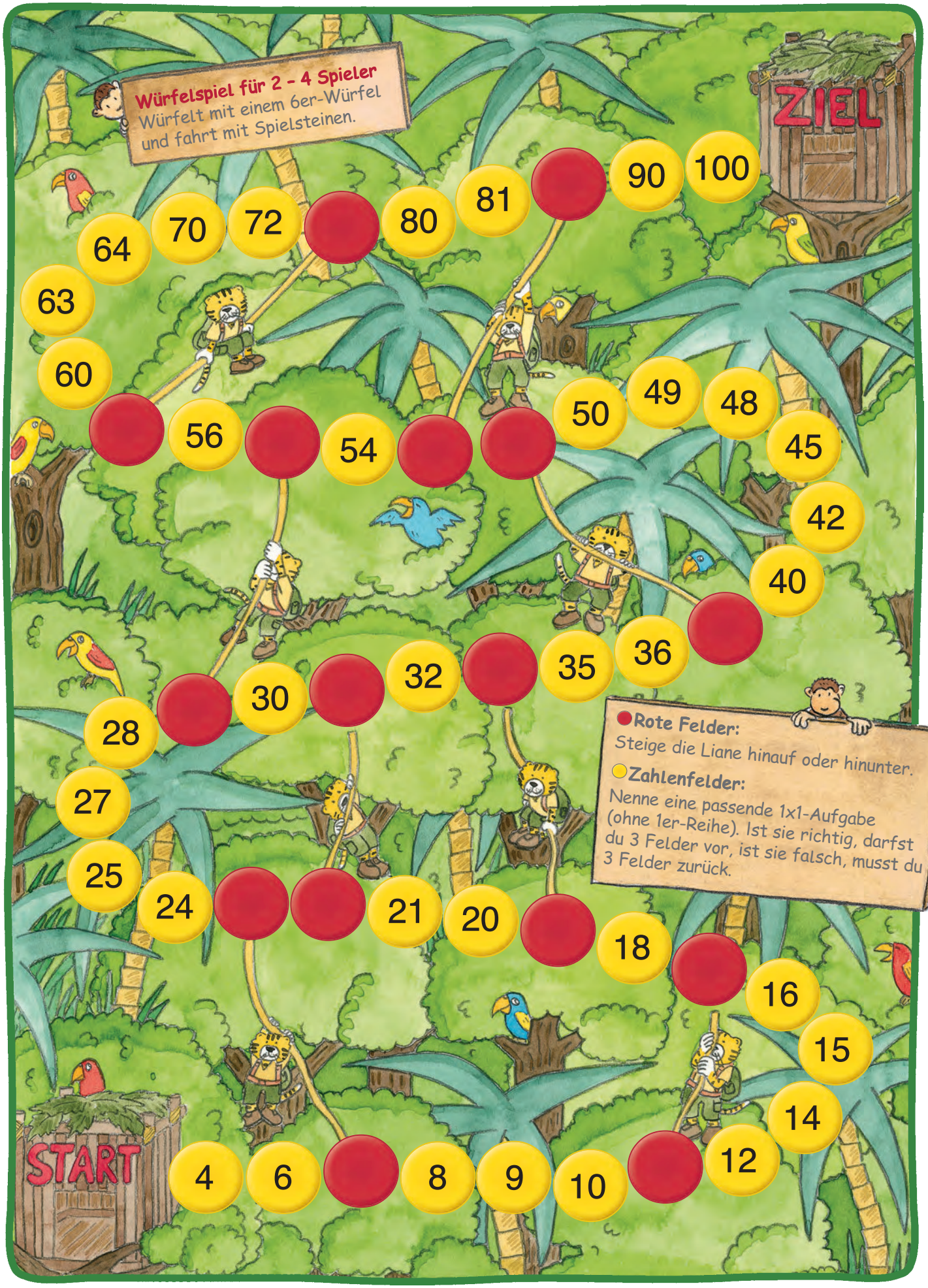
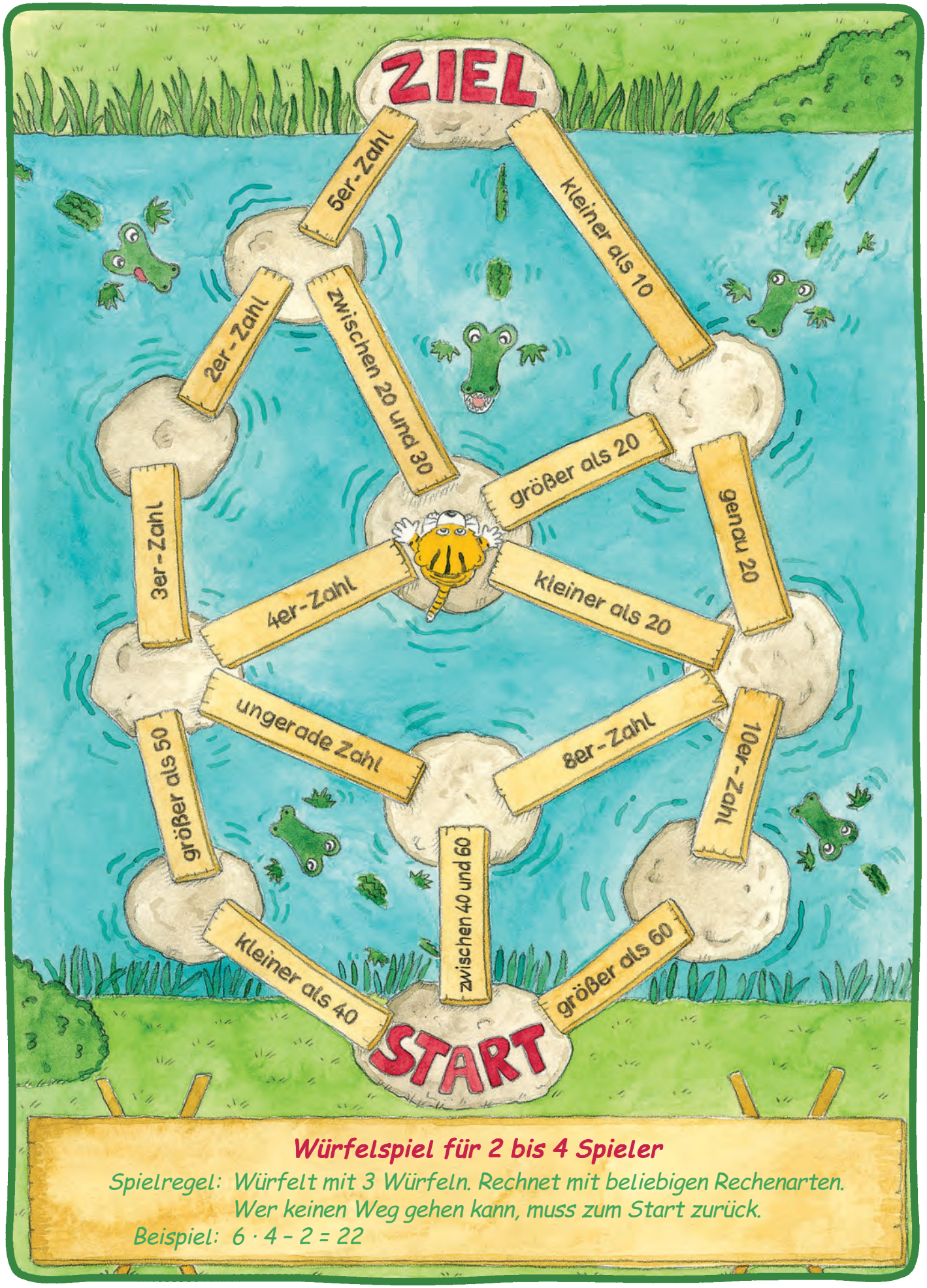
# Im Einmaleins-Dschungel





Klasse 3: ISBN 978-3-619-35360-6, Seite 3

# Über den Fluss – Eigenschaften von Zahlen




**Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler**

Spielregel: Würfelt mit 3 Würfeln. Rechnet mit beliebigen Rechenarten. Wer keinen Weg gehen kann, muss zum Start zurück.

Beispiel: $6 \cdot 4 - 2 = 22$

Klasse 3: ISBN 978-3-619-35360-6, Seite 112

# Wer schafft es hinauf zur 1 000?




## Spielregel

- Für 2 – 4 Spieler
- ein Spielstein pro Spieler
- ein 6er-Würfel

Beginnt bei 200. Wer zuerst bei 1 000 ist, hat gewonnen.
Würfelt und befolgt die Regeln zu den Würfelzahlen.

- ⚀ Rücke um 1 H vor.
- ⚁ Gehe um 4 Z zurück.
- ⚂ Rücke zum nächsten H vor.
- ⚃ Gehe zu 630.
- ⚄ Rücke 8 Z weiter.
- ⚅ Vertausche H und Z (z. B. 820 → 280).


Klasse 3: ISBN 978-3-619-35360-6, Seite 27

# Mein Weg durch die Grundschule




## Würfelspiel für 2 – 4 Spieler

*Würfelt und geht die Felder von Klasse 1 (Start) nach Klasse 4 (Ziel).*

**Grüne Felder:** *Ein Partner stellt dir eine 1x1-Aufgabe. Löst du sie richtig, darfst du stehen bleiben, ansonsten musst du 3 Felder zurück.*

**Blaue Felder:** *Dividiere die Zahl, auf der du stehst, durch deine Würfelzahl. Hast du richtig gerechnet, darfst du um den Rest deines Ergebnisses weitergehen. Bei Rest 0 bleibst du stehen.*

**Rote Felder:** *Gehe zum nächsten grauen Feld zurück.*

Klasse 4: ISBN 978-3-619-45036-7, Seite 112