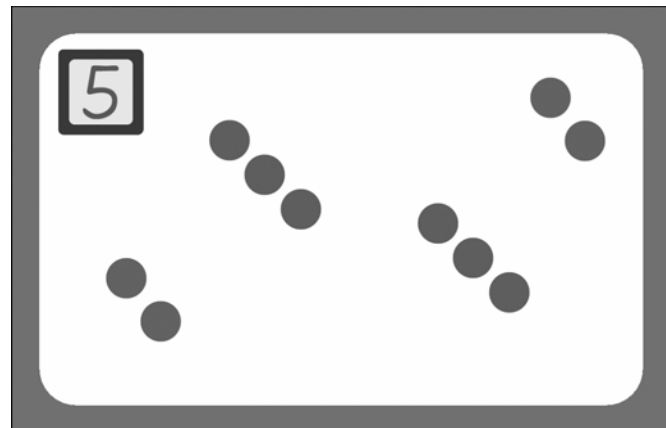


1. Wasserplatsche

Kreatives Rechenspiel zum Erfassen und Vergleichen von Zahlengrößen.

Wasserplatsche tragen Punkte auf dem Rücken und leben in zwei getrennten Teichen (linke und rechte Kartenhälfte). Aber manchmal besuchen sie einander, indem genau einer aus dem linken Teich in den rechten springt und gleichzeitig ein anderer aus dem rechten Teich in den linken. Die Würfel und die Karten als verdeckter Stapel werden in die Spielerrunde gelegt. Jeder Spieler/Team zieht sich eine Karte (gelber Balken in der Kartenmitte = leichte Karte; blau = mittel; grün = schwer). Die Karte kann gewonnen werden, indem der Spieler/Team gedanklich herausfindet, welche beiden Wasserplatsche die Teiche tauschen, so dass danach die Summe der Punkte der Wasserplatsche in beiden Teichen gleich ist. Ist die Aufgabe zu schwer, kann die Situation mit den Holzwürfeln nachgelegt werden, und die Spieler dürfen probieren. Wichtig: Die Spieler/Teams sollen sich die Lösung selbständig erarbeiten, ein Eingreifen des Spielleiters ist unerwünscht! Ist die Aufgabe gelöst, darf die nächste Karte gezogen werden.



2. Würfelaufnahme

Konstruktives Rechenspiel zum Anwenden der Grundrechenarten im Zahlenraum bis 50.

Jeder Spieler bzw. jedes Team bekommt 7 Würfel. Die Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht. Ziel des Spieles ist es, so viele Karten wie möglich zu gewinnen. Eine Karte wird von dem Spieler/Team gewonnen, das als erstes mit genau der Anzahl an Würfeln, die die Zahl auf der Karte im Kasten links oben angibt, die Summe aller Punkte und Ziffern der Karte nachlegt (es wird nicht gewürfelt!). Die Zahl im Kasten wird dabei nicht mitgezählt. Sie werden erstaunt sein, wie viele Rechenschritte man benötigt!

Beispiel:

Es wird eine Karte gezogen, auf der insgesamt 10 Punkte abgebildet sind. Im Kasten links oben steht eine 5. Die Aufgabe ist dann richtig gelöst, wenn ein Spieler/Team mit genau 5 Würfeln die Summe 10 nachlegt.

Mögliche Lösung ist: 1. Würfel: **3**; 2. Würfel: **2**; 3. Würfel: **2**; 4. Würfel: **2**; 5. Würfel: **1**.

Learning Box – Arithmetic

For 1 – 3 players age 5 and up

1. Watersplobs

Creative arithmetic game for comprehending and comparing simple numbers.

Watersplobs carry points on their backs and live in two separate ponds (the left and right half of a card). But sometimes they visit each other by one jumping from the left pond into the right, while another jumps from the right into the left pond. Place all dice and the cards in the centre. Each player/team draws a card (yellow beam in the card centre = easy card; blue = average; green = difficult). The card can be won if the player determines by association which two watersplobs exchange ponds, so that the sums of watersplob points are equal in both ponds. If the task is too difficult, the situation can be copied with the dice and the players may test various actions. Important: The players/teams should ascertain the solution themselves; interaction by the game master is not desired! If the problem is solved, the next card may be drawn.

2. Dots, Digits and Dice

Constructive arithmetic game for the application of basic arithmetic operations with numbers up to 50.

Each player or each team gets 7 dice. Lay the cards as a face down pile on the table. The uppermost card is turned over. The aim of the game is to win as many cards as possible. A player/team wins a card if they match the exact number of dice specified by the card in the top left box with the sum of all points and numbers on the card (no dice are thrown). The number in the box is not included in the calculation. You'd be surprised how many calculation steps may be required!

Example:

You draw a card, which shows 10 Dots in total. The top left box shows a 5. You solve the task correctly if you lay 5 dice so that they sum up to 10.

Possible solution might be:

1st. dice: **3**; 2nd. dice: **2**; 3rd. dice: **2**; 4th. dice: **2**; 5th. dice: **1**.

Rigolade de Apprentissage – Calcul De 1 à 3 joueurs à partir de 5 ans

1. Les grenouilles « plouf dans l'eau »

Jeu de calcul créatif pour maîtriser et comparer des quantités.

Les grenouilles « plouf dans l'eau » portent des points sur leur dos et vivent dans deux étangs séparés (représentés l'un par la partie droite et l'autre par la partie gauche de chaque carte). Mais parfois ils se rendent visite: une grenouille plouf de l'étang de gauche saute chez ses voisines de droite et vice-versa. Les dés et les cartes face cachée sont posées au milieu des joueurs. Chaque joueur/équipe tire une carte (code couleur de la ligne de démarcation au milieu de la carte jaune = facile ; bleu = moyen ; vert = difficile). La carte est gagnée lorsque le joueur/l'équipe trouve de tête (par le calcul mental) quelles sont les grenouilles qui ont bougé. On peut le déduire car, en effectuant le mouvement inverse, la somme des points des grenouilles de chaque étang doit être identique. Si la tâche est trop difficile, on peut représenter la situation avec les dés en bois, et les joueurs peuvent essayer eux-mêmes. Important: les joueurs/équipes doivent chercher seuls la solution, une intervention de l'animateur n'est pas souhaitable ! Lorsque la question est résolue, on tire une nouvelle carte.

2. Les dés malicieux

Calcul ludique et constructif pour utiliser les opérations de base jusqu'à 50.

Chaque joueur ou chaque équipe reçoit 7 dés. Mélangez les cartes, formez-en une pile et placez-la, face cachée, sur la table. On retourne la carte du dessus. Le but du jeu est de gagner le plus possible de cartes. Le joueur ou l'équipe gagne une carte, lorsqu'il/elle aligne le premier, avec le nombre de dés indiqués sur la carte dans la boîte en haut à gauche, la somme de tous les points et chiffres se trouvant sur cette carte. (On ne lance pas les dés!) Le chiffre indiqué dans la boîte ne sera pas comptabilisé. Vous serez surpris du nombre d'étapes de calcul dont on a besoin!