

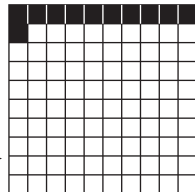
Mathespiel - Hunderterraum

Rechenspiel für 2 Personen ab sieben Jahren



- Spielmaterial** 2 Hunderterplatten (einseitig bedruckt mit den Zahlen 1 bis 100)
22 Zehnerstäbchen 6 Fünferstäbchen 28 Einerwürfelchen 2 rote Würfel 2 blaue Würfel
- Spielinhalt** Spielerisches Zählen und Rechnen im Zahlenraum bis 100. Vorwärts und rückwärts zählen (auch in größeren Schritten). Eine Anzahl von Würfelchen mithilfe der Bündelung (Fünfer- oder Zehnerstäbchen) strukturiert zählen und ergänzen. Anschauliche Darstellung und vertiefendes Üben von Zehnerübergängen. Systematik der Hundertertafel erkennen und zu operativem Handeln (Addition und Subtraktion) anregen.
- Spielvorbereitung** Jeder Spieler erhält den Beutel mit seinem Spielmaterial:
1 Hunderterplatte 10 Zehnerstäbchen 2 Fünferstäbchen 12 Einerwürfelchen
Spieler A spielt mit den beiden blauen Würfeln und Spieler B mit den beiden roten Würfeln
- Spielziel** Sieger ist derjenige, der bei der **Spielvariante "Addition"** als Erster alle hundert Felder seiner Hunderterplatte mit 10 Zehnerstäbchen besetzt hat.
Bei der **Spielvariante "Subtraktion"** ist derjenige Sieger, dessen Hunderterplatte zuerst keine Stäbchen und Würfelchen mehr vorweist.
- Spielregeln "Addition"**
- 1 Jeder Spieler legt seine Hunderterplatte vor sich.

Hier gibt es 2 Varianten des Spiels:
Mit der unbedruckten Plattenseite wird neben der Addition zusätzlich das Zählen im Hunderterraum gefördert.
Mit der bedruckten Plattenseite (Ziffern von 1 bis 100) wird die Addition mit dem Bezug zu den Ziffern hervorgehoben und intensiviert.
 - 2 Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit seinen beiden Würfeln.
Je nach erworfener Augenzahl legt er nun die zugehörige Anzahl an Würfelchen vor sich. Als nächstes versucht er volle Fünfer oder volle Zehner mit den jeweiligen Stäbchen zu bilden, die er dann mit den eventuell übrig gebliebenen Einer-Würfelchen auf der Hunderterplatte ablegt.
Anschließend würfelt der zweite Spieler und verfährt wie der erste Spieler auf seiner eigenen Hunderterplatte mit seinem Spielmaterial.

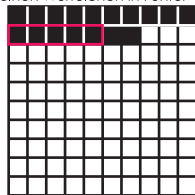


Mathespiel - Hunderterraum

Spielregeln "Addition"

- 3 Spieler A würfelt nun zum zweiten Mal. Er legt die erwürfelte Zahl wieder in Stäbchen und Würfelchen vor sich und versucht nun diese an die bereits aufgelegten Zahlenwerte auf der Hunderterplatte anzuhängen bzw. zu addieren. Hierbei muss er jedoch beachten, dass er Gruppen von 5 bzw. 10 einzelnen Würfelchen in Fünfer- oder Zehnerstäbchen bzw. 2 Fünferstäbchen in ein Zehnerstäbchen umwandelt.

Beispiel:



- 4 Es wird weiter abwechselnd gewürfelt.

ist der Spieler, der als Erster seine Hunderterplatte komplett gefüllt hat.

Sollte ein Spieler mit dem Material des Wurfes mehr als 100 auf der Platte erreichen, zählt dieser Wurf nicht, er muss aussetzen und der andere Spieler ist an der Reihe.

Sollte ein Spieler mit dem Material des Wurfes genau auf die Zahl 99 kommen, muss er sich einen Zehnerstab von der Hunderterplatte als Strafe wieder abziehen und der andere Spieler ist an der Reihe.

Sieger "Addition"

Spielregeln "Subtraktion"

- 1 Jeder Spieler legt seine Hunderterplatte vor sich und legt auf diese 10 Zehnerstäbe, so dass die Platte komplett gefüllt ist.

Hier gibt es auch 2 Varianten des Spiels:

Mit der unbedruckten Plattenseite wird neben der Subtraktion auch das Zählen im verstärkten Maße gefördert.

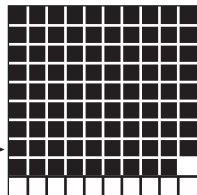
Mit der bedruckten Plattenseite (Ziffern 1 bis 100) wird die Subtraktion mit dem Bezug zu den Ziffern hervorgehoben und intensiviert.

Mathespiel - Hunderterraum

Spielregeln "Subtraktion"

- 2 Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit seinen beiden Würfeln. Die erwürfelte Augenzahl zieht er von seiner voll besetzten Hunderterplatte ab, indem er zunächst die Zehnerstange in 10 Einerwürfelchen umsetzt, wobei er eine übriggebliebene Gruppe von 5 Einer-Würfelchen mit einem Fünferstäbchen austauscht. Anschließend würfelt der zweite Spieler und verfährt wie der erste Spieler auf seiner eigenen Hunderterplatte mit seinem Spielmaterial.

Beispiel:



- 3 Nun ist der erste Spieler wieder an der Reihe. Er würfelt mit seinen beiden Würfeln und zieht die gewürfelte Zahl vom übrig gebliebenen Material auf seiner Hunderterplatte ab.
- 4 Es wird weiter abwechselnd gewürfelt.

Sieger "Subtraktion"

ist der Spieler, der als Erster seine Hunderterplatte komplett geräumt hat. Sollte ein Spieler eine größere Augenzahl würfeln als er noch an Spielmaterial auf seiner Hunderterplatte hat, zählt dieser Wurf nicht. Er muss eine Runde aussetzen und der andere Spieler ist an der Reihe. Sollte ein Spieler mit der Augenzahl des Wurfes auf das Feld der Zahl 1 gelangen, bekommt er als Strafe wieder ein Zehnerstäbchen dazu, das er auf seine Hunderterplatte setzen muss und der andere Spieler ist an der Reihe.

Spieldauer

jeweils circa 15 Minuten

Viel Spaß!

Math Game - Hundred Board

Calculation Game for 2 players for seven year old's and above



Game material	2 flats (printed on one side with numbers 1 to 100) 22 rods (of 10 units) 6 rods (of 5 units) 28 units 2 red dice 2 blue dice
Game content	Playful counting and calculating in a number range up to 100, Addition and Subtraction, tens boundaries. Demonstrative illustration of number and numeral
Game preparation	Each Player takes one bag with his game material: 1 flat 10 rods (of 10 units) 2 rods (of 5 units) 12 units Player A plays with the blue dice, Player B with the red dice
Game target	version „Addition“ Winner is, whoever has all 100 fields of his flat covered with 10 rods (of 10 units) first. version „Subtraction“ Winner is, whoever has his flat empty first.
Game rules “Addition”	1 Each player has his flat in front of him. (There are two versions) With the unprinted side faced up the counting of numbers will be trained and strengthened noticeably. With the printed faced up addition will be accentuated and intensified in reference to the numerals. 2 The younger player begins and rolls his two dice. According to the rolled number he lays the number of units in front of him. In the next step he tries to build rods of 5 or 10 units out of it, which he now puts with the possibly remaining units on his flat. Now Player B rolls his dice and does the same on his own flat. example:

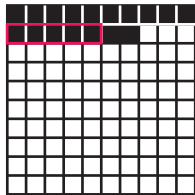


Math Game - Hundred Board

Game rules

- 3 Player A now rolls his dice the second time. Like before he lays the rolled number accordingly into rods and units in front of him and tries to dock them to the already placed rods and units. Here he has to pay his attention to convert single units into rods of 5 or 10 units, respectively to convert two rods of 5 units into one rod of 10 units. Now it's Player B's turn again.

example:



- 4 The players roll the dice alternating.

Winner

is, whoever is able to completely fill his flat first. When a player rolls over 100 with his roll, it doesn't count and it's the other player's turn.

When a player moves on the number 99 with his roll, he is punished and has to take one rod of 10 units away from his flat and it's the other player's turn.

Game rules "Subtraction"

- 1 Both players lay their flat in front of them and put 10 rods of 10 units on it, so the flat is completely filled.
(There are two versions)
With the unprinted side faced up the counting of numbers will be trained and strengthened noticeably.
With the printed faced up addition will be accentuated and intensified in reference to the numerals.

Math Game - Hundred Board

Game rules

- The younger player (Player A) begins and rolls his two dice. According to the rolled number he subtracts the number of units on his filled flat. Therefore he has to convert the rods of 10 units into rods of 5 units and single units. Now Player B rolls his dice and does the same on his own flat.

example:



- Now player A rolls the dice the second time and subtracts the rolled number of units and rods like he did before.
- Both players roll the dice alternating.

Winner "Subtraction"

is, whoever has his flat empty first.

When a player rolls a higher number than the remaining units on his flat, it doesn't count and it's the other player's turn. When a player moves onto the number 1 with his roll, he is punished and has to place one rod of 10 units back onto his flat and it's the other player's turn.

Game duration

approx. 15 minutes

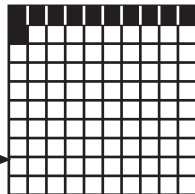
Have fun!

Jeu mathématique - Décimal

Règle de jeu pour 2 personnes à partir de 7 ans



Matériel de jeu	2 plaques de 100 (imprimées sur 1 côté de 1 à 100) 22 barrettes de 10 6 barrettes de 5 28 dés de 1 2 dés bleus 2 dés rouges
Contenu du jeu	Compter et calculer facilement dans le champ jusqu'à 100, addition, soustraction, passage des 10, représentation visuelle des quantités et des chiffres
Préparation du jeu	Chaque joueur reçoit son cachet avec son matériel de jeu: 1 plaque de 100 10 bâtonnets de 10 2 bâtonnets de 5 12 dés unités Le joueur A joue avec les dés bleus, le joueur B avec des dés rouges
Temps de jeu	Le gagnant est celui, qui avec les différentes variantes de l'addition a rempli en premier son champ des 100 avec des bâtonnets de 10. Le gagnant est celui, qui avec les différentes variantes de la soustraction, n'a plus aucun bâtonnet ou unité sur son champ de 100.
Règle de jeu pour l'addition	1 Chaque joueur pose sa plaque de 100 devant lui. Ici, il y a aussi 2 variantes du jeu. Avec la plaque non imprimée, on développe à côté de l'addition également le comptage. Avec la plaque imprimée de 1 à 100, on intensifie le calcul de l'addition. 2 Le plus jeune joueur commence et jette ses 2 dés. Selon les chiffres des dés, il pose sur la plaque le nombre de dés. Puis il essaie de remplacer des cubes unitaires par des plaques de 5 ou de 10. Puis c'est le deuxième joueur qui procède de la même façon que le premier joueur, sur sa propre plaque et son matériel. Exemple:

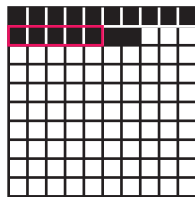


Jeu mathématique - Décimal

Règle du jeu Addition

- 3 Le joueur A lance les dés pour la deuxième fois. Il remplace à nouveau le nombre réalisé par des barrettes et des dés sur la plaque, en remplaçant à chaque fois les unités par des barrettes de 5 ou 10 ou 2 barrettes de 5 par une de 10. Puis c'est le joueur 2 qui joue à nouveau.

Exemple:



- 4 On continue à lancer les dés, chacun son tour

Gagnant Addition

est celui qui remplit en premier sa plaque de 100. Si un joueur obtient avec son dernier lancer plus de 100, ce dernier jeu ne compte pas, il passe son tour au deuxième joueur. Si un joueur, avec son dernier lancer obtient exactement le chiffre 99, il doit enlever une barrette de 10 de la plaque à titre de <sanction> et c'est l'autre joueur qui continue.

Règle du jeu soustraction

- 1 Chaque joueur pose sa plaque devant lui et la remplit avec 10 barrettes de 10, de façon à ce qu'elle soit totalement remplie

Ici il y a aussi 2 variantes de jeu.

Avec le plateau non imprimé, on développe en parallèle de la soustraction, le comptage. Avec le plateau imprimé avec les chiffres de 1 à 100, on intensifie l'apprentissage de la soustraction avec la relation aux chiffres.

Jeu mathématique - Décimal

Règle du jeu soustraction

- 2 Le plus jeune joueur commande et jette ses 2 dés. Les chiffres obtenus sont à retirer de la plaque de 100 totalement remplie en remplaçant la barrette de 10 par des unités, voir de remplacer 5 unités par une barrette de 5.

Puis c'est le deuxième joueur qui procède de la même façon que le premier joueur, sur sa propre plaque et son matériel.

Exemple:



- 3 Maintenant c'est à nouveau au premier joueur à lancer ses 2 dés et il retranche le total obtenu de sa plaque de 100, du restant.
- 4 On continue de lancer les dés, chacun à son tour.

Gagnant

Le gagnant est celui qui a vidé en premier sa plaque de jeu de 100. Si un joueur joue à la fin un nombre supérieur aux quantités restantes ce lancer ne compte pas, il passe son tour et c'est l'autre joueur qui joue. Si un joueur avec son dernier lancer obtient exactement le chiffre 1, il reçoit comme <sanction> à nouveau une barrette de 10 et c'est l'autre joueur qui continue.

Durée du jeu

A chaque fois environ 15 minutes

Beaucoup de plaisir !

Juego de matemáticas - Decimal

Juego de cálculo para 2 personas a partir de los 7 años



- Material del juego** 2 placas de cien números (impresas de un lado con los números de 1 a 100)
22 varillas de diez 6 varillas de cinco 28 cubitos de uno 2 dados rojos y 2 dados azules
- Contenido del juego** Contar y calcular jugando en el espacio numérico hasta 100, adición y sustracción, transformación a diez
Presentación gráfica de números y cifras.
- Preparación del juego** Cada jugador recibe una bolsa con su material de juego:
1 placa de cien 10 varillas de diez 2 varillas de cinco 12 cubitos de uno
Jugador A juega con los dos dados azules y jugador B con los dos rojos.
- Meta del juego** Ganador es el que ocupa primero, en la variante del juego "adición", todos los cien espacios de su placa con 10 varillas de diez.

Ganador es el que primero ya no ocupa, en la variante del juego "sustracción", su placa con ninguna varilla o cubito.
- Reglas del juego**
- 1 Cada jugador pone su placa de cien ante sí.

Aquí también hay dos variantes del juego:
Con el lado no impreso de la placa se activa, junto con la adición, también el contar adicionalmente y en una medida reforzada.
Con el lado impreso de la placa con las cifras de 1 a 100 se acentúa e intensifica la adición según las cifras.
 - 2 El jugador más joven comienza y lanza sus dos dados.
Según los números que muestren los dados pone el número correspondiente de cubitos ante sí. Como próximo paso intentará transformar el número que le ha tocado en varillas de cinco o diez y las pondrá luego, completando con los cubitos de uno que quedaron eventualmente, en la placa de cien.

Ejemplo:



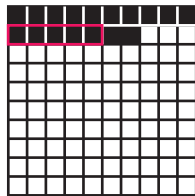
Juego de matemáticas - Decimal

Reglas del juego "Adición"

3

El jugador A lanza los dados ahora por segunda vez. Pone nuevamente el número que el toca en varillas y cubilos e intenta acoplarlos a los números que ya están en la placa de cien, o bien en 2 varillas de cinco o en una de diez. Finalmente el próximo jugador lanza los dados.

Ejemplo:



4

Los jugadores lanzan los dados alternativamente.

Ganador "Adición"

es el jugador que primero completa su placa de cien.

De lograr un jugador con los números del último tiro de dados más de 100 en la placa, este tiro no contará, tendrá que dejar de jugar esta vuelta y le toca al otro jugador.

De llegar un jugador con los números del último tiro a exactamente 99, relanzará nuevamente una varilla de diez de la placa de cien como castigo y el otro jugador seguirá el juego.

Reglas del juego "Sustracción"

1

Cada jugador pone su placa de cien ante sí y pone las varillas de diez sobre ella, de tal manera que la placa esté completamente llena.

Aquí hay dos variantes del juego:

Con el lado no impreso de la placa con las cifras del 1 al 100, se promueve e intensifica la sustracción de las cifras

Juego de matemáticas - Decimal

Reglas del juego "sustracción"

2

El jugador más joven comienza y lanza sus dos dados. El número que le toca lo sustrae de su placa de cien que está completamente ocupada, transformando primero las varillas de diez en diez cubitos de una y cambiando un grupo de cubitos de 5 unos que han sobrado por una varilla de cinco. Luego el segundo jugador lanza los dados y juega como el primer jugador con su propia placa de cien y su material de juego.

Ejemplo:



3

Ahora le toca nuevamente al primer jugador, lanza los dados y sustrae el número que muestran los dados del material que queda en su placa de cien.

4

Los jugadores lanzan los dados alternativamente

Ganador "sustracción"

es el jugador que primero logra vaciar completamente su placa de cien.

De lograr un jugador, con los números del último tiro de dados un número más alto del que tiene libre en su placa, este tiro no contará, dejará de jugar una vuelta y el otro jugador sigue con el juego.

De llegar un jugador con el material del último tiro a exactamente 1, recibe como castigo una varilla de diez que tiene que poner en su placa y el juego pasa al otro jugador.

Duración del juego

Cerca de 15 minutos cada uno

¡Que se diviertan !