



## Einmaleins-Rennen:

# Wer kommt am schnellsten über 100?

### Ein schnelles Spiel für zwei bis 4 Spielende.

Als Spielplan dient das Reihen-Poster (Kopiervorlage auf mindestens A3 vergrößert, eingefärbt, laminiert). Alle Mitspielenden setzen ihre Spielfigur auf eine Zahl 0. Dann wird reihum mit einem Zehnerwürfel zweimal gewürfelt. Der erste Wurf zeigt die Reihe, auf die gewechselt werden muss. Der zweite gibt die Anzahl Schritte an, um die auf dieser Reihe vorwärts gefahren werden darf. Wer eine Null würfelt, bleibt stehen. Beim Joker muss man nochmals würfeln. Beim Ziehen mit der Figur nennen die Spielenden ihre Überlegungen und Rechnungen.

### Beispiele:

- Die Spielfigur steht auf der 24 der 4er-Reihe. Es wird eine 9 gewürfelt, damit wechselt die Figur auf die 9er-Reihe. Der zweite Wurf ist eine 3. Die 3 Schritte sind 27 – 36 – 45.
- Die Spielfigur steht auf der 24 der 4er-Reihe. Es wird eine 8 gewürfelt, damit wechselt die Figur auf die 8er-Reihe. Der zweite Wurf ist eine 3. Die 3 Schritte sind 32 – 40 – 48.

Wer zuerst die Ziellinie überschreitet, erhält die Differenz zur Zielzahl als Bonuspunkte. Es wird über eine vereinbarte Anzahl Runden gespielt. Wer am meisten Bonuspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Varianten:

- Es wird auf einer reduzierten Auswahl von einzelnen Reihenbändern gespielt (Spielpläne mit verschiedenen Reihenkombinationen können von den Kindern angefertigt werden). Der erste Wurf zeigt dann die größt mögliche Reihe an.

*Beispiel: Es wird auf der 3er, 5er und 7er Reihe gespielt. Ist der erste Wurf eine 4, muss auf die 3er-Reihe gewechselt werden, ist er eine 7, 8 oder 9, darf auf der 7er-Reihe weiter gefahren werden. Wer eine Zahl kleiner als 3 würfelt, bleibt stehen.*

- Die Zielzahl wird kleiner oder größer als 100 gewählt.

*Beispiel: Es wird auf der 3er, 5er und 7er Reihe gespielt. Da ist es sinnvoll bis 70 zu spielen.*

### **Für Fortgeschrittene**

Es wird ohne Spielplan gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt, nennt und notiert die Schritte.