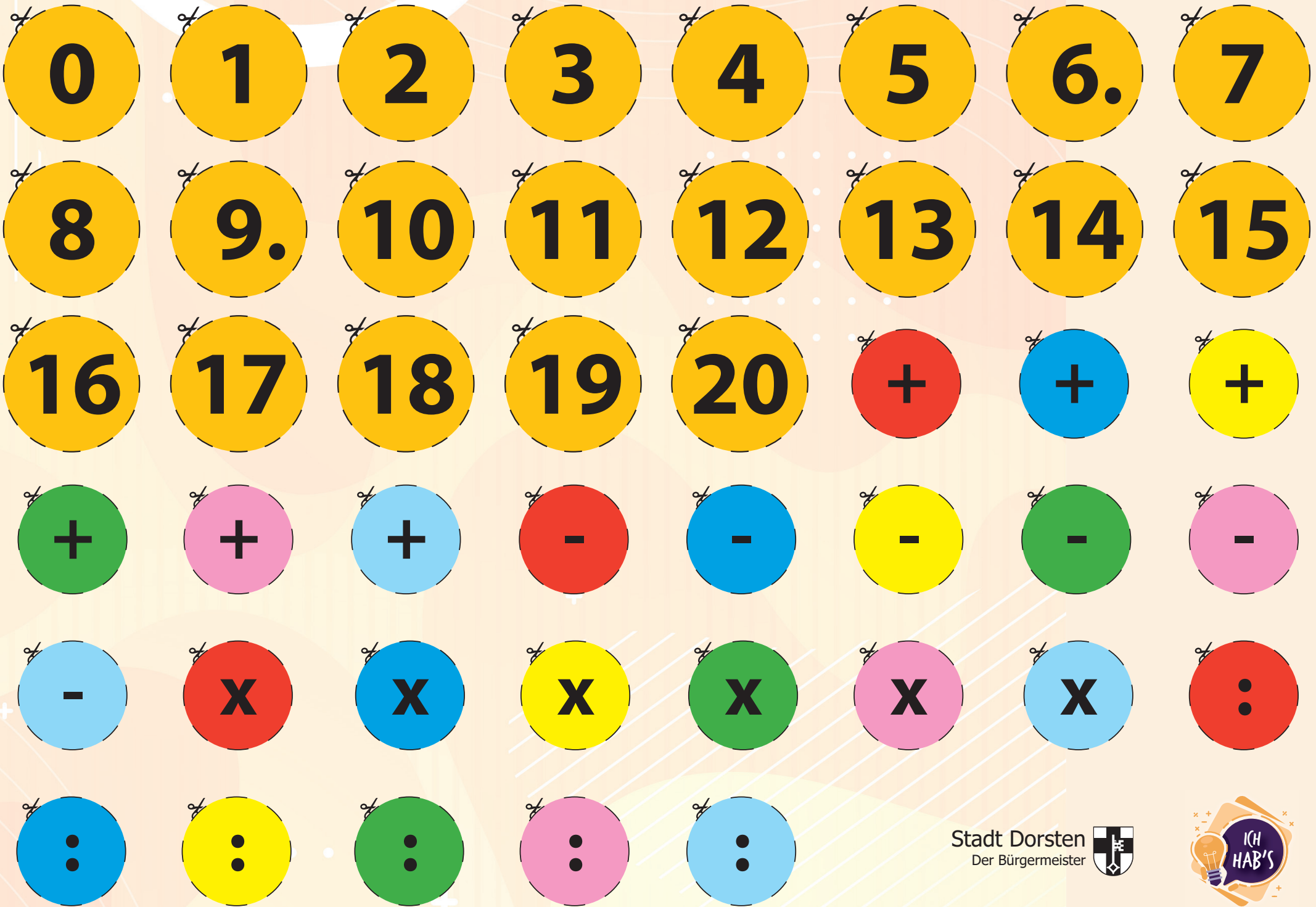
Selbstkontrolle:

Zur Selbstkontrolle kann ein Taschenrechner benutzt werden.

Spielende:

Das Spiel endet in allen Varianten, wenn alle Runden (je nach Mitspielerzahl) durchgespielt wurden. Bei Variante 1 gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der jüngere Spieler.





0

1

2

3

4

5

6.

7

8

9.

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

+

+

+

+

+

+

-

-

-

-

-

-

x

x

x

x

x

x

:

:

:

:

:

:

Stadt Dorsten
Der Bürgermeister

