Würfelspiele-Sammlung

Inhalt

Plus & Minus 2
Einmaleins 3er- und 4er-Reihe 4
Einmaleins 6er- und 7er-Reihe 6
Einmaleins 8er- und 9er-Reihe 8
PRIM! Produkt oder Primzahl 10
Matherätsel Textaufgaben 12
Mathe-Textaufgaben 14
Matherätsel (2) Textaufgaben 16
Komma setzen 18
Sprech-Sätze 1 Alltags-Äußerungen 20
Sprechsätze mit ei und ie 22
Fragefelder-Spiel 24
Bundesländer und Nachbarländer 26
Europa: Länder und Hauptstädte 30

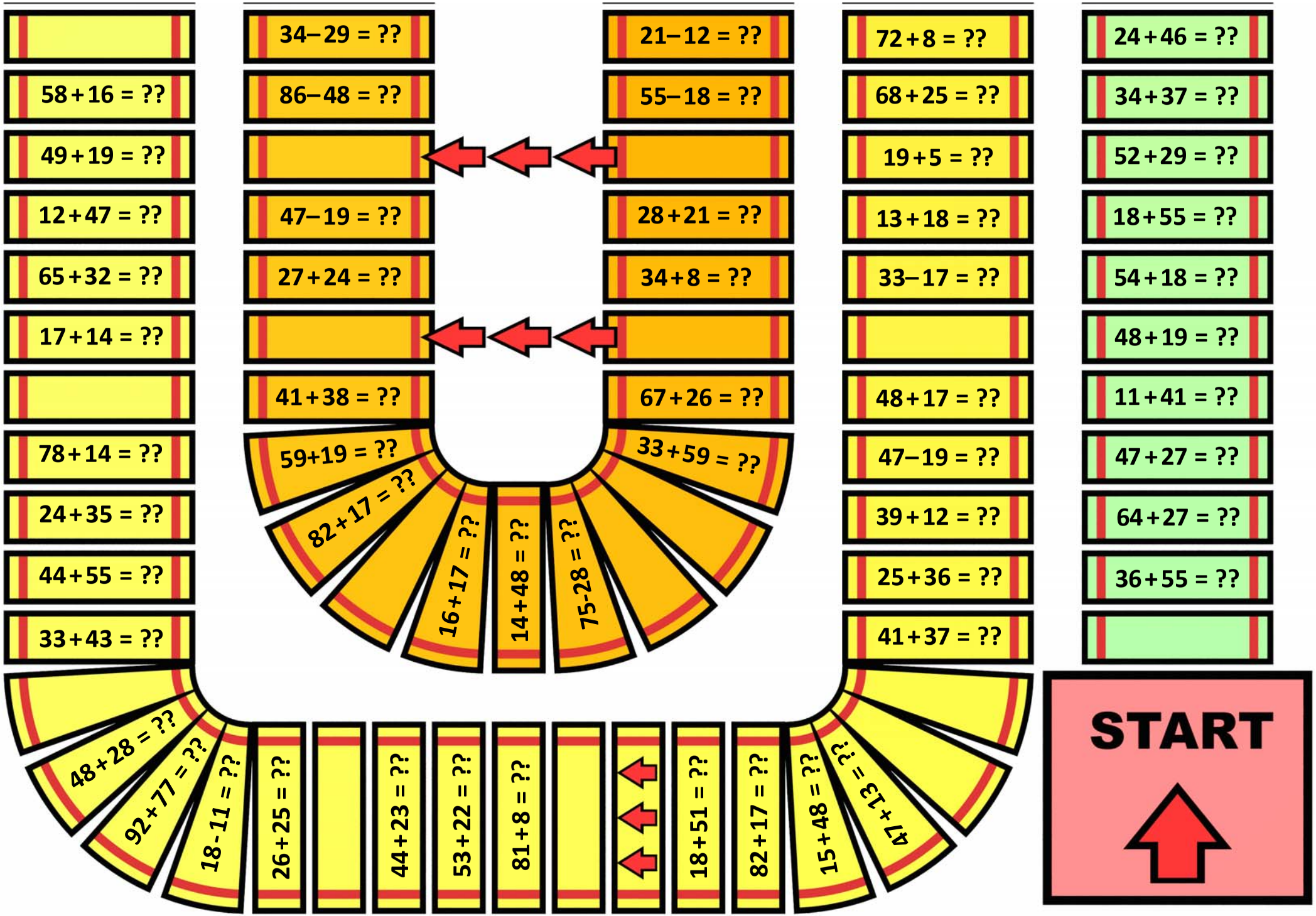
Die Spielanleitungen gelten für „gleichwertige“ Spieler, die ungefähr über das gleiche Wissen bzw. die gleichen Fertigkeiten verfügen.

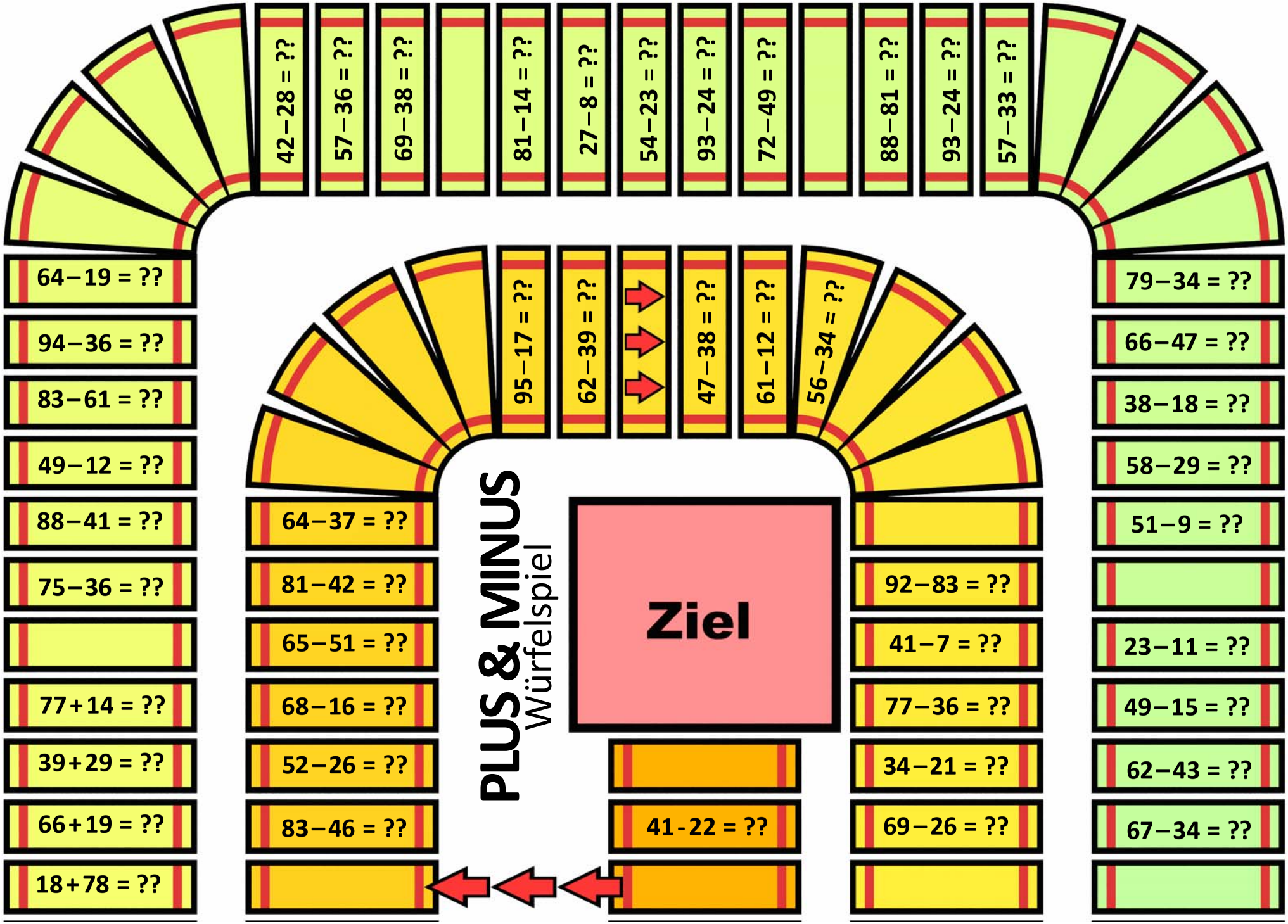
Für Tandems gelten dagegen asymmetrische Spielregeln:

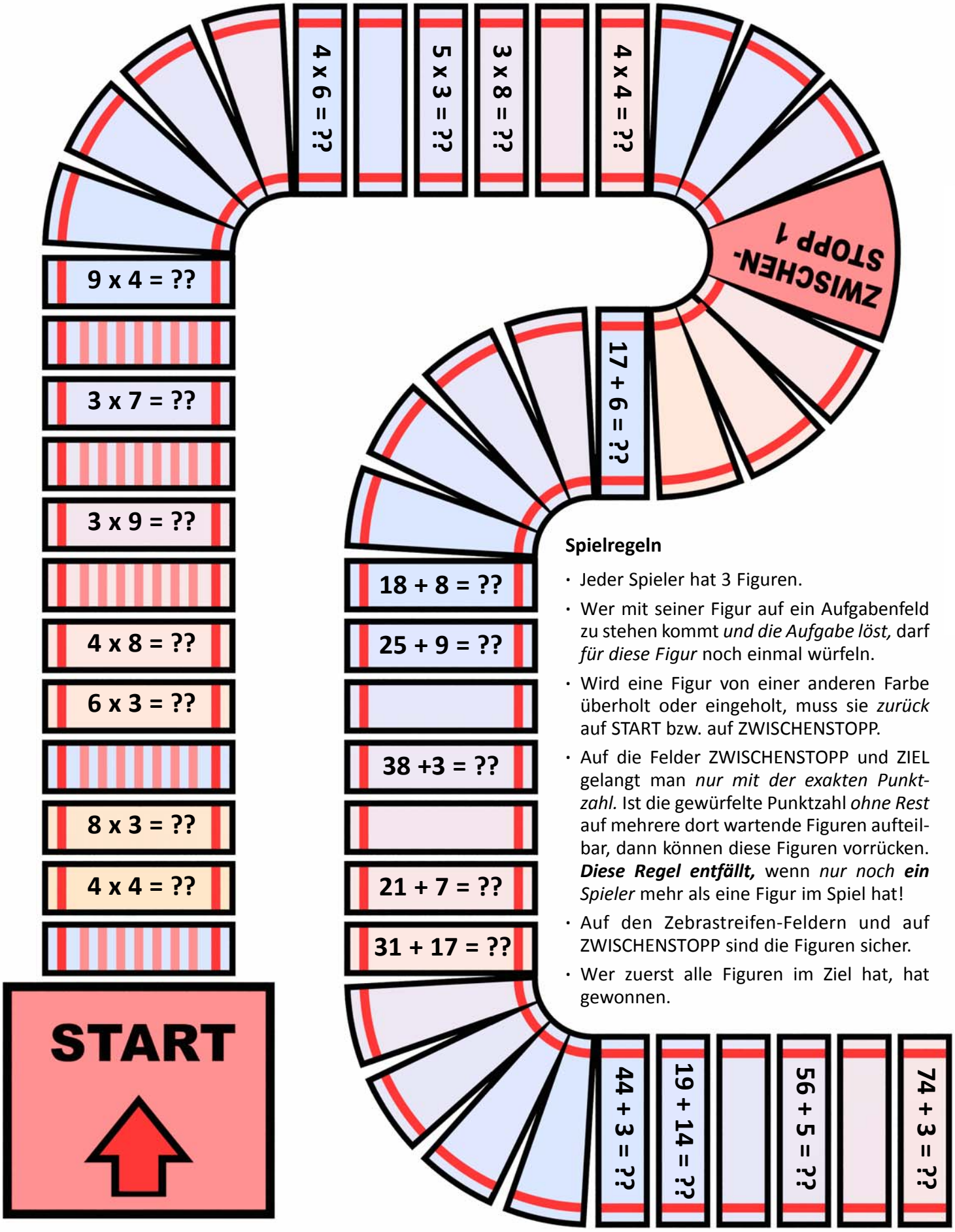
Das Patenkind spielt mit den Chancen und Risiken der Aufgabenlösungen (nochmaliges Würfeln bei richtiger bzw. Rückschritte bei falscher Lösung); die Patin / der Pate löst dagegen die Aufgaben ohne Sonderrechte und -risiken.

Eine solche Spielanleitung findet sich beim Spiel „Sprech-Sätze mit ei und ie“.

© 2017 Werner Bönzli, 72119 Ammerbuch


58+16 = ??
49+19 = ??
12+47 = ??
65+32 = ??
17+14 = ??
78+14 = ??
24+35 = ??
44+55 = ??
33+43 = ??
34−29 = ??
86−48 = ??
47−19 = ??
27+24 = ??
41+38 = ??
21−12 = ??
55−18 = ??
28+21 = ??
34+8 = ??
67+26 = ??
72+8 = ??
68+25 = ??
19+5 = ??
13+18 = ??
33−17 = ??
48+17 = ??
47−19 = ??
39+12 = ??
25+36 = ??
41+37 = ??
24+46 = ??
34+37 = ??
52+29 = ??
18+55 = ??
54+18 = ??
48+19 = ??
11+41 = ??
47+27 = ??
64+27 = ??
36+55 = ??
59+19 = ??
82+17 = ??
16+17 = ??
14+48 = ??
75-28 = ??
33+59 = ??
48+28 = ??
92+77 = ??
18-11 = ??
26+25 = ??
44+23 = ??
53+22 = ??
81+8 = ??
18+51 = ??
82+17 = ??
15+48 = ??
47+13 = ??
START


PLUS & MINUS
Würfelspiel
Ziel
42−28 = ??
57−36 = ??
69−38 = ??
81−14 = ??
27−8 = ??
54−23 = ??
93−24 = ??
72−49 = ??
88−81 = ??
93−24 = ??
57−33 = ??
64−19 = ??
94−36 = ??
83−61 = ??
49−12 = ??
88−41 = ??
75−36 = ??
77+14 = ??
39+29 = ??
66+19 = ??
18+78 = ??
95−17 = ??
62−39 = ??
47−38 = ??
61−12 = ??
56−34 = ??
64−37 = ??
81−42 = ??
65−51 = ??
68−16 = ??
52−26 = ??
83−46 = ??
41-22 = ??
92−83 = ??
41−7 = ??
77−36 = ??
34−21 = ??
69−26 = ??
79−34 = ??
66−47 = ??
38−18 = ??
58−29 = ??
51−9 = ??
23−11 = ??
49−15 = ??
62−43 = ??
67−34 = ??

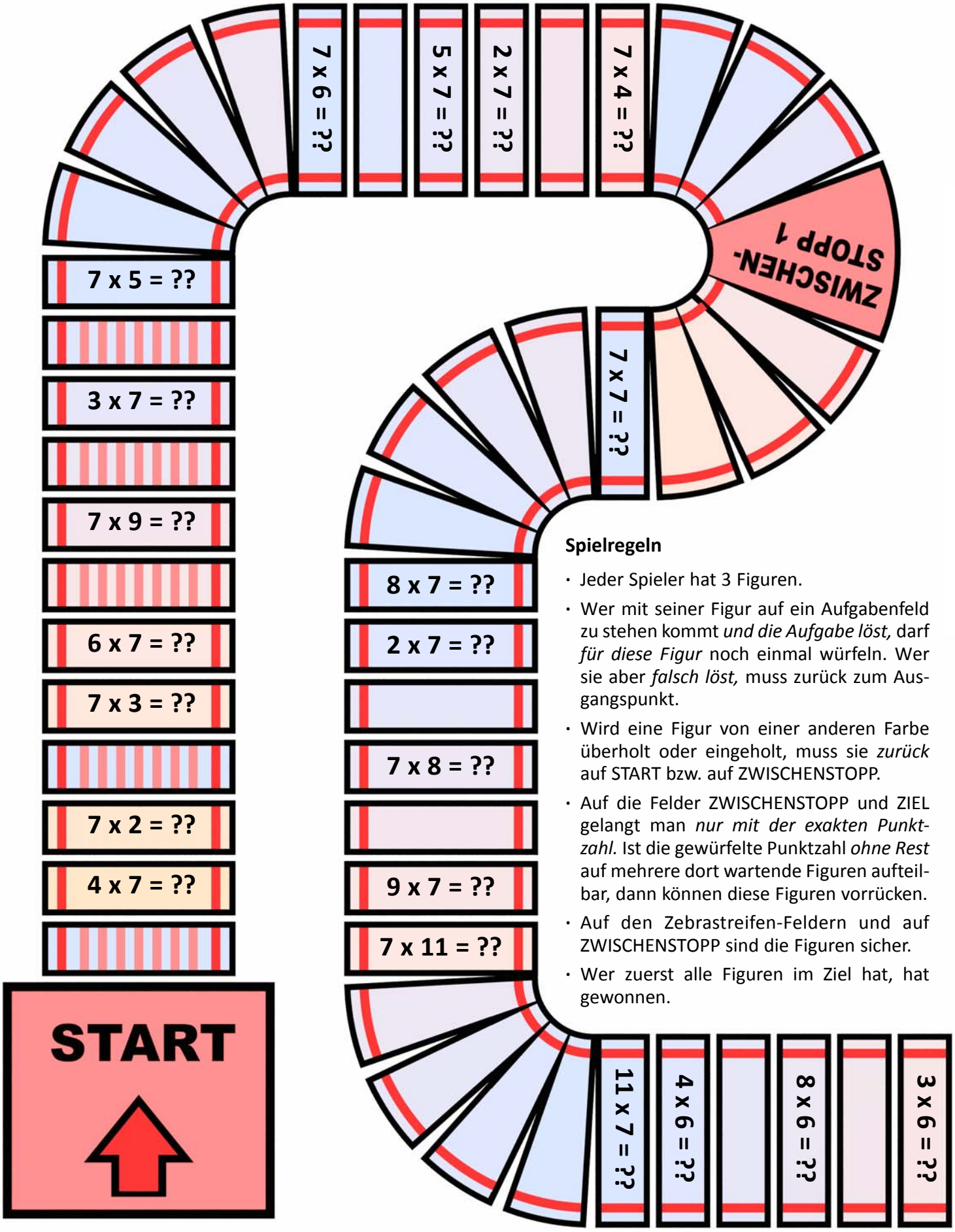


Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *zurück* auf START bzw. auf ZWISCHENSTOPP.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken. ***Diese Regel entfällt,*** wenn *nur noch* ***ein*** *Spieler* mehr als eine Figur im Spiel hat!
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

EINMALEINS

3er- und 4er-Reihe

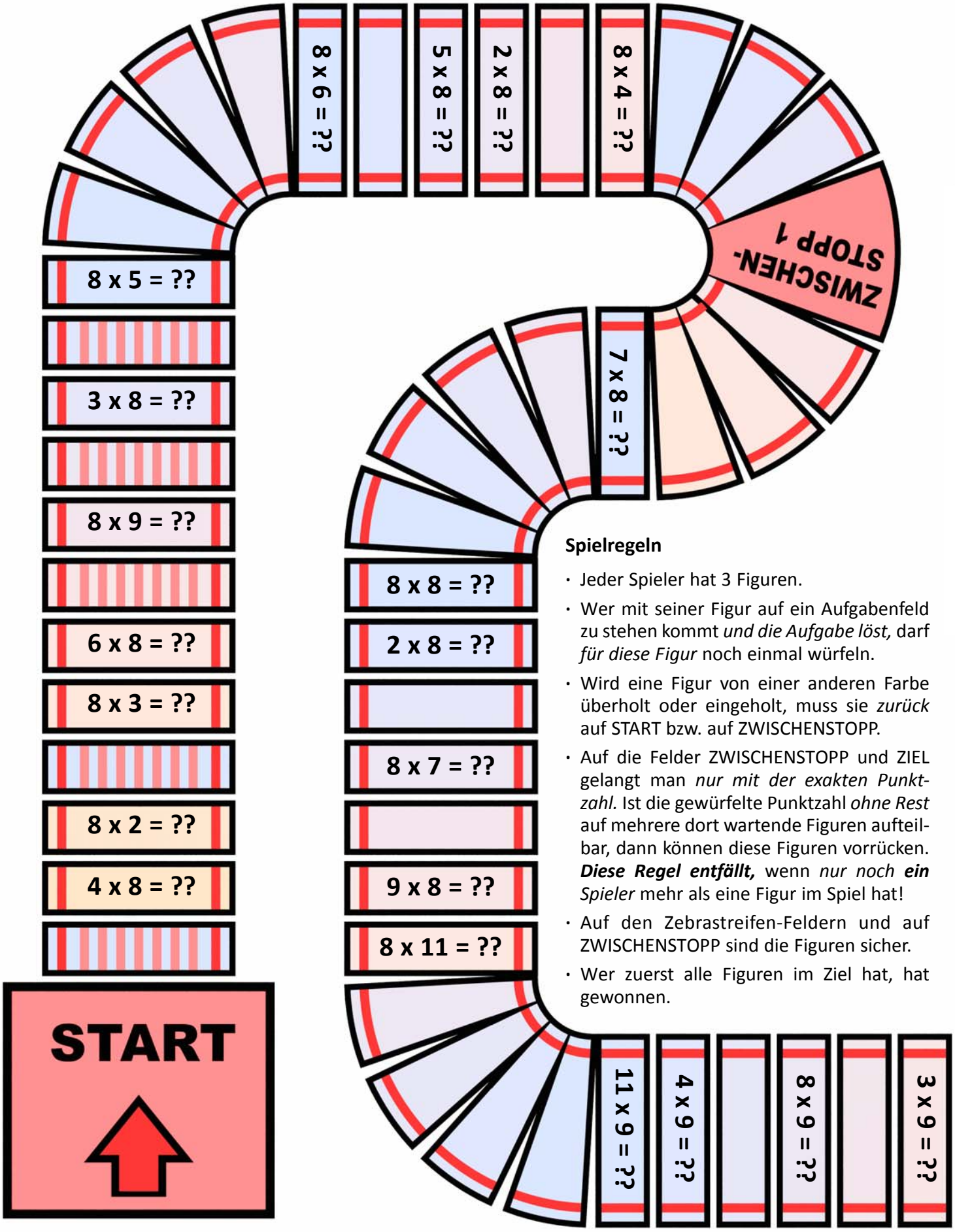


Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln. Wer sie aber *falsch löst,* muss zurück zum Ausgangspunkt.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *zurück* auf START bzw. auf ZWISCHENSTOPP.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

EINMALEINS

6er- und 7er-Reihe

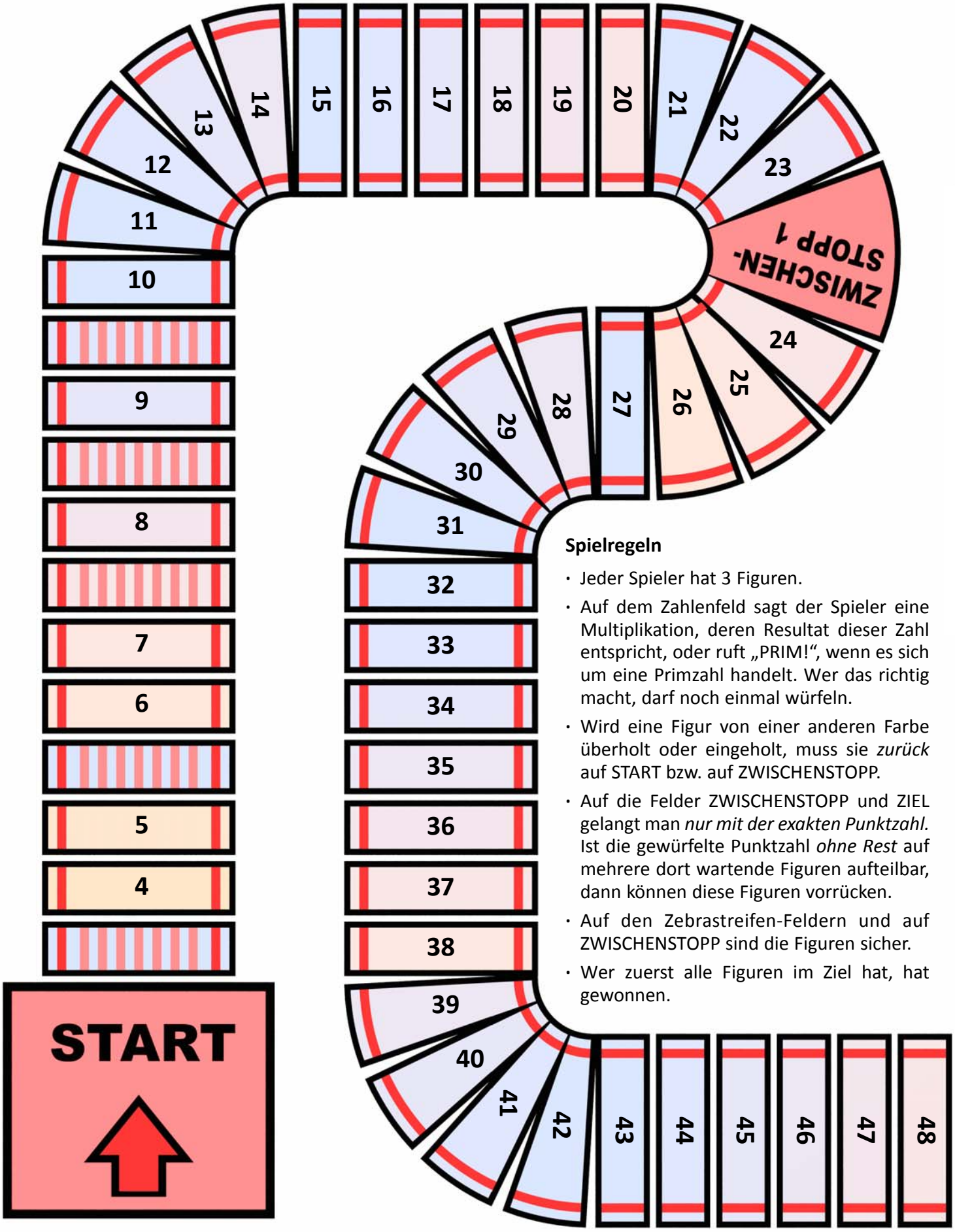


Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *zurück* auf START bzw. auf ZWISCHENSTOPP.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken. ***Diese Regel entfällt,*** wenn *nur noch* ***ein*** *Spieler* mehr als eine Figur im Spiel hat!
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

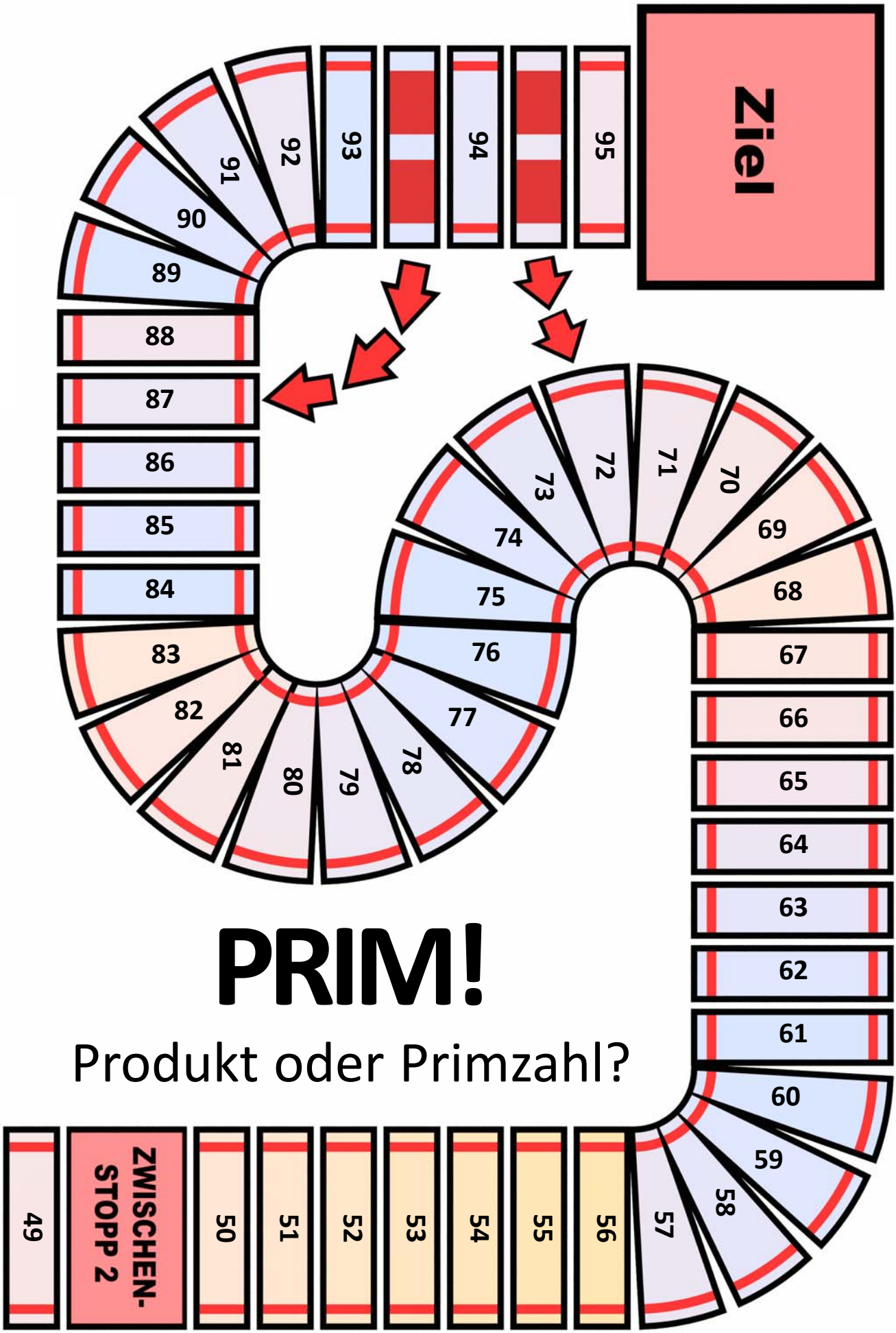
EINMALEINS

8er- und 9er-Reihe



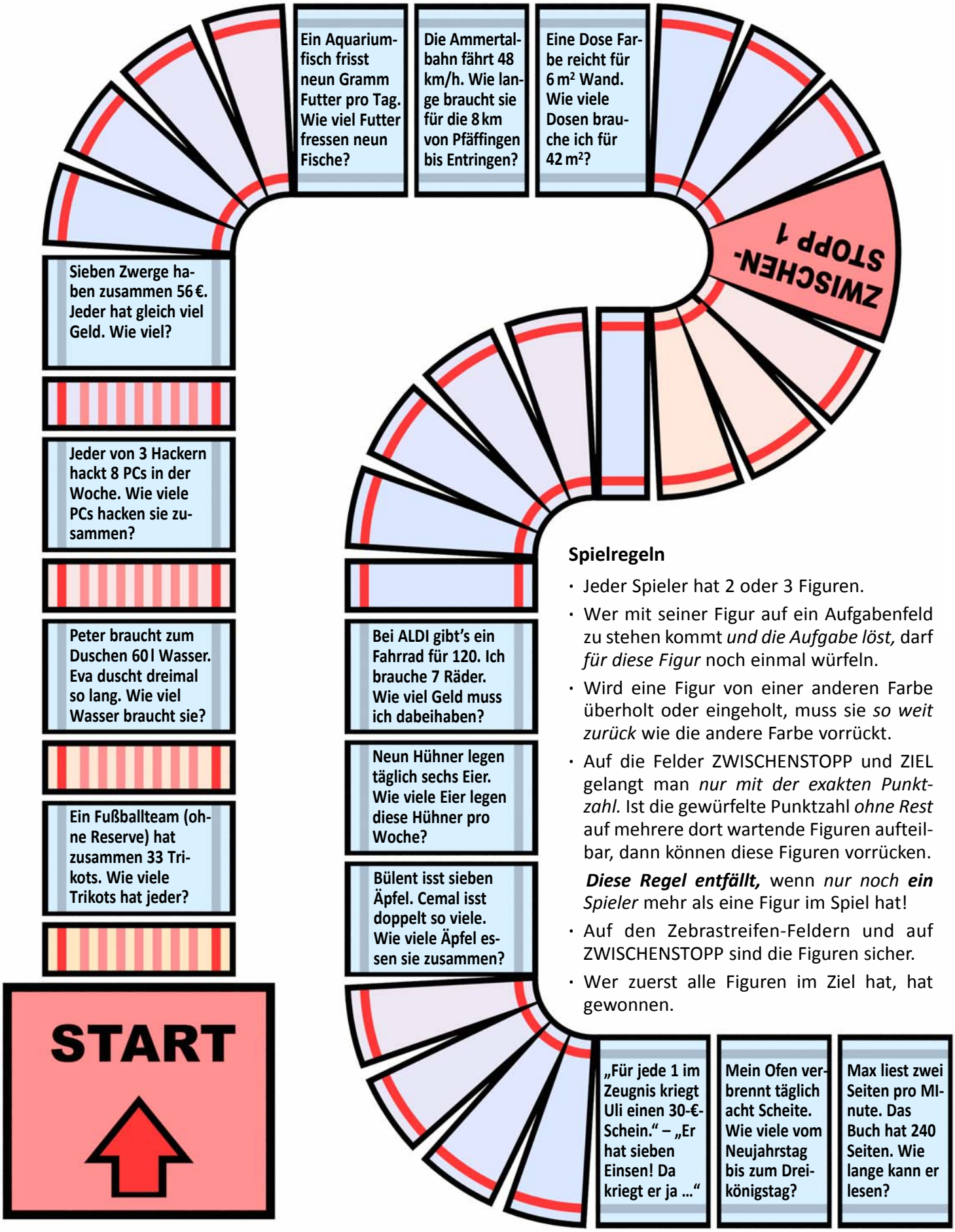
Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Auf dem Zahlenfeld sagt der Spieler eine Multiplikation, deren Resultat dieser Zahl entspricht, oder ruft „PRIM!“, wenn es sich um eine Primzahl handelt. Wer das richtig macht, darf noch einmal würfeln.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *zurück* auf START bzw. auf ZWISCHENSTOPP.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.



PRIM!

Produkt oder Primzahl?

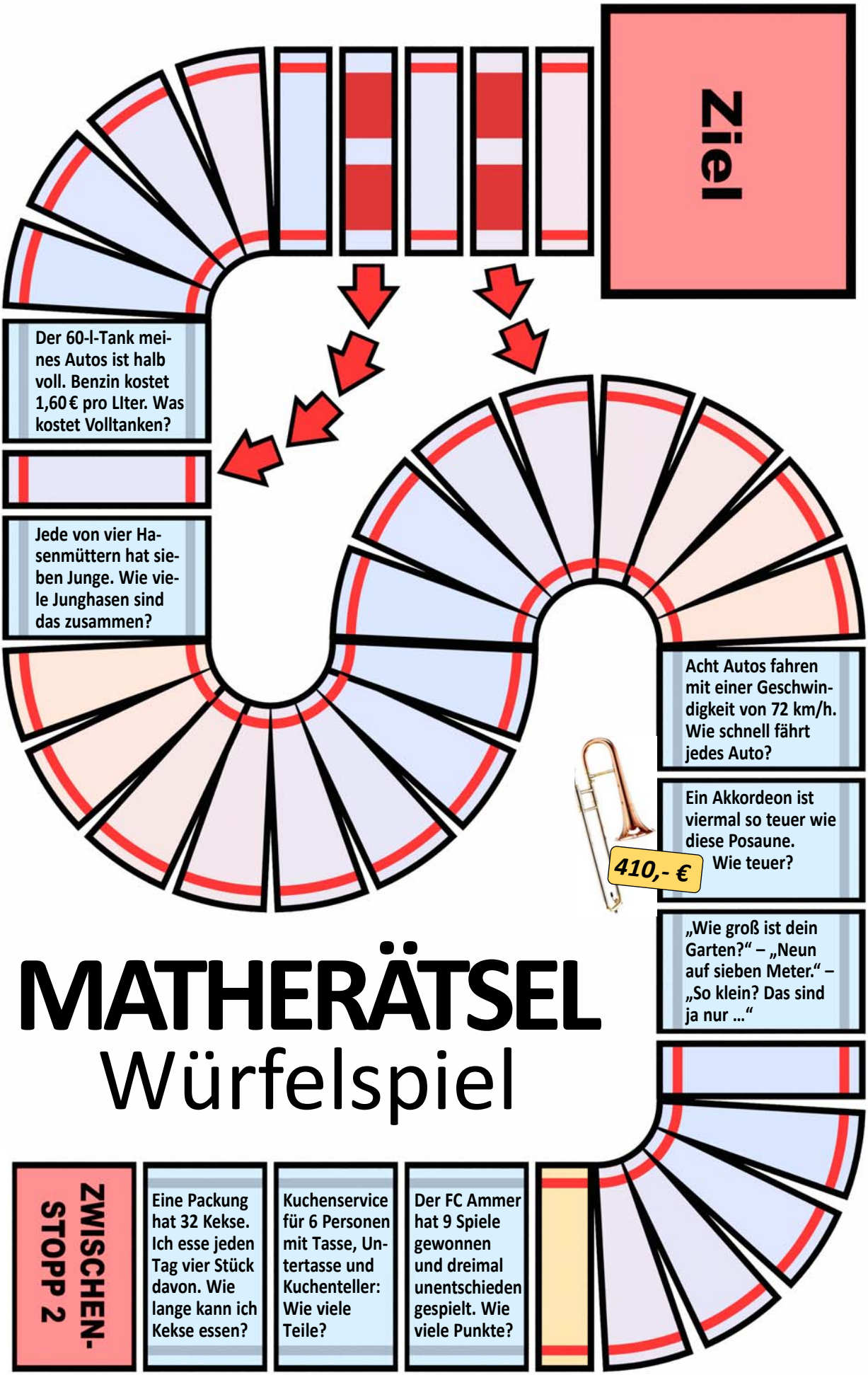


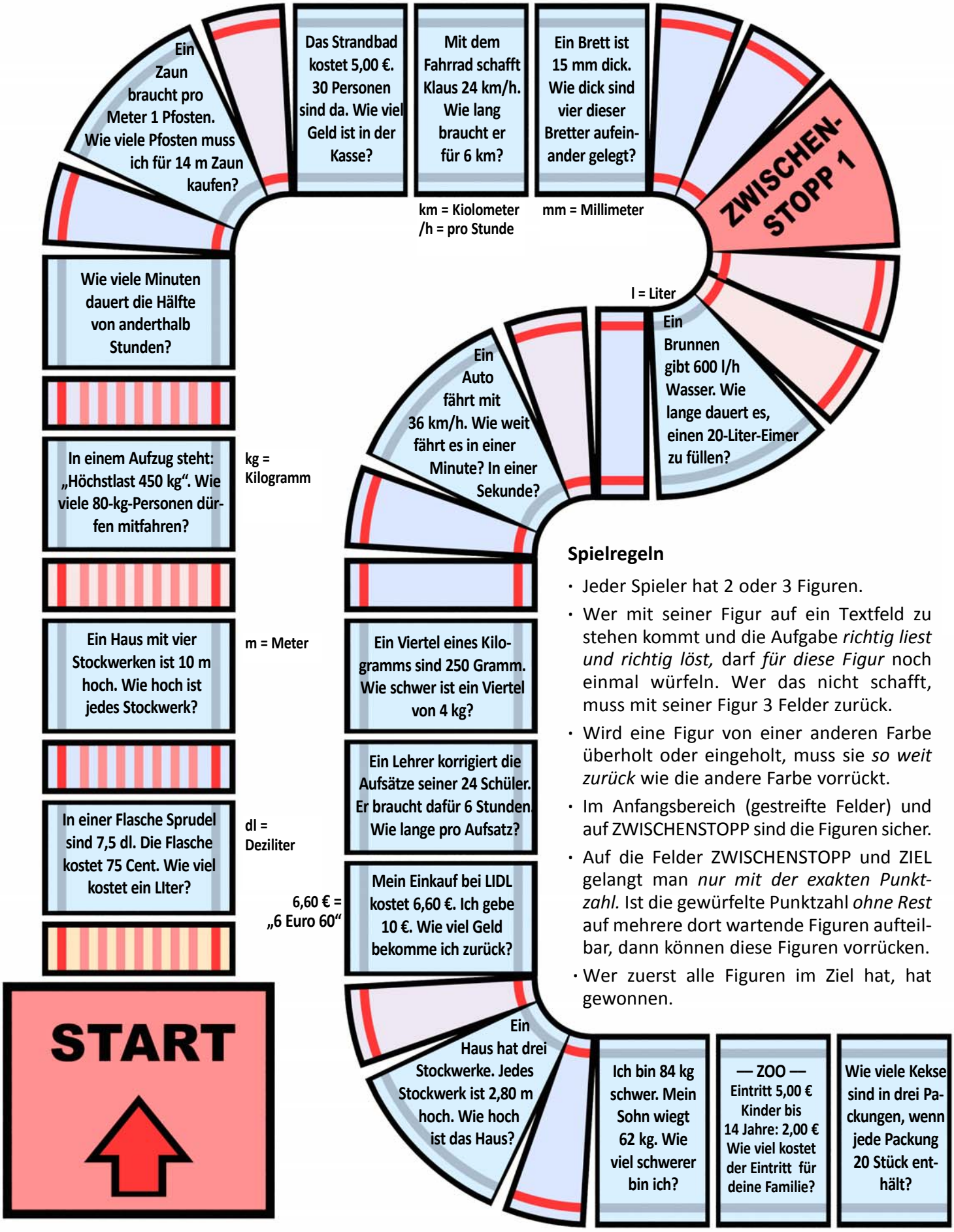
Spielregeln

- Jeder Spieler hat 2 oder 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *so weit zurück* wie die andere Farbe vorrückt.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.

  Diese Regel entfällt, wenn *nur noch* ***ein*** *Spieler* mehr als eine Figur im Spiel hat!
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

MATHERÄTSEL
Würfelspiel



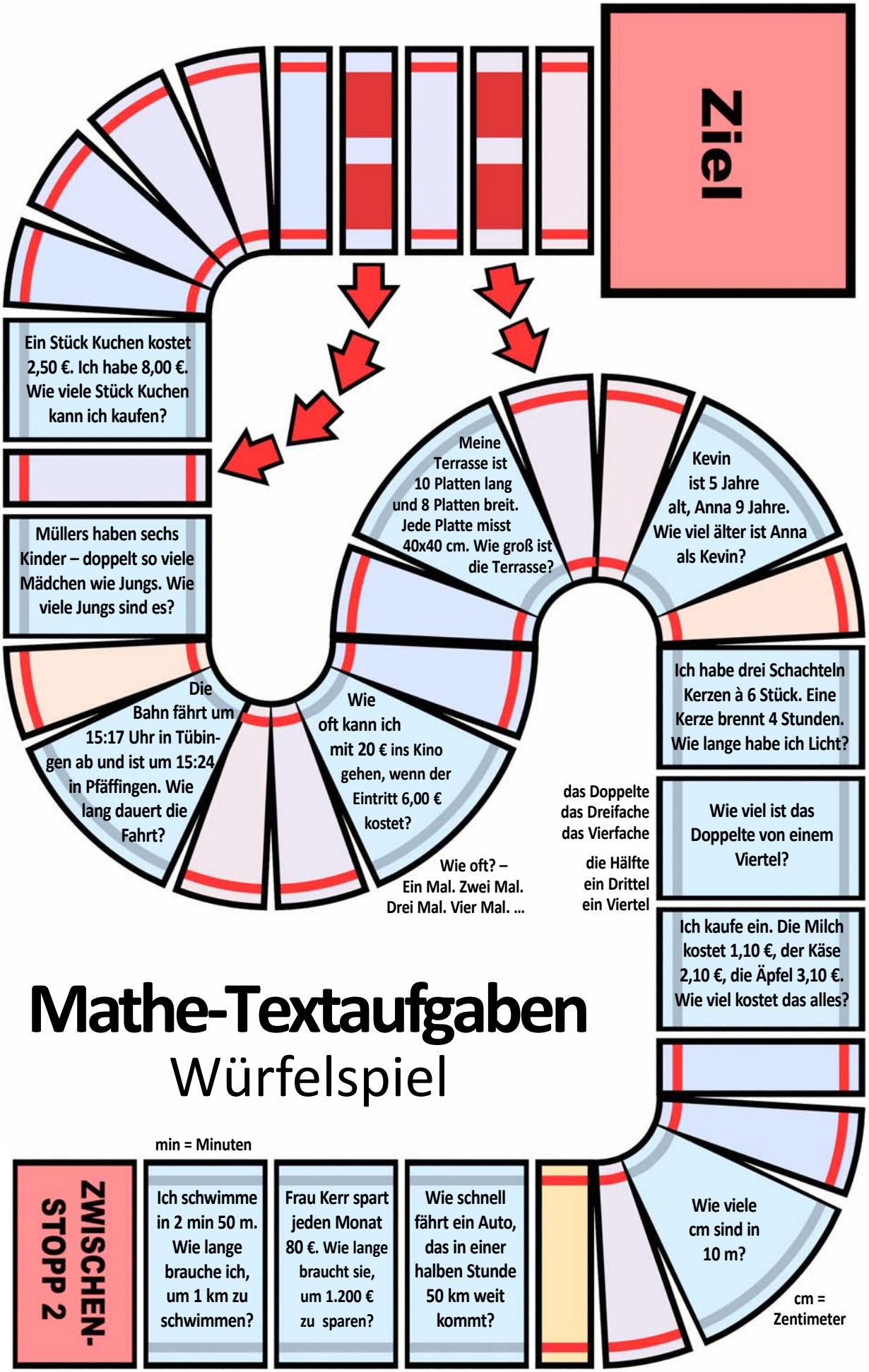


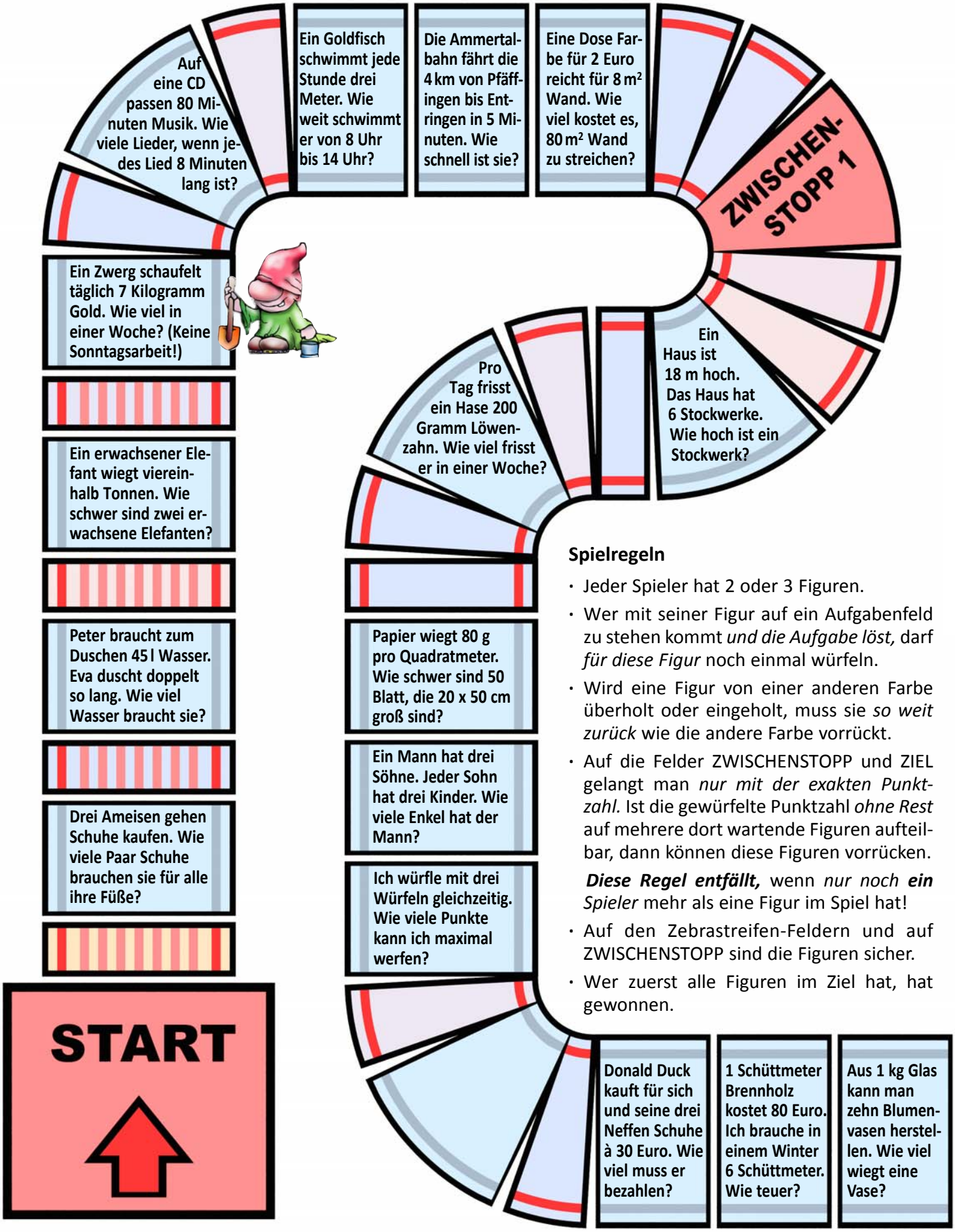
Spielregeln

- Jeder Spieler hat 2 oder 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Textfeld zu stehen kommt und die Aufgabe *richtig liest und richtig löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln. Wer das nicht schafft, muss mit seiner Figur 3 Felder zurück.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *so weit zurück* wie die andere Farbe vorrückt.
- Im Anfangsbereich (gestreifte Felder) und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

Mathe-Textaufgaben

Würfelspiel



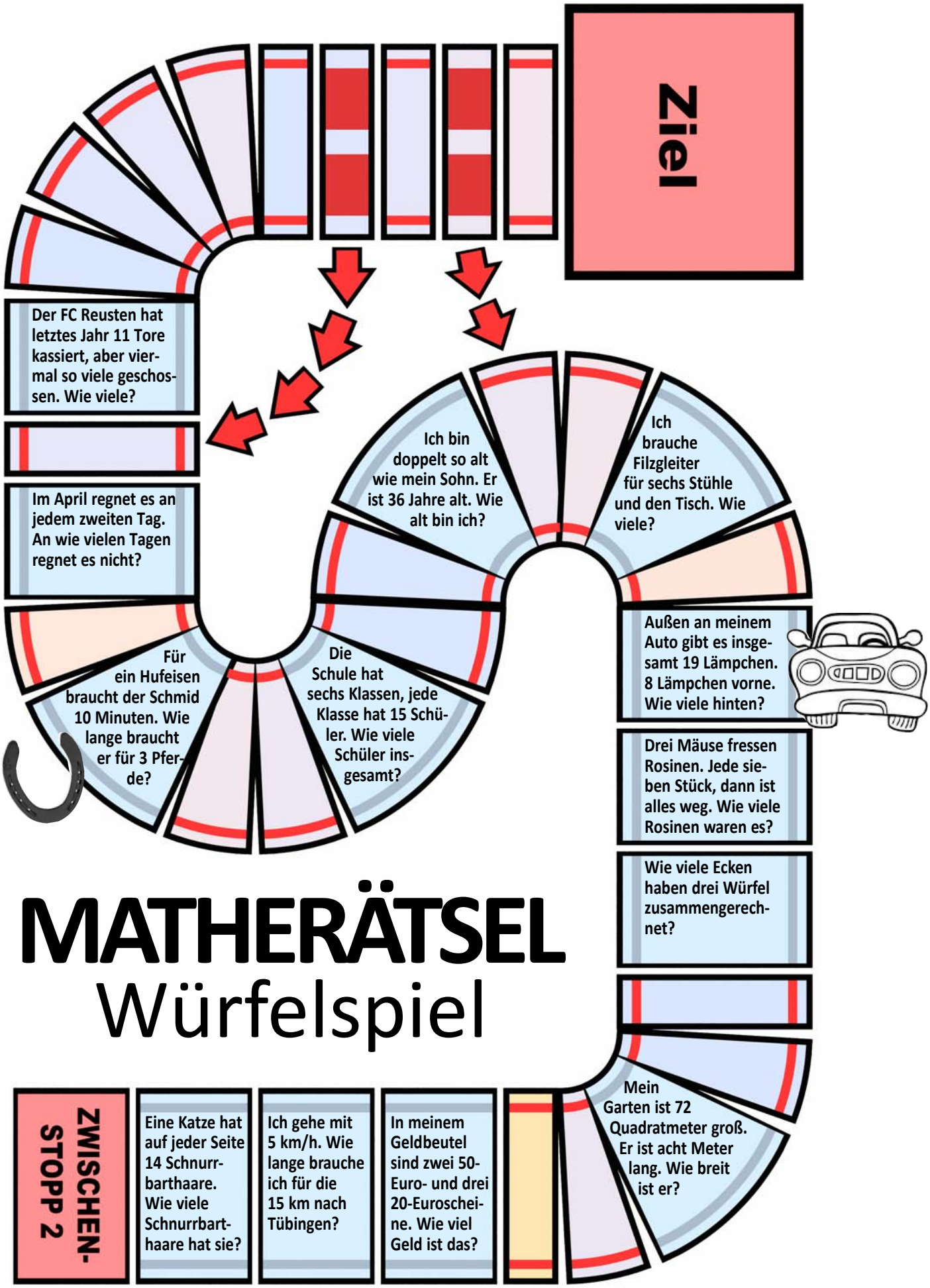


Spielregeln

- Jeder Spieler hat 2 oder 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *so weit zurück* wie die andere Farbe vorrückt.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.

  Diese Regel entfällt, wenn *nur noch* ***ein*** *Spieler* mehr als eine Figur im Spiel hat!
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

MATHERÄTSEL
Würfelspiel

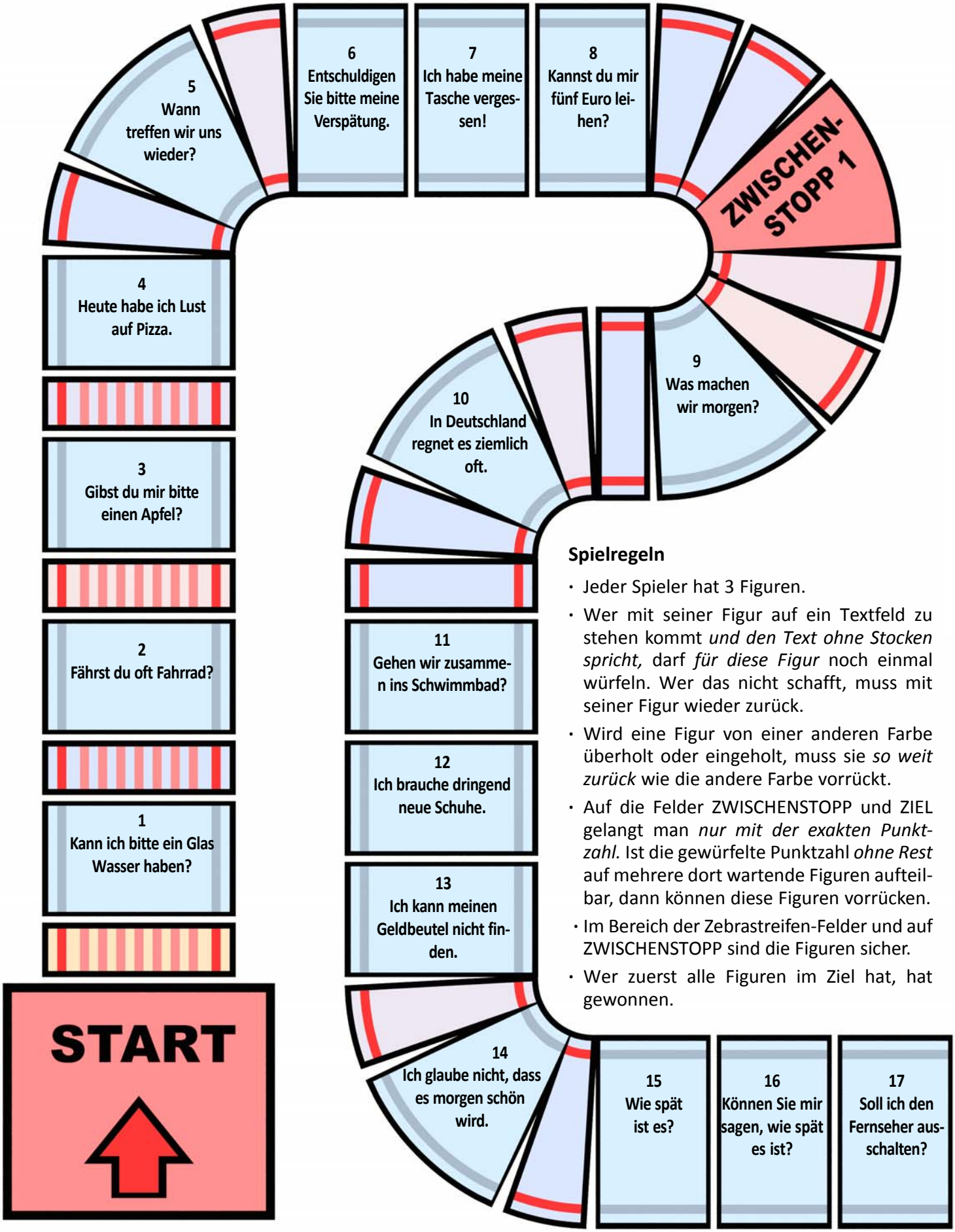


START		Zwischenfeld 1 Weiter mit …	
1	Was kann der Sigismund dafür dass er so schön ist?	13	Dann kann man Flöckchen seh'n die durch den Schafstall schweben.
2	Was kann der Sigismund dafür dass man ihn liebt?	14	Wenn es geschor'n ist fühlt das Schaf sich unbeschwert.
3	Die Leute tun als ob das Schönsein ein Vergeh'n ist.	15	↑ Zurück auf Feld 8! ↑
4	Man soll doch froh sein dass es sowas Schönes gibt.	16	Ein frisch geschor'nes Schaf sieht aus als ob es friere.
5	↓ Vorwärts auf Feld 11! ↓	17	Wenn man es sieht wird's ringsherum ganz plötzlich kühl.
6	Was kann der Sigismund dafür dass er so brav ist?	18	Wer solche Schafe sieht sagt gleich: „Die armen Tiere!“
7	Denn es ist wahr der Sigismund ist wirklich brav.	19	Wer so ein Schaf sieht kriegt ein frostiges Gefühl.
8	Der Sigismund ist brav weil er ein dummes Schaf ist.	20	↓ Vorwärts auf Feld 24! ↓
9	Das ist tatsächlich so der Sigi ist ein Schaf.	21	Die Schafe mögen's nicht wenn man sie so entkleidet.
10	↑ Zurück auf Feld 4! ↑	22	Das Scheren schmerzt zwar nicht aber es ist gemein.
11	Schafe sind Tiere die uns manchmal Wolle geben.	23	Das Schaf weiß nicht warum man seine Wolle schneidet.
12	Wenn wir die Wolle wollen wird das Schaf geschert.	24	Es ist nicht schön ein neu geschor'nes Schaf zu sein.

Spielregeln:
Gespielt wird mit je 3 Figuren.
Bei jedem Feld sagt der Spieler jeweils laut das Wort, vor dem ein Komma stehen sollte.
Sagt er das falsche Wort, dann muss er die gewürfelten Punkte wieder zurückgehen.
Sagt er das richtige Wort, dann darf er noch einmal würfeln.
Und: Wird ab Feld 13 eine Figur überholt, muss sie zum letzten Zwischenfeld zurückgehen.

Zwischenfeld 2 Weiter mit …	Zwischenfeld 3 Weiter mit …
25 Wenn Schafe blöken klingt das nicht besonders sinnvoll.	39 Ein Schaf frisst Kräuter aber manche lässt es stehen.
26 Man denkt ein Schaf wäre vielleicht doch besser stumm.	40 Das eine schmeckt ein and'res schmeckt ihm nicht so gut.
27 Es scheint zu fragen wer es ist und wo es hin soll.	41 Man denkt das Schaf hätt' vielleicht etwas übersehen.
28 Wegen des Blökens sagt man wohl das Schaf sei dumm.	42 Aber in Wahrheit weiß es sehr wohl was es tut.
29 ↑ Zurück auf Feld 14! ↑	43 ↑ Zurück auf Feld 25! ↑
30 Was kann der Sigismund dafür dass er ein Schaf ist.	44 Weil Schafe Herdentiere sind steh'n sie zusammen.
31 Dass er nicht sprechen kann das ist nicht seine Schuld.	45 Und wenn mal nicht dann gibt es noch den Schäferhund.
32 Wir loben ihn so lang er Wolle gibt und brav ist.	46 Ich hab' gehört dass Hunde wohl vom Wolf abstammen.
33 Doch wenn er zickig wird verlier'n wir die Geduld.	47 Man sagt der Wolf sei für das Schaf nicht so gesund.
34 ↓ Vorwärts auf Feld 36! ↓	48 ↑ Zurück auf Feld 39! ↑
35 Der Sigismund glaubt er sei etwas Spezielles.	49 Wenn Frühling ist dann wird der Sigismund geschoren.
36 Er ist stolz auf die schwarze Wolle die er hat.	50 Das mag er nicht für ihn ist das ein schlechtes Spiel.
37 Er meint ein schwarzes Schaf sei besser als ein helles.	51 Du hast noch nicht verloren denn mit einer Eins bist du am
38 Wenn er es besser wüsste wär' er ziemlich platt!	**Ziel!**

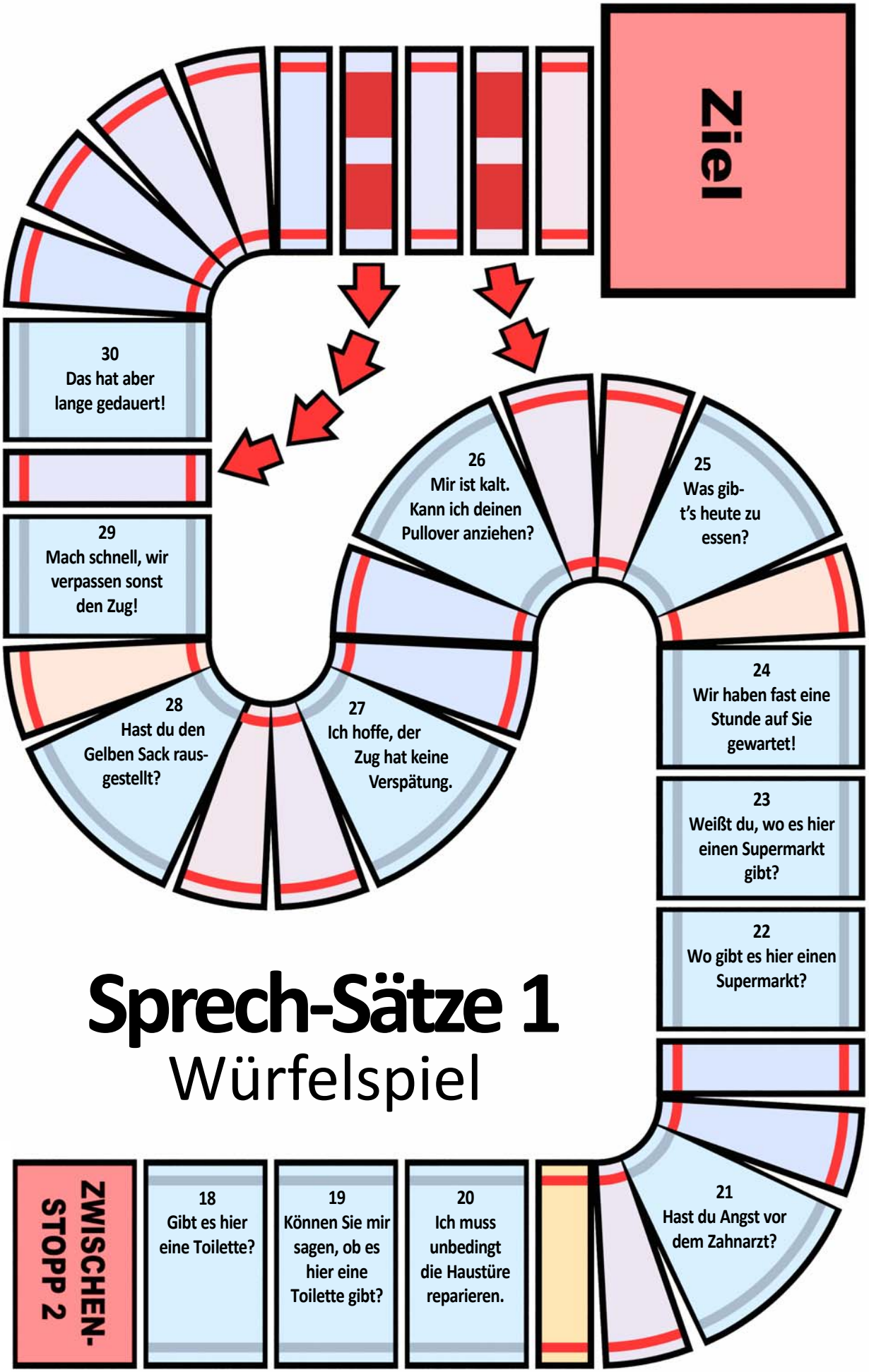
Die Zeilen 1 bis 4 stammen aus der Operette „Im weißen Rössl“ von Ralph Benatzky, Liedtext von Robert Gilbert.

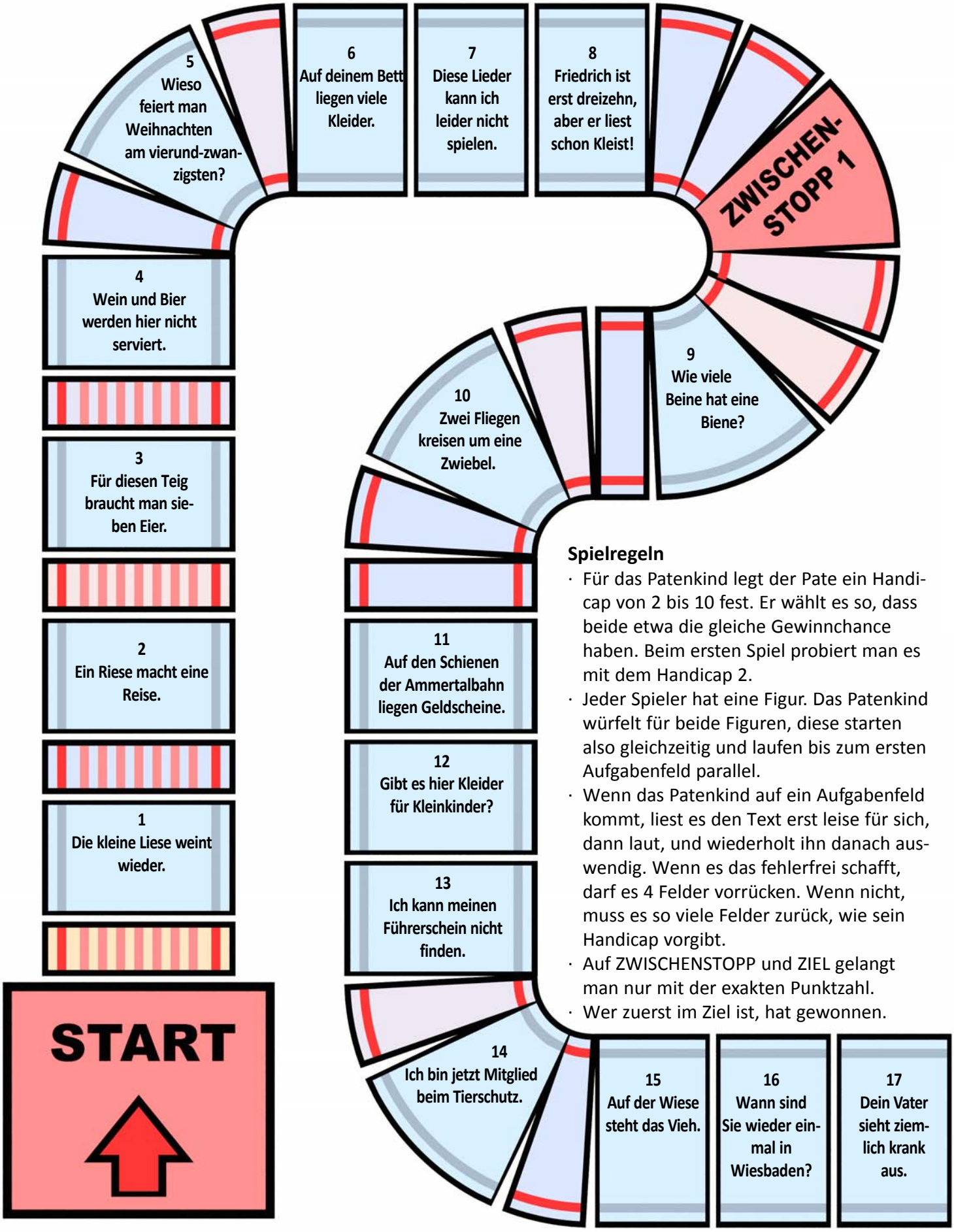


Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Textfeld zu stehen kommt *und den Text ohne Stocken spricht,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln. Wer das nicht schafft, muss mit seiner Figur wieder zurück.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *so weit zurück* wie die andere Farbe vorrückt.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.
- Im Bereich der Zebrastreifen-Felder und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.

Sprech-Sätze 1
Würfelspiel



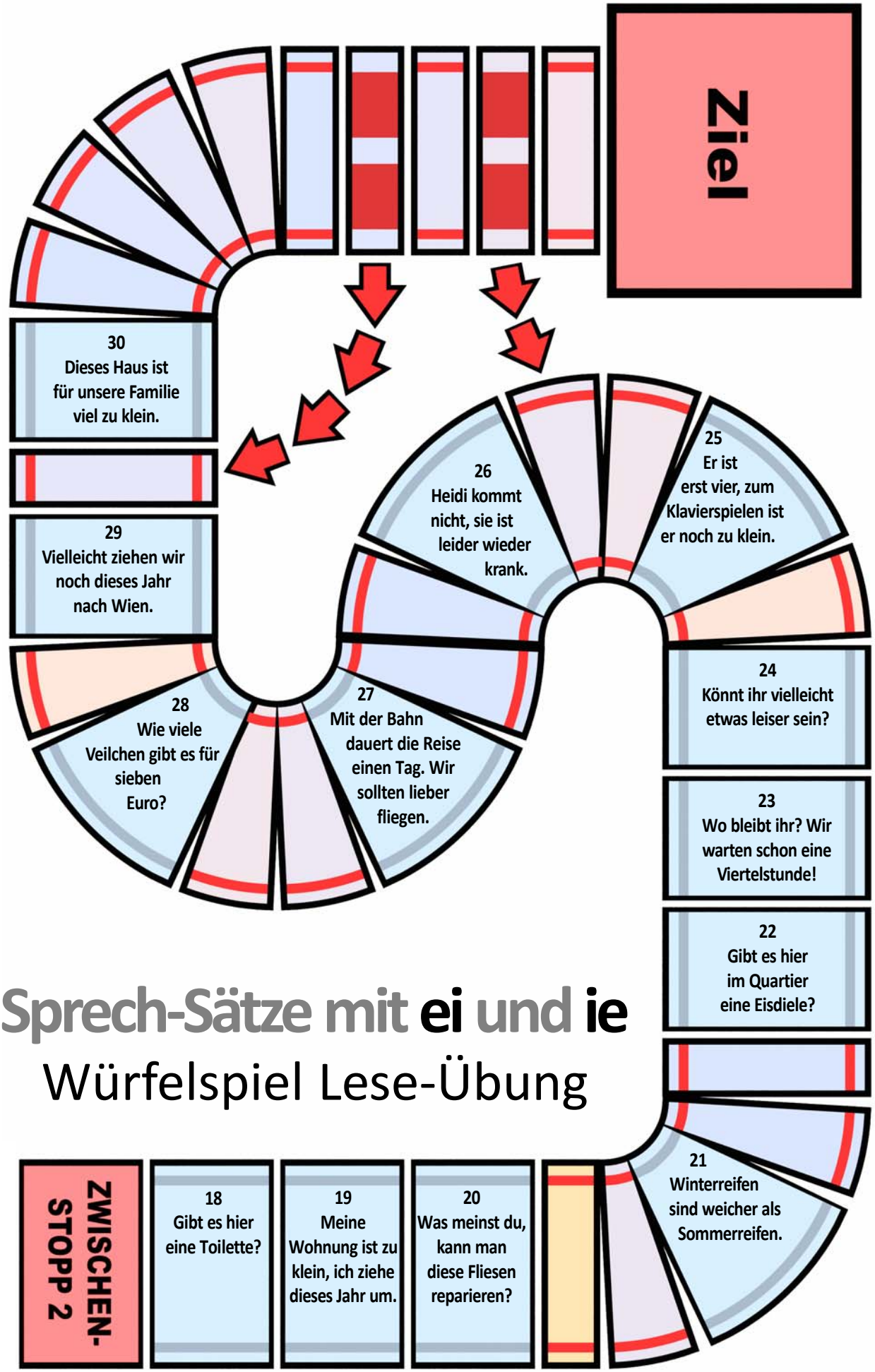


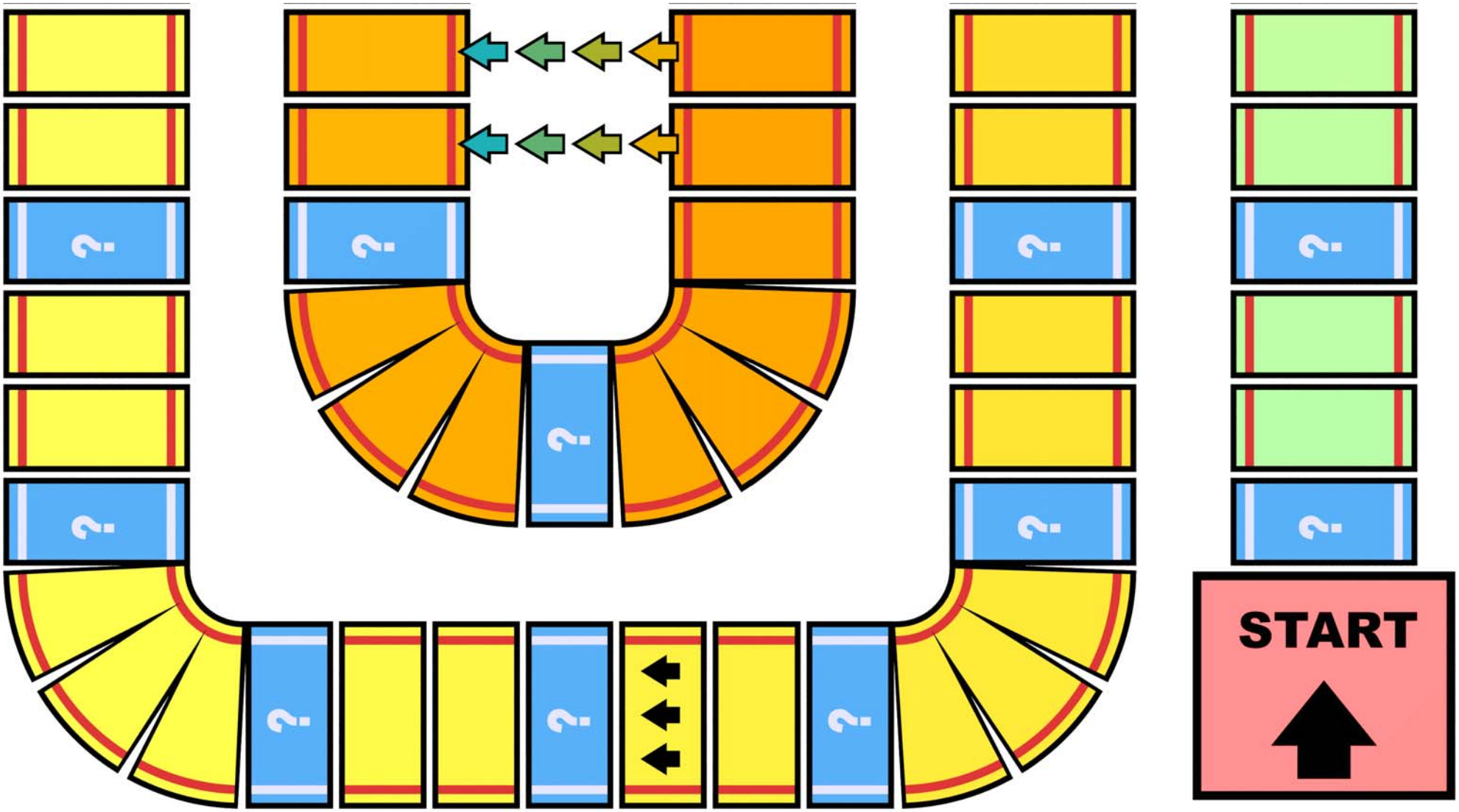
Spielregeln

- Für das Patenkind legt der Pate ein Handicap von 2 bis 10 fest. Er wählt es so, dass beide etwa die gleiche Gewinnchance haben. Beim ersten Spiel probiert man es mit dem Handicap 2.
- Jeder Spieler hat eine Figur. Das Patenkind würfelt für beide Figuren, diese starten also gleichzeitig und laufen bis zum ersten Aufgabenfeld parallel.
- Wenn das Patenkind auf ein Aufgabenfeld kommt, liest es den Text erst leise für sich, dann laut, und wiederholt ihn danach auswendig. Wenn es das fehlerfrei schafft, darf es 4 Felder vorrücken. Wenn nicht, muss es so viele Felder zurück, wie sein Handicap vorgibt.
- Auf ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man nur mit der exakten Punktzahl.
- Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Sprech-Sätze mit **ei** und **ie**

Würfelspiel Lese-Übung




START

ZIEL

Bundesländer und Nachbarländer

Spielregeln

Wer auf ein Textfeld kommt, sagt: „Ich bin in …“ (bei Ländernamen mit Artikel: „Ich bin *im* …“ bzw. „in *der* …“ bzw. bei einem Plural-Namen „Ich bin in *den …n*“). Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Felder zurück.

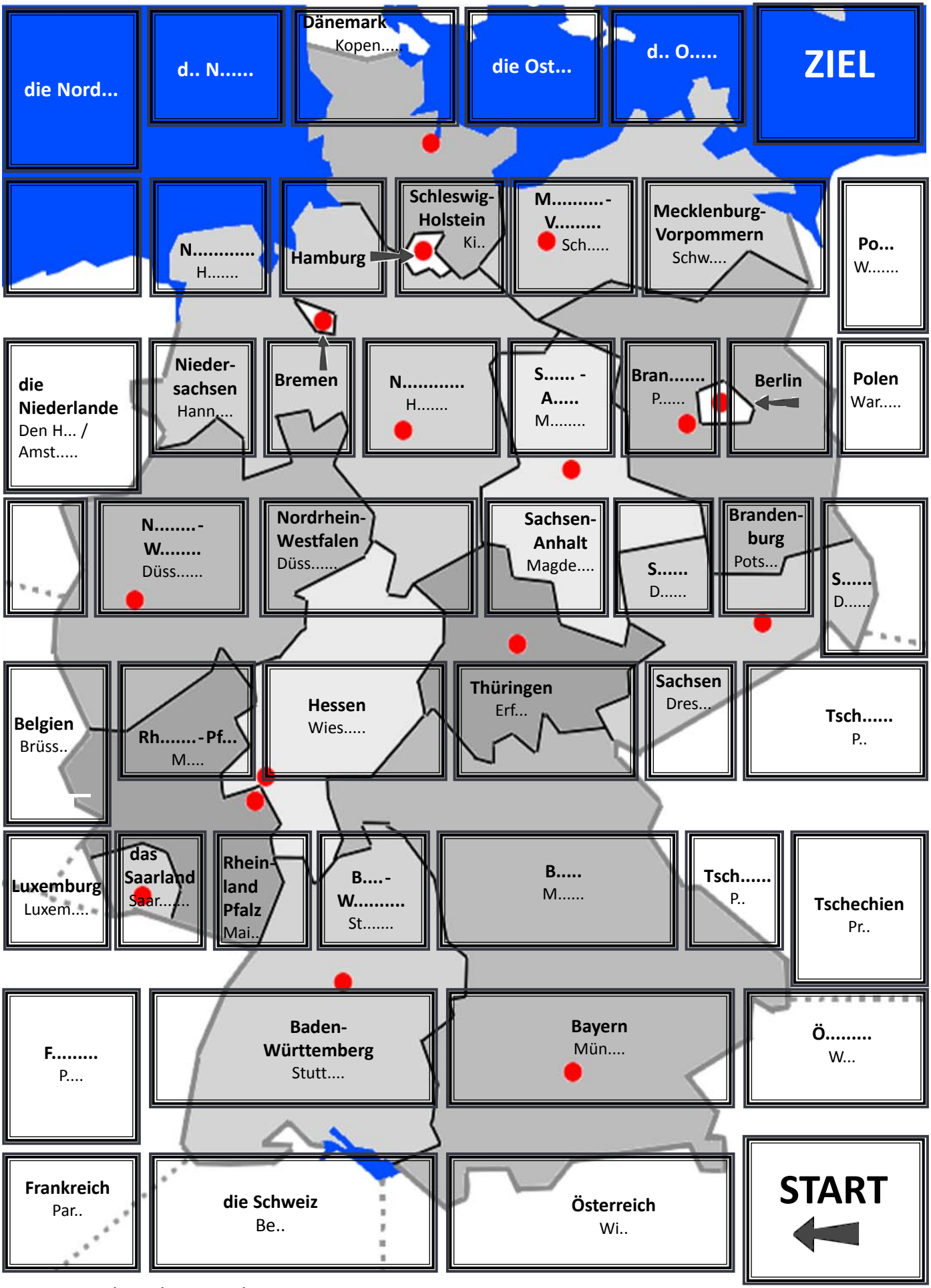
Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Hauptstadt von / der / des … ist …“ bzw. „… ist ein Stadtstaat.“ darf noch 5 Felder weiter.

Wer von einer anderen Farbe eingeholt oder überholt wird, muss 3 Felder zurück.

Ins Ziel kommt man nur mit der exakten Punktzahl.

Bundesländer	**Hauptstädte**	**Nachbarländer**	**Hauptstädte**
Baden-Württemberg	Stuttgart	Belgien	Brüssel
Bayern	München	Dänemark	Kopenhagen
Berlin	–	Frankreich	Paris
Brandenburg	Potsdam	Luxemburg	Luxemburg
Bremen	–	die Niederlande	Den Haag und Amsterdam
Hamburg	–		
Hessen	Wiesbaden	Österreich	Wien
Mecklenburg-Vorpommern	Schwerin	Polen	Warschau
Niedersachsen	Hannover	die Schweiz	Bern
Nordrhein-Westfalen	Düsseldorf	Tschechien	Prag
Rheinland-Pfalz	Mainz		
Saarland	Saarbrücken		
Sachsen	Dresden		
Sachsen-Anhalt	Magdeburg		
Schleswig-Holstein	Kiel		
Thüringen	Erfurt		

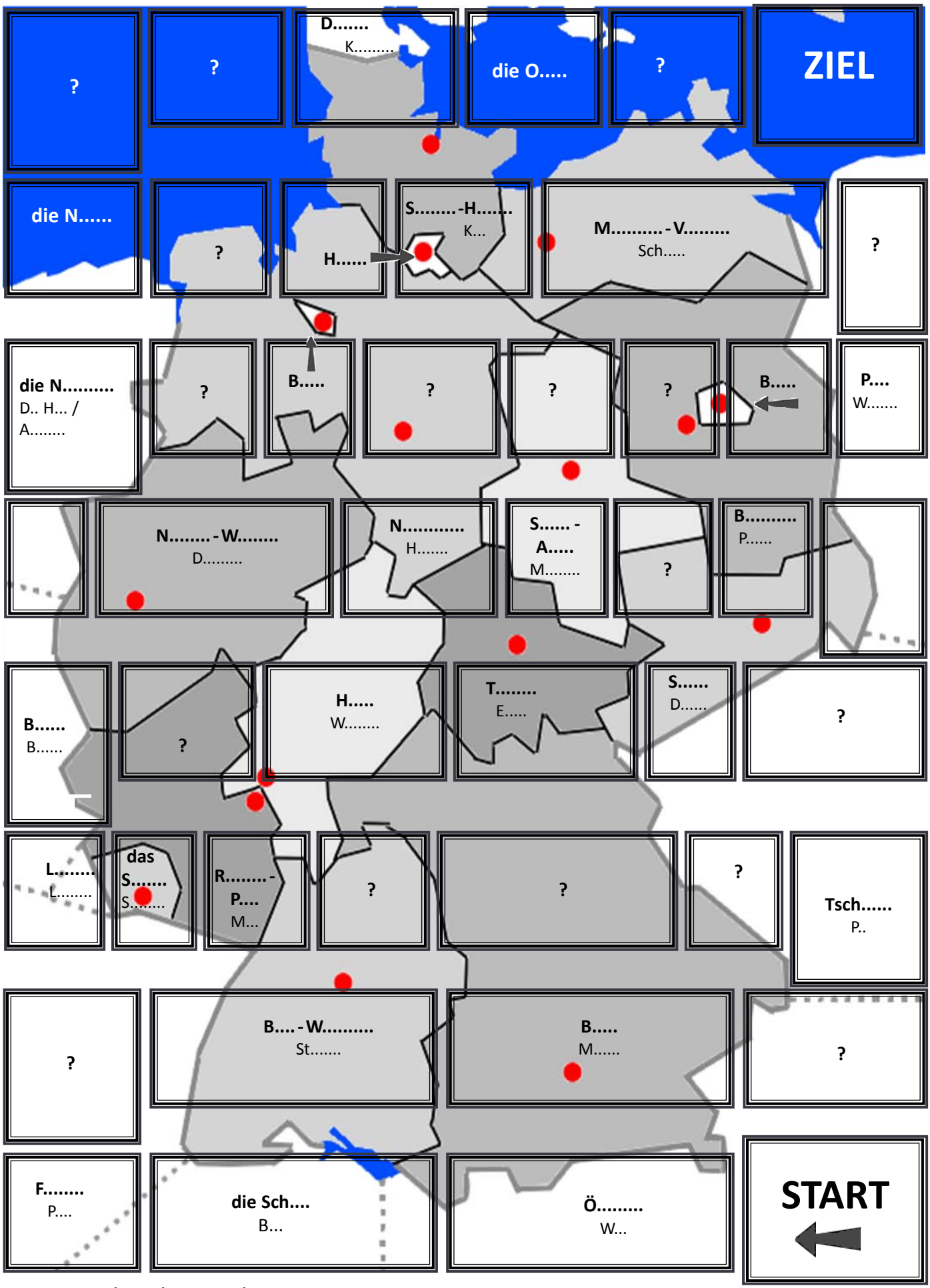
Bundesländer und Nachbarländer 1



Ich bin in / im / in der / in den **...**

Die Hauptstadt von / der / des **... ist ...** • **... ist ein Stadtstaat.**

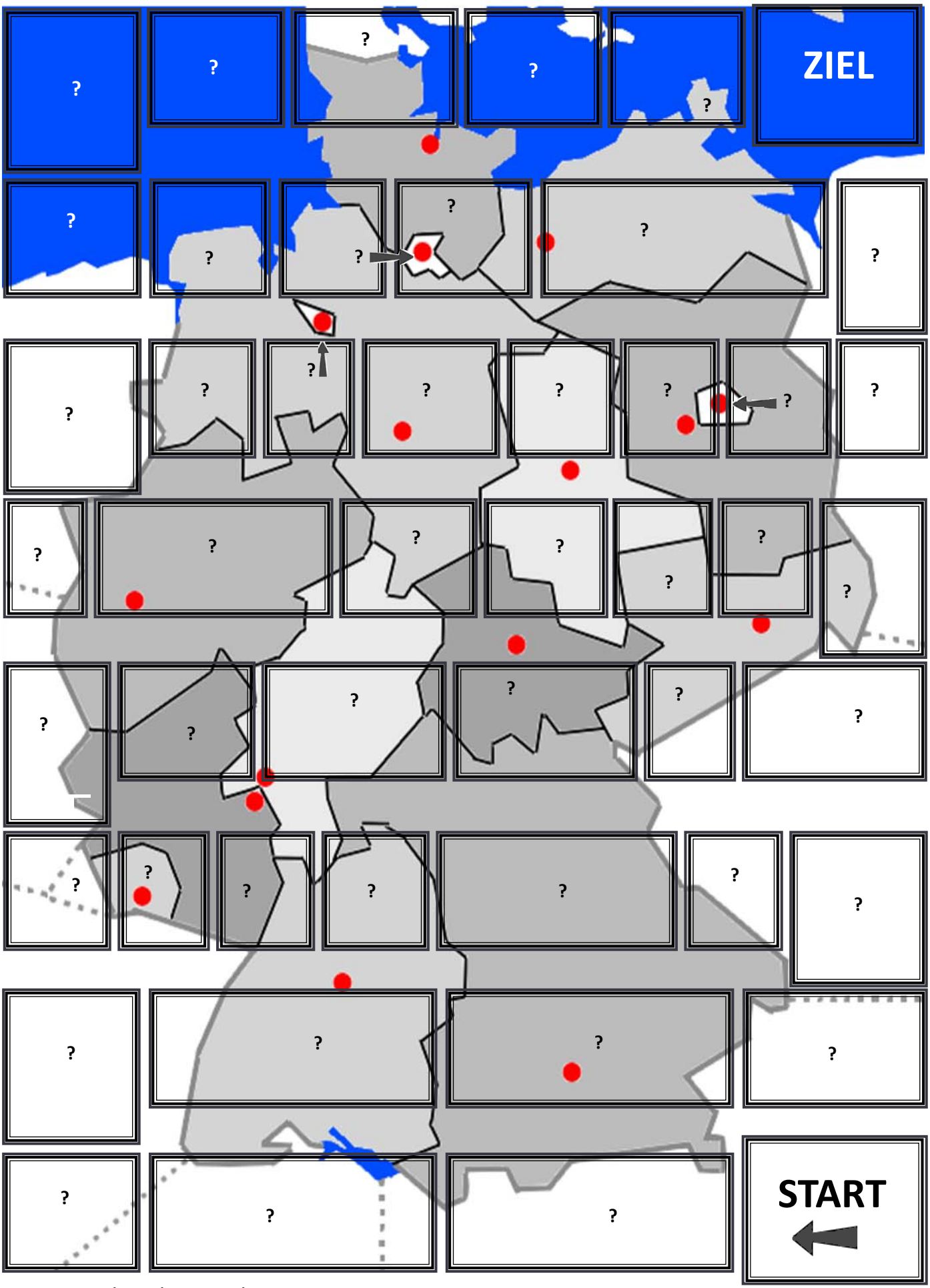
Bundesländer und Nachbarländer 2



Ich bin in / im / in der / in den **...**

Die Hauptstadt von / der / des **... ist ...** • **... ist ein Stadtstaat.**

Bundesländer und Nachbarländer 3



Ich bin in / im / in der / in den **…**

Die Hauptstadt von / der / des **… ist …** • **… ist ein Stadtstaat.**

Europa: Länder und Hauptstädte

Spielregeln

Jeder Spieler hat eine Figur.

Jedes Land ist ein Spielfeld.

Die Fahrt über das Meer braucht keine Würfelpunkte.

Nach dem Ziehen sagt jeder Spieler: „Ich bin in …“ bzw. bei Ländernamen mit „die“: „Ich bin in *der* …“ oder „Ich bin in *den …n*“). Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Länder zurück.

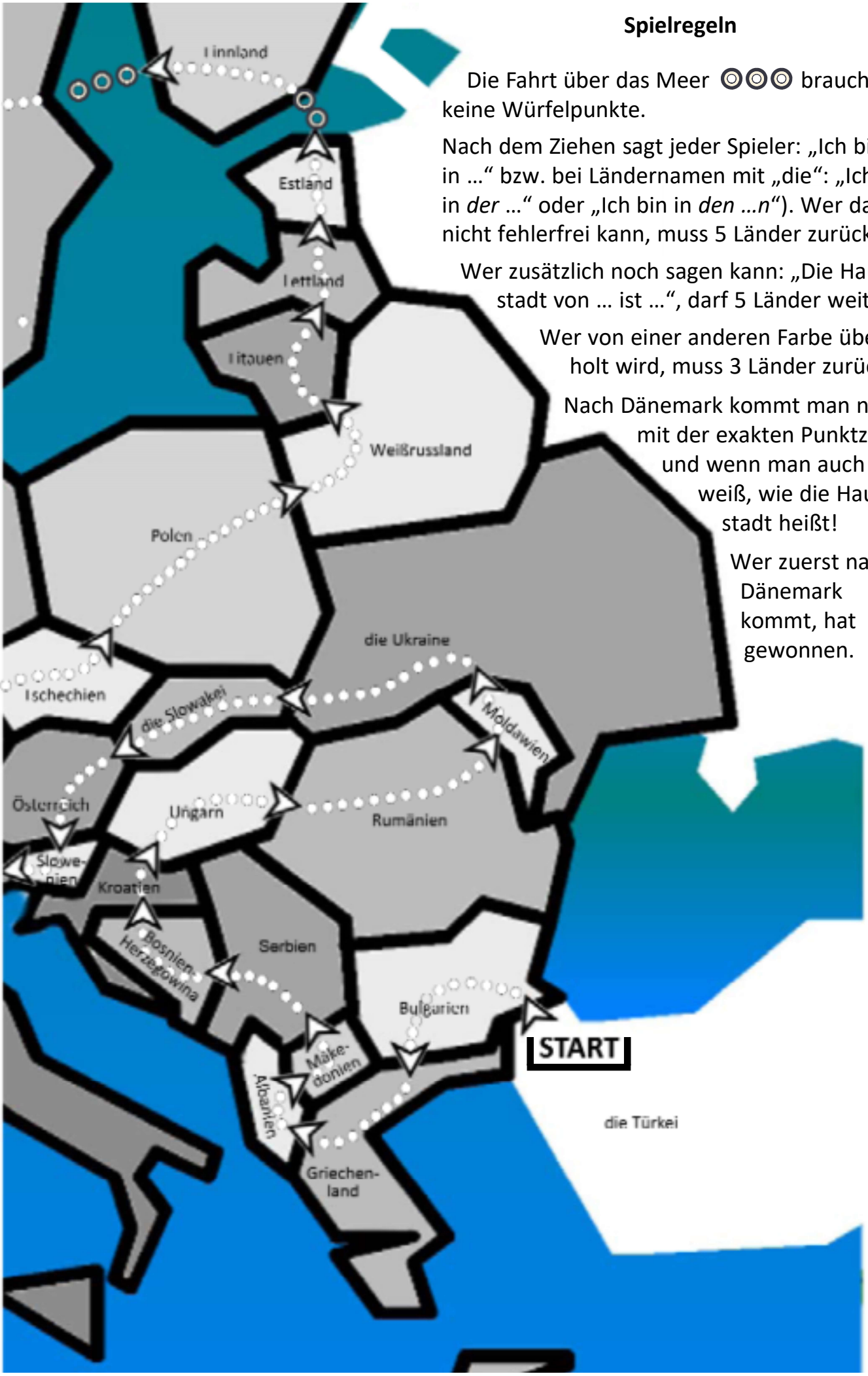
Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Hauptstadt von … ist …“, darf 5 Länder weiter.

Wer von einer anderen Farbe überholt wird, muss 3 Länder zurück.

Nach Dänemark kommt man nur mit der exakten Punktzahl – und wenn man auch weiß, wie die Hauptstadt heißt! Wer zuerst nach Dänemark kommt, hat gewonnen.

Länder alphabetisch	**Hauptstädte**
Albanien	Tirana
Belgien	Brüssel
Bosnien-Herzegowina	Sarajewo
Bulgarien	Sofia
Dänemark	Kopenhagen
Deutschland	Berlin
Estland	Tallinn
Finnland	Helsinki
Frankreich	Paris
Griechenland	Athen
Großbritannien	London
Irland	Dublin
Italien	Rom
Jugoslawien	Belgrad
Kroatien	Zagreb
Lettland	Riga
Litauen	Vilnius
Luxemburg	Luxemburg
Mazedonien	Skopje
Moldawien	Chisinau
Niederlande	Den Haag und Amsterdam
Norwegen	Oslo
Österreich	Wien
Polen	Warschau
Portugal	Lissabon
Rumänien	Bukarest
Schweden	Stockholm
Schweiz	Bern
Slowakei	Bratislawa
Slowenien	Ljubliana
Spanien	Madrid
Tschechien	Prag
Ukraine	Kiew
Ungarn	Budapest
Weißrussland	Minsk

Europa:
Länder und Hauptstädte 1



Spielregeln

Die Fahrt über das Meer ◎◎◎ braucht keine Würfelpunkte.

Nach dem Ziehen sagt jeder Spieler: „Ich bin in …“ bzw. bei Ländernamen mit „die“: „Ich bin in *der* …“ oder „Ich bin in *den …n*“). Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Länder zurück.

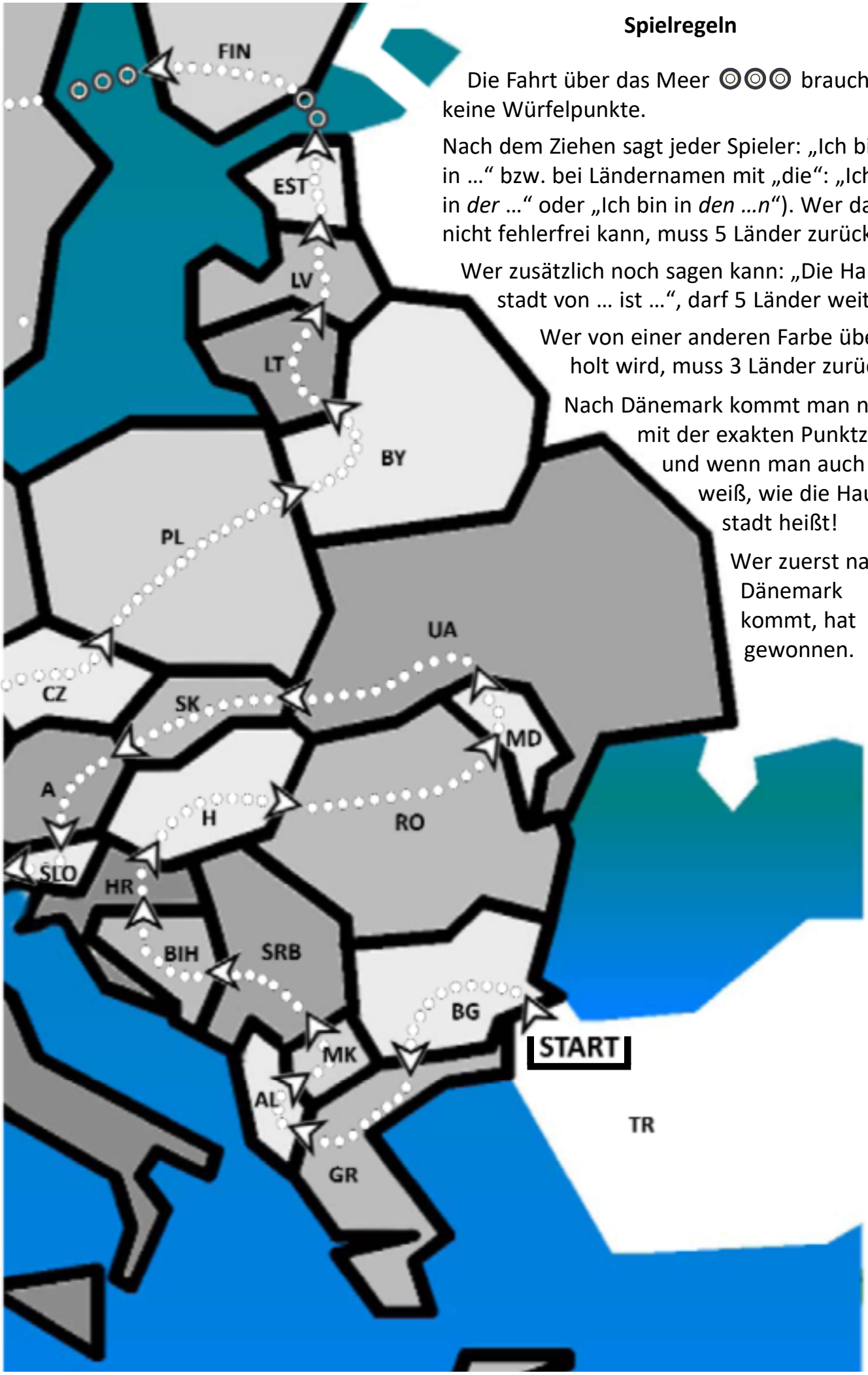
Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Hauptstadt von … ist …“, darf 5 Länder weiter.

Wer von einer anderen Farbe überholt wird, muss 3 Länder zurück.

Nach Dänemark kommt man nur mit der exakten Punktzahl – und wenn man auch weiß, wie die Hauptstadt heißt!

Wer zuerst nach Dänemark kommt, hat gewonnen.

Europa:
Länder und Hauptstädte 1



Spielregeln

Die Fahrt über das Meer ◎◎◎ braucht keine Würfelpunkte.

Nach dem Ziehen sagt jeder Spieler: „Ich bin in …“ bzw. bei Ländernamen mit „die“: „Ich bin in *der* …“ oder „Ich bin in *den …n*“). Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Länder zurück.

Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Hauptstadt von … ist …“, darf 5 Länder weiter.

Wer von einer anderen Farbe überholt wird, muss 3 Länder zurück.

Nach Dänemark kommt man nur mit der exakten Punktzahl – und wenn man auch weiß, wie die Hauptstadt heißt!

Wer zuerst nach Dänemark kommt, hat gewonnen.