MATHE-ABENTEUER-SPIELANLEITUNG

Ziel

Bewege dich über das Spielfeld, indem du mathematische Textaufgaben löst – in dem Schwierigkeitsgrad, der für dich passt. Wer als Erste*r ins Ziel kommt, gewinnt!

*Spieler*innen-Anzahl*

3–5 Kinder (eine Person übernimmt die Rolle der Spielleiter*in)

Das brauchst du

- 1 Spielbrett
- 1 Spielfigur pro Spieler*in
- Aufgabenkärtchen in vier Kategorien & Lösungsblätter
- Zettel, Geodreieck und Stifte für jede*n Spieler*in

SO WIRD GESPIELT ...

1 *Spielvorbereitung*

- Eine Person wird als Spielleiter*in bestimmt. Sie kontrolliert die Lösungen mithilfe der Lösungsblätter.
- Jeder Spielerin stellt seine Figur auf das Startfeld.

2 *Startphase*

Alle Spieler*innen beginnen gleichzeitig:

- Wählt eine Themenkarte der Kategorie, die dem Startfeld entspricht.
- Sucht euch eine Aufgabe in der Schwierigkeitsstufe A, B oder C aus – je nachdem, wie viel ihr euch zutraut.
- Löst die Aufgabe laut oder leise. Wer möchte, kann Satzstarter benutzen.
- Die Spielleiter*in kontrolliert die Lösung.

3

Felder weiterziehen

Wenn du die Aufgabe richtig gelöst hast, darfst du deine Figur entsprechend der Schwierigkeit weiterziehen:

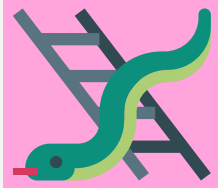
- A - leicht = 1 Feld
- B - mittel = 2 Felder
- C - schwer = 3 Felder

❗ Wenn die Lösung nicht korrekt war, bleibst du auf deinem Feld stehen und versuchst es in der nächsten Runde erneut.

4

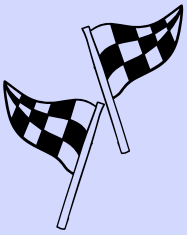
Neues Feld, neues Thema, neue Aufgabe

Das Feld, auf dem du jetzt stehst, hat eine bestimmte Farbe – es zeigt dir, welche Themenkarte du als Nächstes ziehen musst.
Dann geht es wieder wie vorher weiter: die Schwierigkeitsstufe der Aufgabe wählen, lösen, ziehen.



Spezialfelder: Schlangen & Leitern

- Leiter-Feld: Du darfst automatisch nach oben zur nächsten Plattform der Leiter steigen.
- Schlangen-Feld: Oh nein! Du musst runterrutschen bis zum Ende der Schlange.



Spielende

Sobald ein*e Spieler*in das Zielfeld erreicht, ist das Spiel beendet.
🎉 Wer als Erste*r im Ziel ist, gewinnt!

Spielregeln & Fairness

- Du darfst immer selbst entscheiden, wie schwierig deine Aufgabe sein soll.
- Fehler machen ist erlaubt – du lernst bei jedem Versuch dazu!

VIEL SPASS