

Ich lerne die Zahlen – Spielmöglichkeiten

1. Zahlenreihe aufdecken (für 2-4 Spieler)

Jeder Mitspieler legt vor sich eine Zahlenreihe von 1-10 in der richtigen Reihenfolge aus. Danach werden alle Karten umgedreht (Rückseite nach oben). Jetzt kommt der Zahlenwürfel ins Spiel: Der Spieler mit dem längsten Vornamen (Buchstaben zählen) würfelt und versucht in seiner Zahlenreihe die vom Würfel angezeigte Ziffer durch Abzählen zu finden und dreht sie um. Die übrigen Mitspieler kontrollieren ob die Zahl übereinstimmt. So wird reihum gewürfelt, bis ein Spieler als erster alle 10 Karten aufgedeckt und damit gewonnen hat.

2. Zahlen schreiben

Ein Mitspieler erhält alle Zahlenkarten von 1-10. Die Bildkarten, Abzählreimkarten und die Kastanienfigurkarten werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Nun malt der Mitspieler die Zahl der obersten Karte auf seinem Stapel dem ersten Mitspieler, mit dem Finger, auf die Handinnenfläche oder den Rücken. Der Spieler muss nun die Zahl raten. Ist die Lösung richtig, so bekommt der Ratende die Zahlenkarte ausgehändigt. Für alle anderen Mitspieler heißt es nun aufgepasst - sie dürfen sich, zur Zahl passende Karten, (Bildkarte oder Abzählreimkarte oder Kastanienfigurkarte) vom Tisch einsammeln. So geht der (Zahlenkarten-) Spieler reihum bis seine Zahlenkarten aufgebraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten einsammeln konnte.

3. Quartette sammeln

Nach der bekannten Quartettregel.

Quartettvarianten, die abgelegt werden dürfen:

- alle 4 Karten zu einer Zahl
- 4 aufeinanderfolgende Zahlen
- 4 gerade Zahlen oder 4 ungerade Zahlen
- 4 gleiche oder 4 verschiedene Rechenzeichen
- 4 Kastanienfiguren
- 4 geometrische Figuren/Reime

4. Schlagen

Dazu werden nur die Zahlenkarten (die Karten mit der großen Zahlziffer), die Bildkarten und die Abzählreimkarten benutzt. Jeder Mitspieler bekommt die gleiche Anzahl Karten, die er als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Nun drehen alle Spieler die oberste Karte ihres Stapels um. Der Spieler der den höchsten Wert hat, erhält alle offenliegenden Karten seiner Mitspieler. Haben 2 Spieler den höchsten Wert, so werden die Karten in die Tischmitte gelegt und jeder Mitspieler dreht die nächste Karte auf seinem Stapel um. Sieger ist, wer nach 4 Runden (bei 2 Spielern nach 6 Runden) die meisten Karten hat.

5. Memory

Jeder Spieler bekommt eine Zahlenkarte (die Karten mit der großen Zahlziffer) ausgehändigt, die er offen vor sich ablegt. Alle anderen Karten werden verdeckt in der Tischmitte abgelegt. Die Spieler drehen nun reihum in jeder Runde 2 Karten um. Findet ein Spieler dabei eine passende Karten zu seiner Zahl, so darf er sie behalten. Findet er 2 passende Karte, so darf er noch 2 weitere Karten ziehen. Dreht er keine passende Karte um, wird sie wieder verdeckt zurückgelegt. Sieger ist, wer als erster alle 4 Karten seiner Zahl und ein Pluszeichen gefunden hat.

6. Größer und kleiner unterscheiden

Der Spielführer legt verschieden Zahlenpaare aus. Die Kinder dürfen nun reihum herausfinden, welche Zahl größer oder kleiner ist, in dem sie das entsprechende Zeichen (> oder <) richtig legen. Das Ergebnis können die Spieler mit Hilfe der Kastanienmännchenkarten selbst kontrollieren (hier wird optisch eindeutig klar, welche Zahl größer oder kleiner ist). Für jede richtige Lösung gibt es ein Gewinnpunkt (kann eine nicht benutzte Bildkarte sein). Sieger ist, wer nach 6 (ist je nach Alter variabel) Runden die meisten Gewinnkarten sammeln konnte.