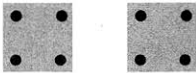


1. Die Puzzlemattenversion in der Gesamtgröße von 3 x 3 bis 4 x 4 qm (auf EVA-Schaumstoff) kann sowohl innen (d.h. in Klassenzimmern, Horten usw.) ausgelegt werden, als auch im Schulhof.
2. Die mit Keramikfarben auf Bodenfliesen aufgemalte Variante für Innenbereiche. Größe nach Bedarf.
3. Die 4 x 4 bis 5 x 5 qm große Pausenhofversion aus farbigen Betonsteinen, oder auf mit Keramikglasuren veredelten und strukturierten Klinkerplatten. Sie sind säure- und abriebsfest, sowie frostsicher und halten mindestens 20 – 50 Jahre.

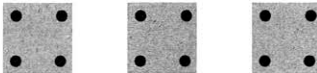
Zufallsregel

Wurfbeispiele:

- **Pasch:**



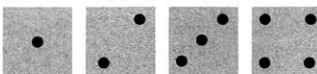
- **Drilling:**



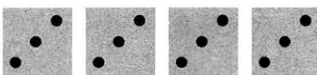
- **2 Paschs:**



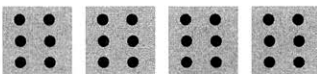
- **Straße:**



- **Superhit:**



... und der höchste Wurf überhaupt



Chancen:
(setzen bzw. ziehen
oder springen)

1

2

3

4

Sieg

Sieg

... und nun viel Spaß beim Spielen!

Wer Fragen oder Anregungen hat, schreibe bitte an den Autor:

Günter Godor
K.Engelhardtstr.11
D-82131 Gauting
Fax: 089 / 8503695

SUPERHIT

Ein vergnügliches Lern - und Knobelspiel

von Günter GODOR ©

Spielmaterial:

1 Spielbrett, 50 Chips in 5 verschiedenen Farben und 4 Würfel in 2 Farben, sowie diese Spielregel.



Dieses variantenreiche Spiel kann allein, bis zu viert, oder mit einer größeren Gruppe, wie z.B. einer Klasse, gespielt werden. Bis zu vier Spieler beim kleinen Spielplan, bis zu 20 beim großen Bewegungsspiel in 3x3 qm bis 5x5 qm.

SUPERHIT kann als Rechenlern- oder -übungsspiel, als reines Glücksspiel, oder als eine Kombination von beidem gespielt werden.

Die Kleinen (ab 4 oder 5 Jahren) können damit spielend die vier Grundrechenarten lernen, größere (ab 6 oder 7) deren Kombinationen. Später dann können bei einem spannenden Würfelspiel die grauen Zellen trainiert und die Rechen- und Kombinationskünste geschult werden.

A. SUPERHIT als Lernspiel

Spiele für den Kindergarten und die Vorschule (ab 4 Jahre)

1. Die Kinder knipsen ihre Chips auf das Spielbrett – wer kann am meisten plazieren?
2. Wie würfeln mit dem Farbwürfel.
Wer kann am meisten Chips auf die Felder mit der gleichen Farbe, die der Würfel zeigt, legen?
3. a) Wir spielen „**4 gewinnt**“, indem wir 4 Chips in einer Reihe legen: ●●●●
(horizontal, oder vertikal, später auch diagonal). Die Kinder spielen sowohl alleine für sich, als auch in Teams zu 2 gegeneinander.
b) Jetzt lassen wir die Kinder mit 4 Chips Häuser bauen: ●●
●●
c) oder sie bauen Bäume

d) oder in Teams (zu 2 oder 3) Kreise

4. wie 3.a) und b), aber mit dem Farbwürfel.

Handreichung zum spielenden Lehren, Lernen und Üben der 4 Grundrechenarten und ihrer Kombinationen für Kinder (ab 5), Eltern und Lehrer

Orientierungsspiel:

Wir würfeln zunächst mit 1 Würfel und legen dann möglichst schnell unsere Chips auf die Felder mit der gewürfelten Zahl (z.B. bei der 1 auf 1, 12, 15 etc. bis 100, d.h. auf jede Zahl, in der eine 1 drin vorkommt). Anschließend dasselbe Spiel mit den Zahlen 7, 8, 9, 0. Wer jeweils am meisten Chips auflegt ist Sieger(in).

Das Lehren und Lernen jeder Grundrechenart kann in folgenden 5 methodischen Schritten erfolgen:

1. Anfassen, Anschauen und Sprechen
Die Kinder berühren die Zahlen auf den Reihen, auf denen sie rechnen und sagen dazu, was sie tun (Er - fassen durch Anfassen bzw. Be - greifen durch Greifen).
2. Anschauen und Sprechen
Die Zahlen werden diesmal mit dem Auge erfaßt, dabei sagen die Kinder, was sie rechnen.
3. Dann stellen sie sich reihum Fragen, wobei die Antwortenden zuerst noch aufs Brett schauen dürfen.
4. Anschließend versuchen sie die Aufgaben zu lösen, ohne aufs Brett zu schauen. Bei richtiger Antwort dürfen 1 oder 2 Chips (aufs Ergebnis) gelegt werden.
5. Zur Kontrolle, ob der Lernschritt begriffen ist, legen wir nun zuerst Chips auf die Zahlen, mit denen wir rechnen, die dann die SpielerInnen bei richtiger Antwort erhalten.

Anm.: Der dicke Punkt ● in den Beispielen steht für eine mit Chip abgedeckte Zahl

I. ZUSAMMENZÄHLEN - ADDIEREN - PLUS +

- a) **Wir spielen + von 1 bis 10** (20, 30 etc.), mit 1 (2 oder 3) Würfeln. Dabei legen wir 1 (oder 2) Chip(s) unserer Farbe auf die 1 und dürfen soweit ziehen, wie wir Augen auf einem (oder 2, 3) Würfel(n) haben. Wer als erste(r) auf der 10 (20 etc.) ist, ist Sieger(in).
- b) Nun wird auf den einzelnen Zahlenreihen von links nach rechts oder von oben nach unten gerechnet, wobei immer nur die Zahl addiert wird, die am Beginn der jeweiligen Reihe steht (erst ohne, dann mit Chips).

z.B. $6 + 3 = ?$ 3 6 ● oder $18 + 9 = ?$ 9 18 ●

Wer nach 5 Fragerunden am meisten Chips aufgelegt hat, ist Sieger(in).

- c) Dann können wir Chips auf die Felder über das ganze Brett verteilt auflegen. Wir fragen reihum von oben bzw. von links nach den bedeckten Zahlen:

z.B.	56	64	●	z.B.	$56 + 7 = ?$
	●	72	81		oder $64 + 8 = ?$

Wer hat nach 5 -10 Fragerunden am meisten Chips abgeräumt?

SCHLUCKEN (Setzen und Ziehen) für 2-4 Spieler

- a) Sobald auf einem Häufchen so viele Chips liegen, wie Spieler teilnehmen, darf dieses mit einem zusätzlichen, eigenen Chip, der darauf gesetzt wird, aus dem Feld genommen, d.h. **geschluckt** werden. Sobald ein(e) SpielerIN alle Chips gesetzt hat, darf er/sie ziehen und solange weiterhäufeln, bis die Häufchen geschluckt werden können. Niedrigere Häufchen können durch Würfeln und Ziehen auf eine Außenlinie in Sicherheit gebracht werden.
- b) Schlucken kann auch als KAMPFVARIANTE gespielt werden. Dabei nimmt man nach jedem Schluckakt die untersten Chips aus dem Feld und läßt nur den eigenen liegen. Es dürfen nur gegnerische oder neutrale Chips geschluckt werden. Wer am Schluß als einzige(r) übrigbleibt, ist SiegerIN, falls nicht vorher jemand einen SUPERHIT würfelt.

Wer am meisten Chips geschluckt hat wird **SCHLUCKKÖNIG(IN)**.

STRATEGIE

Bei dieser Spielvariante darf jede(r) SpielerIN **sofort** mit dem Ziehen beginnen, sobald der erste eigene Chip auf dem Feld plaziert ist. Nach dem Würfeln darf gerechnet werden und/oder es gelten die Zufallsregeln beim Setzen bzw. Ziehen.

Es können alle Varianten von SUPERHIT gespielt werden, mit folgenden Änderungen:

- Bei der Fluchtvariante kann sich der eigene Chip oder Chipsturm entweder auf der Grundlinie sichern, **oder** wieder ins Spiel eingreifen.
- Haben 2 SpielerINNEN die gleiche Zahl von Chips, wird (durch Häufeln bis zu 20 Chips) weitergespielt, bis der Sieger durch das Stechen ermittelt ist, oder jemand das Spiel durch SUPERHIT siegreich beendet.

JACKPOT

Die Chips werden eingesetzt – siehe unten –, am Ende des Spiels werden die durch Häufeln eroberten Chips mit den **Werten der belegten Felder addiert**, wer die höchste Zahl erzielt, gewinnt – oder (wie immer) der SUPERHIT.

Setzvarianten:

- a) Nur nach den Zufallsregeln – wer als erster alle Chips eingesetzt hat, beendet das Spiel.
- b) Nur durch Rechnen mit den vier Grundrechenarten. Ist ein Feld besetzt, muß eine andere Kombination ermittelt werden (oder es kann nicht gesetzt werden) – wer als erster alle Chips eingesetzt hat, beendet das Spiel.
- c) Kombination aus a) und b)
- d) Wie c), doch nun darf man auch gegnerische Chips besetzen und nach dem Setzen **aller** Chips noch 5 – 10 Runden lang gegnerische Häufchen angreifen (Rundenzahl ist **vorher** abzusprechen).

C. SUPERHIT als Bewegungsspiel

SUPERHIT gibt es inzwischen auch als Bewegungsspiel in verschiedenen Varianten, wobei die Kinder nicht nur ihren Spiel-, sondern auch den Bewegungstrieb beim Mathespielen ausleben dürfen. (Anfragen bitte direkt an den Autor, s. letzte Seite)

tig Tips geben - oder ein(e) gute(r) RechnerIN nimmt es mit 2 oder 3 schwächeren auf. Wenn Kinder **verschiedener** Altersstufen „4 gewinnt“ spielen, können sie je nach Wissensstand +, -, x oder : rechnen.

B. SUPERHIT als Würfelspiel

Allgemeine Setz- und Zugregel:

Jeder Spieler erhält 7 –10 Chips einer Farbe (je nach Spielerzahl oder Spieldauer). Gewürfelt wird mit den 4 Würfeln. Zu Beginn werden ca. 10 – 20 Chips der 4. Oder 5. Farbe ins Spielfeld **eingesetzt**. Diese werden dann nach der **ZUFALLSREGEL** oder durch **Errechnen** des Feldes mit den **4 Grundrechenarten** nach und nach mit den eigenen Chips belegt. Die **Zufallsregeln** findet ihr auf Seite 12!

Das **Errechnen** geschieht, indem die Würfelzahlen so mit Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division kombiniert werden, daß die gewünschte Feldzahl herauskommt (Beispiele S. 2 – 8). Wenn möglich, können so auch 2 Chips gesetzt werden, wenn das errechnete Ergebnis zweimal vorhanden bzw. belegt ist.

Sind bereits 5 (- 10) Chips eines Spielers eingesetzt, so darf mit ihnen entsprechend der Zufallsregel (s.Seite 12) 1 – 4 Felder **gezogen werden**, senkrecht, waagrecht oder diagonal, oder durch Rechnen 1 – 5 Felder weit, wie die Dame beim Schach..

Grundvarianten:

- **HÄUFELN:** Eigene Chips werden beim Einsetzen oder Ziehen **auf** andere Chips gelegt. Mit diesen Chipshäufchen kann man weiter häufeln oder ziehen, bis ein Spieler den 7. Chip auflegt (bei 3, oder 2 Spielern den 8. oder 10.).
- **SCHLUCKEN:** Auch hier werden neutrale oder gegnerische Chips/-häufchen besetzt. Wer bei 3 Spielern den 4. (bei 4 Spielern den 5.) Chip legt, darf die darunterliegenden „schlucken“, d.h. zusammen mit dem eigenen **aus dem Feld** nehmen.

SUPERHIT (Grundspiel)

Auf dem Spielfeld werden 10 – 20 neutrale Chips (z.B. die der 4. oder 5. Farbe) auf beliebigen Feldern, mit Ausnahme der Randlinien, plziert.

Gespielt wird nach den allgemeinen Setz- und Zugregeln. Sind 5 (- 10) eigene Chips eingesetzt, kann damit nach der Zufallsregel **1 – 4 Felder**, mit Rechnen bis **zu 5 Felder** weit gezogen werden, um andere Chips zu besetzen.

Gegnerische oder neutrale Chips können beim Einsetzen, oder durch Ziehen vom Spielplan aus, besetzt werden. Die Spieler dürfen nur mit den Häufchen ziehen, bei denen ihre Farbe obenauf liegt. Wir ziehen wie die Dame beim Schach.

SiegerIN ist, wer am Schluß die meisten Chipstürme unter der eigenen Farbe angesammelt hat, **oder wer einen SUPERHIT** würfelt.

Varianten:

HÄUFELN (Setzen und Ziehen)

- Bei dieser Variante darf jede(r) SpielerIN beim Setzen bis zu insgesamt 5 Chips anhäufeln, beim Ziehen bis zu 7 (8, 9 oder 10, je nach Spielerzahl). Wer am Schluß die meisten Chipstürme hat ist SiegerIN (oder: wer als erste(r) 2 oder 3 Chipstürme hat).
- Das Häufeln kann statt als Flucht- auch als KAMPFVARIANTE gespielt werden, wobei die Chipszahl der Häufchen nicht begrenzt ist. Es spielt jeder gegen jeden, bis nur noch ein Häufchen auf dem Feld steht. Vorsichtige Spieler deponieren 1 oder 2 Chips auf einer Grundlinie und greifen damit erst in der Schlußphase ein.

- Zehnerübergänge:** Wir legen je 2 Chips unserer Farbe **vor die 1** und spielen mit 2 Würfeln. Wenn wir z.B. 6 und 5 würfeln, ziehen wir mit dem 1. Chip bis zur **10**, mit dem 2. Bis zur **1**.

Wer ist als Erste(r) mit dem 1. Chip auf der **30 (40, 50, etc.)**, während der 2. Chip sich auf der Einerreihe jeweils von 1 bis 10 bewegt.

- Sobald das erlernt ist, kann auch diagonal von links oben nach rechts unten gerechnet werden (erst ohne, dann mit Chips).

z.B.: **Wir spielen + von 1 bis 100** mit 2 (oder 3) Würfeln. Dabei können wir entweder diagonal und/oder in Stufen auf die 100 zugehen.

- Noch schwieriger wird es, wenn wir abwechselnd diagonal, horizontal oder vertikal addieren und dann Chips auflegen oder abräumen.

- Wir können reihum fragen und so auch abwechselnd diagonal, horizontal oder vertikal addieren und dann Chips auflegen. Bei 4 Spielern können z.B. jeweils 2 gegen 2 „4 gewinnt“ spielen. (Jedes Team spielt mit 5 Chips einer Farbe.)

„4 gewinnt“: Wir versuchen, 4 Chips unserer Farbe horizontal, oder vertikal, oder diagonal nebeneinander zu plazieren. Bei 2, 3 oder 5 Spielern wetteifert jeder mit jedem (10 Chips pro Spieler). Dieses Spiel ist bei allen Auflegespielformen zu empfehlen.

WEGNEHMEN - SUBTRAHIEREN - MINUS -

- Wir spielen - von 10** (20, 30 etc.) bis **1** mit einem oder 2 (3) Würfel(n) und 1 (2, 3) Chip(s) pro Spieler(in). Wer als erste(r) seine(n) Chip(s) auf der 1 plaziert hat, ist Sieger(in).

- Nun wird auf den Zahlenreihen von rechts nach links oder unten nach oben gerechnet, wobei immer nur die Zahl subtrahiert wird, die am Ende der jeweiligen Reihe steht (erst ohne, dann mit Chips). Reihum im Uhrzeigersinn fragen.

z. B. ● 42 49 42 - 7 = ? oder ● 30 36 30 - 6 = ?

Wer nach 5 Fragerunden am meisten Chips aufgelegt hat, ist Sieger(in).

- Dann verteilen wir wieder Chips auf den Feldern über das ganze Spielbrett und fragen reihum von rechts bzw. unten nach den verdeckten Zahlen.

- Zehnerübergänge:** Wir legen je einen Chip unserer Farbe **vor die 10 bzw. auf die 30 (40, 50, etc.)** und spielen **minus** mit 2 Würfeln. Wenn wir z.B. 6 und 5 würfeln, ziehen wir mit dem 1. Chip bis zur **10**, mit dem 2. Bis zur **9**. Wer hat als Erste(r) beide Chips auf der Einerreihe rausgewürfelt.

- Auch hier kann später mit diagonalem Rechnen (von rechts unten nach links oben) die Schwierigkeit gesteigert werden.

z.B.: **Wir spielen - von 100 bis 1** mit zwei (oder 3) Würfel(n) und 1 (2, 3) Chip(s) pro Spieler(in) entweder diagonal oder in Stufen.

- Hier können wir die Schwierigkeit wieder steigern, indem wir abwechselnd horizontal, vertikal oder diagonal rechnen, uns selber (bei 4 Spielern dem Partner) Minus-Fragen stellen und dann mit Chipsauflegen „4 gewinnt“ spielen.

III. ADDIEREN und SUBTRAHIEREN „+ und -“

- a) Als weitere Steigerung können Addition und Subtraktion zuerst auf den einzelnen Reihen miteinander kombiniert werden, auch hier wird die Richtung geändert, z.B. erst von links nach rechts, dann von rechts nach links, oder von unten nach oben bzw. von oben nach unten. Genauso erst ohne, dann mit Chips üben.

z.B.: wir spielen von **1 bis 10 und wieder zurück** bis zur 1 mit 1 (2) Würfeln und je 1 (2, 3) Chip(s) pro Spieler. Dann von **2 bis 20 und zurück**, usw., dann reihenübergreifend von 1 bis 20 (30, 40 etc.) und zurück.

- b) Wir verteilen nun Chips über das ganze Spielbrett und fragen dann reihum von allen 4 Seiten nach den verdeckten Zahlen.
c) „+ und -“ kann auch in Stufen von links unten nach rechts oben, zuerst ohne und dann mit Chips, eingeübt werden.

Beispiel: Wer ist als Erste(r) mit seinem Chip **von der 10 links unten** mit 2 Würfeln **auf der 10 rechts oben** (oder umgekehrt).

- d) Durch die Kombination von diagonalem und horizontalem bzw. vertikalem Rechnen kann die Schwierigkeit weiter gesteigert werden.

z.B.: wir spielen „**4 gewinnt**“, entweder 2 gegen 2, oder jeder gegen jeden.

- e) Anschließend können wir mit 3 bzw. 4 Würfeln „+ und/oder -“ rechnen. Wer eine der Zahlen auf dem Spielbrett errechnet, darf 1 oder 2 Chips darauf ablegen. Sieger ist, wer als erster seine 10 Chips auf den Feldern placiert hat.
f) Wie e), doch nun räumen wir Chips ab (bis zur Zahl 24).

IV. MALNEHMEN - MULTIPLIZIEREN „x“





- a) Die Zahlen, mit denen wir malnehmen, d.h. die Faktoren, stehen auf der linken, bzw. oberen Grundlinie, das Ergebnis „erfahren“ die Kinder zuerst mit den Fingern - später mit den Augen:

sie folgen den Zahlen, mit denen gerechnet wird, auf den beiden Reihen bis zum Schnittpunkt und haben das Ergebnis (je 2 mal, es sei denn, wir multiplizieren eine Zahl mit sich selbst).

- b) Wir fragen uns reihum (1 x 1 bis 10 x 10) und legen wieder Chips auf die errechneten Zahlen. (Zuerst mit Hinschauen, dann ohne.)
c) Mit dem Spielplan und Chips (abräumen) von außen nach innen rechnen. Der/die SpielleiterIN besetzt die Zahlen mit Chips, die errechnet werden sollen.

1	2	3	4		
2	4	6	●	4 x 2 = ?	(2 Chips)
3	6	●	12	3 x 3 = ?	(1 Chip)
4	●	12	16		

- d) Wird das beherrscht, kann mit (zunächst 2) Würfeln weiter eingeübt werden.

z. B.  x  = ? oder  x  = ?

Der Spielplan wird dabei nur noch zur Bestätigung des Ergebnisses eingesetzt oder zum Belegen mit Chips bzw zum Abräumen benutzt.

Beispiel: **10% (20%)**: Du willst Dich mit 10% (20%) an einem Grundstück beteiligen, das durch den Spielplan dargestellt wird. Dazu mußt Du 1 (2) Zehnerreihe(n) übernehmen (d.h. 10% (20%) der Felder), indem Du 4 Deiner Chips in gleichen Abständen darauf setzt (= Anzahlung!) – horizontal und/oder vertikal. SiegerIN ist, wem das zuerst gelingt. Erst ohne, dann mit Würfeln und kombinieren.

Bei 2 Zweierteams können wir unsere Anteile auf 30% oder 40% steigern.

Stimmenmehrheit: Wir wollen einen Wahlkreis erobern, der aus 4 (6, 8 etc.) Feldern besteht und besetzen dazu die 4 Ecken dieser Rechtecke oder Quadrate.

Wer gewinnt den ersten Wahlkreis?

Wieviel % vom Spielplan stellt er dar?

XIV. QUADRATE, RECHTECKE, DREIECKE

Ihre Flächen werden durch die einzelnen Felder des Spielplans dargestellt.

z.B.:

Wer kann ein 16-er Feld durch Besetzen der 4 Ecken erobern (Quadrat oder Rechteck).

CLAIMS ABSTECKEN!

Auf dem SUPERHIT-Feld wurde Gold gefunden ...

Wer kann den größten Claim abstecken, indem er die 4 Ecken mit seinen Chips besetzt (Rechtecke und/oder Quadrate).

Erst ohne, dann mit Würfeln und Kombinieren.

Dasselbe Spiel mit **Dreiecken**:

Wer kann die meisten rechtwinkligen und gleichschenkligen Dreiecke mit seinen Chips abstecken?

GLEICH UND GLEICH!

Jede(r) SpielerIN besetzt eine Seite eines Quadrates mit 2 seiner Chips auf einer Grundlinie. Wem gelingt es zuerst die 4 Ecken eines gleichgroßen Rechtecks mit 4 Chips zu markieren? Oder umgekehrt: welche Rechtecke können wir in Quadrate verwandeln? (Vorher Gesamtfläche in Feldern festlegen!) Auch gut mit 2-er-Teams zu spielen

MIT ZUFALLSREGEL

Um auch das Interesse der schwächeren RechnerINNEN am Spiel zu erhalten und es reizvoller zu gestalten, kann bei allen Varianten, bei denen mit 4 Würfeln gewürfelt wird, auch die Zufallsregel verwendet werden:

VERNETZTES LERNEN und DENKEN

Mit SUPERHIT können die Zusammenhänge zwischen + und -, + und x, x und : oder : und - sehr augenfällig gelehrt und gelernt werden. Damit und durch die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten der 4 Grundrechenarten in vielen verschiedenen Spielformen wird mit diesem sehr klugen Spiel auch das vernetzte Denken spielerisch äußerst wirkungsvoll geschult.

Teamspiele

Fast alle Rechenvarianten eignen sich auch gut zu Teamspielen. Dabei können je zwei SpielerINNEN gegen die anderen beiden antreten und sich z. B. beim Rechnen gegensei-

XI. ADDIEREN, MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN + , x und :

- a) Die SpielerInnen versuchen durch freies Kombinieren der gewürfelten Zahlen ihre Chips zu setzen. Wer alle im Feld untergebracht hat, ist SiegerIN.
- b) mit 4 Würfeln:
Wer erreicht das höchste (oder das niedrigste) Ergebnis?

z.B.:  $6 + 4 = ?$ $10 \times 5 = ?$ $50 : 1 = ?$

Reihum oder gleichzeitig zu spielen (der/die Schnellste punktet).

- c) Der/die SpielleiterIN bestimmt durch Belegen mit Chips der neutralen Farbe wieder die Felder, mit denen gerechnet werden soll. Wir besetzen nun diese mit unseren eigenen durch Rechnen mit 4 Würfeln in freier Kombination von +, x und : (mindestens je einmal).
Wer alle Chips im Feld untergebracht hat oder wer die meisten Chips mit seinen besetzt hat ist SiegerIN.
- d) Wie c), aber mit Abräumen von Chips.
- e) Wir spielen „4 gewinnt“ mit 4 Würfeln und +, x und :

XII. ADDIEREN, SUBTRAHIEREN, MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN

- a) Es wird mit 4 Würfeln gewürfelt, dann mit +, -, x und : gerechnet und anschließend 1 oder 2 Chips gesetzt. SiegerIN ist, wer seine 7 - 10 Chips als erster im Feld hat, oder wer die höchste Zahl besetzt.
- b) Hier können wieder 2 gegen 2 oder jeder gegen jeden „4 gewinnt“ spielen. Dabei werden die Chips zuerst zwischen 4, dann 2 und später auf die einzelnen Felder gesetzt. Zuerst verwenden wir 3 der 4 gewürfelten Zahlen, dann alle 4.
- c) Wir plazieren 10 – 20 Chips auf je 4 Felder (später auf je 2) und versuchen sie der Reihe nach abzuräumen, oder - bei gleich guten SpielerInnen - nach Schnelligkeit, d.h. wer als erster ein besetztes Ergebnis kombiniert, erhält den/die Chips.
- d) Der/die SpielleiterIN besetzt wieder 10-20 Felder mit Chips in der 5. Farbe, auf die dann die SpielerINNEN nach freiem Kombinieren der 4 Grundrechenarten ihre eigenen zu häufeln versuchen, zuerst müssen dabei mindestens 3 der 4 gewürfelten Zahlen benutzt werden, später alle 4.
SiegerIN ist wieder, wer die meisten Chips aufgehäufelt hat (Gesamtsumme!).

Beispiel: Es sollen 2 Chips auf die Zahl 56 (2 x vorhanden) gesetzt werden.
Gewürfelt wird 5, 6, 3 und 1. Man kann rechnen: $5 + 3 = 8$, $6 + 1 = 7$; $7 \times 8 = 56$

- e) Wir spielen „4 gewinnt“ mit 4 Würfeln und +, -, x, : in freier Kombination mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen, wie bei VI. f).

XIII. BRÜCHE UND PROZENTE

Da eine Zahlenreihe 1/10 des Spielplans darstellt, und ein Feld 1/100 davon, eignet sich SUPERHIT auch zum spielenden Einführen bzw. Üben des Bruch- und Prozentrechnens.

- e) Anschließend können wir mit 3 Würfeln rechnen und Chips auflegen oder abräumen.
- f) Wir spielen nun „4 gewinnt“ entweder jede(r) gegen jede(n) oder als Teamspiel (2 gegen 2) mit wechselseitigem Abfragen von „x“-Aufgaben.


V. TEILEN - DIVIDIEREN :

- a) Nun rechnen wir von innen nach außen, wobei die Zahl, mit der wir teilen, d.h. der Divisor, z.B. auf der oberen Grundlinie stehen kann und das Ergebnis auf der linken (oder umgekehrt).

- b) Mit dem Spielplan und Chips (abräumen) von innen nach außen rechnen.

1	●	●	4	
2	4	6	8	$6 : 2 = ?$ (2 Chips)
●	6	9	12	$9 : 3 = ?$ (1 Chip)
4	8	12	16	

- c) mit 3 oder 4 Würfeln:
Wir legen 2 Würfel nebeneinander und bilden so eine Zahl auf dem Brett, dann dividieren wir mit der 3. Oder 4. Zahl oder deren Summe bzw. Differenz.

z.B.:  $16 : 4 = ?$
oder $64 : 1 = ?$

- d) Wenn gleich gute bzw. schnelle RechnerInnen zusammensitzen, kann dieses Spiel auch im Wettkampf gespielt werden, d.h. wer als erster eine Rechenmöglichkeit sieht, darf sie sagen und dann 1 oder 2 Chips auflegen.

- e) Auch hier können wir „3 (4) gewinnt“ spielen.

VI. ADDIEREN und MULTIPLIZIEREN + und x

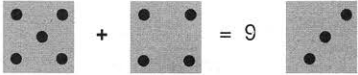
- a) Wir fragen reihum mit + und/oder x. Wer die richtige Antwort gibt darf 1 oder 2 Chips auflegen.

z.B.: 56 63 70 $63 + 7 = ?$ oder $10 \times 7 = ?$

- b) Wir legen Chips auf diverse Zahlen und fragen reihum mit + und/oder x danach.

z.B.: 56 63 ● $63 + 7 = ?$ oder $10 \times 7 = ?$

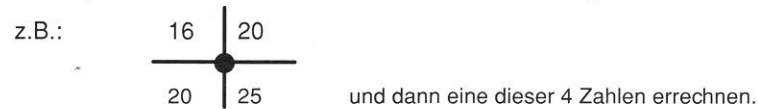
- c) Ab jetzt kann mit 3 Würfeln gerechnet werden, wobei man die Zahlen auf den gleichfarbigen Würfeln addiert und das Ergebnis mit der dritten erwürfelten Zahl multipliziert.

z.B.:  $9 \times 3 = ?$ (2 Chips auflegen)

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. SiegerIN ist, wer als erste(r) seine 10 Chips gesetzt hat.

- d) Nun können die 3 gewürfelten Zahlen beliebig addiert bzw. multipliziert werden.

- e) Wie c) und d) aber mit 4 Würfeln:
Die Zahlen der gleichfarbigen Würfel werden addiert, die Summen multipliziert.
- f) Das Abräumen von oder Belegen mit Chips kann in 6 verschiedenen Schwierigkeitsstufen geübt werden, indem wir diese zuerst auf 4 Feldern plazieren,



Später legen wir sie **zwischen** 2, und dann **auf** die einzelnen Zahlen.
Wir würfeln mit 4 Würfeln, kombinieren zunächst aber nur drei mit **+** und **x**. Anschließend müssen alle 4 verwendet werden.

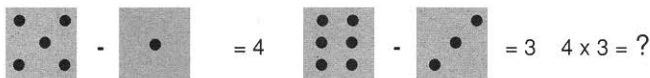
- g) Statt reihum zu spielen, können auch alle SpielerInnen gleichzeitig die 4 gewürfelten Zahlen kombinieren (Dabei zählt z.B. das höchste Ergebnis) und der/die Schnellste punktet dann durch Auflegen oder Abräumen von Chips.
- h) Wir spielen jeder gegen jeden oder 2 gegen 2 „4 gewinnt“ und legen unsere Chips wie bei VI f).

VII. SUBTRAHIEREN und MULTIPLIZIEREN - und x

- a) mit 3 Würfeln



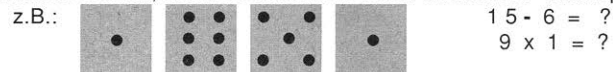
- b) mit 4 Würfeln



SiegerIN ist wieder, wer als erste(r) alle seine Chips gesetzt hat.

- c) Der/die SpielleiterIN legt 10 Chips der 5. Farbe ins linke obere Quadrat (bis 25), die dann von den SpielerINNEN durch beliebiges Subtrahieren und Multiplizieren der gewürfelten Zahlen mit Chips der eigenen Farbe besetzt werden sollen. SiegerIN ist wieder, wer die meisten Chips unter den eigenen angehäufelt hat.

- d) Von den 4 Würfeln können auch 2 durch Nebeneinanderlegen zu einer Zahl kombiniert werden, dann die 3. Zahl abziehen und mit der 4. multiplizieren.



Diese Spielform kann reihum oder im direkten Wettkampf gespielt werden (der/die Schnellste punktet).

VIII. ADDIEREN, SUBTRAHIEREN und MULTIPLIZIEREN +, - und x

- a) Wir legen zuerst Chips auf die Zahlen, mit denen gerechnet werden soll und erfragen dann reihum diese Rechenergebnisse entweder mit **+**, **-** oder **x**: Wer am Schluß die meisten Chips „rechnet“ hat, ist SiegerIN.

- b) mit 4 Würfeln: Wir ziehen die niedrigste gewürfelte Zahl von der höchsten ab, addieren die beiden anderen und multiplizieren die Ergebnisse.



SiegerIN ist wieder, wer als erste(r) alle Chips gesetzt hat.

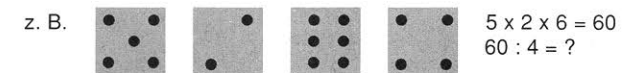
- c) Nun werden die 4 erwürfelten Zahlen beliebig addiert, subtrahiert und multipliziert. Wer die höchste Gesamtsumme auf den von ihm/ihr besetzten Feldern erzielt hat, ist SiegerIN.
- d) Der/die SpielleiterIN legt 10 - 20 Chips auf den Kreuzungspunkt zwischen je 4 Felder, die dann mittels Würfeln von den Spielern mit eigenen Chips besetzt werden, wobei mindestens eine Addition, Subtraktion **und** Multiplikation angewendet werden soll.

Die Schwierigkeit kann gesteigert werden, wenn wir die Chips zuerst zwischen 4 Felder legen, dann zwischen 2 und schließlich auf die einzelnen Zahlen.

- e) Auch hier können wir „4 gewinnt“ mit 4 Würfeln und Chips auflegen spielen. (Wie bei 6. f), aber diesmal mit je einmal **+** - **x** rechnen.)

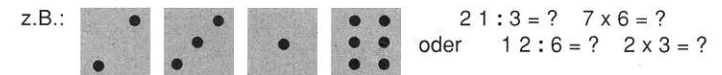
IX. MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN x und :

- a) Mit drei oder vier Würfeln und freiem Kombinieren



mit anschließendem Setzen oder Wegnehmen der Chips.

- b) Wir legen 2 Würfel zu einer Zahl zusammen und rechnen dann mit den anderen beiden **x** und **:**.



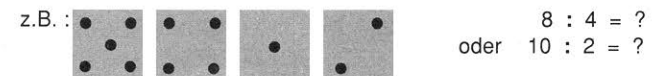
Reihum oder gleichzeitig zu spielen (nur der/die Schnellste punktet).

X. ADDIEREN und DIVIDIEREN + und :

- a) Auf dem Spielbrett addieren wir 2 beliebige Zahlen und suchen dann den Divisor zu dieser Summe:



- b) Mit 3 oder 4 Würfeln:
Wir addieren zwei (oder 3) Zahlen und dividieren dann mit der 3. (oder 4.), falls möglich.



- c) Wir plazieren zwei dieser 4 Würfel nebeneinander zu einer Zahl, addieren die beiden anderen und dividieren dann:



mit Auflegen oder Abräumen der Chips.