

Tag 1 : Zahlen und Rechnen – das Kartenspiel

Julian und Mehdi spielen mit einem Kartenspiel.

Das Spiel hat 16 Karten (4 Ass, 4 Könige, 4 Jungen und 4 Damen).

Julian und Mehdi erfinden eine neue Spielregel : jeder Spieler muss zufällig 4 Karten im Kartenstapel ziehen.

Die zwei Freunde bestimmen für jede Karte einen Wert :

- Das Ass ist 1 Punkt wert.
- Die Dame ist 5 Punkte wert.
- Der König ist 3 Punkte wert.
- Der Junge ist 2 Punkte wert.

Achtung :

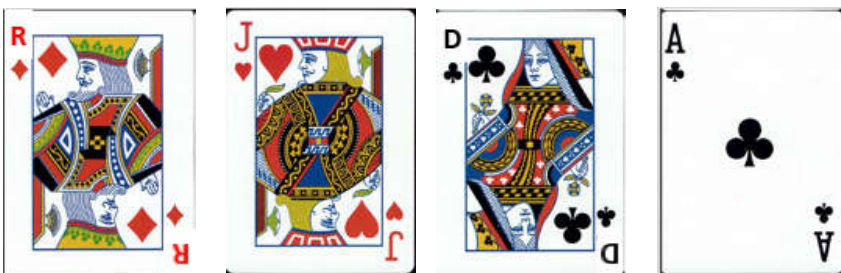
A (Ass)

D (Dame)

J (Junge)

K (König)

1) Mehdi zieht diese 4 Karten :



Rechne, wie viele Punkte Mehdi gewonnen hat. **Schreibe** deinen Rechenweg hier auf.

2) **Finde** eine Zusammenstellung von Karten, die 16 Punkte ergibt.

Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Karten im Anhang 1 ausschneiden und benutzen.

--	--	--	--

Rechne, um nachzuprüfen :

--

Tag 2 : Raum und Geometrie – das Sudokuspiel

Sarah und Paul spielen Sudoku mit diesen Zeichen : ♠, ♣, ♦ und ♥.

Hilf Sarah und Paul dieses Gitter auszufüllen.

Achtung !

- Jedes Zeichen ♠, ♣, ♦ und ♥ kann man nur ein Mal auf jeder Linie finden. →

- Jedes Zeichen ♠, ♣, ♦ und ♥ kann man nur ein Mal auf jeder Spalte finden. ↓

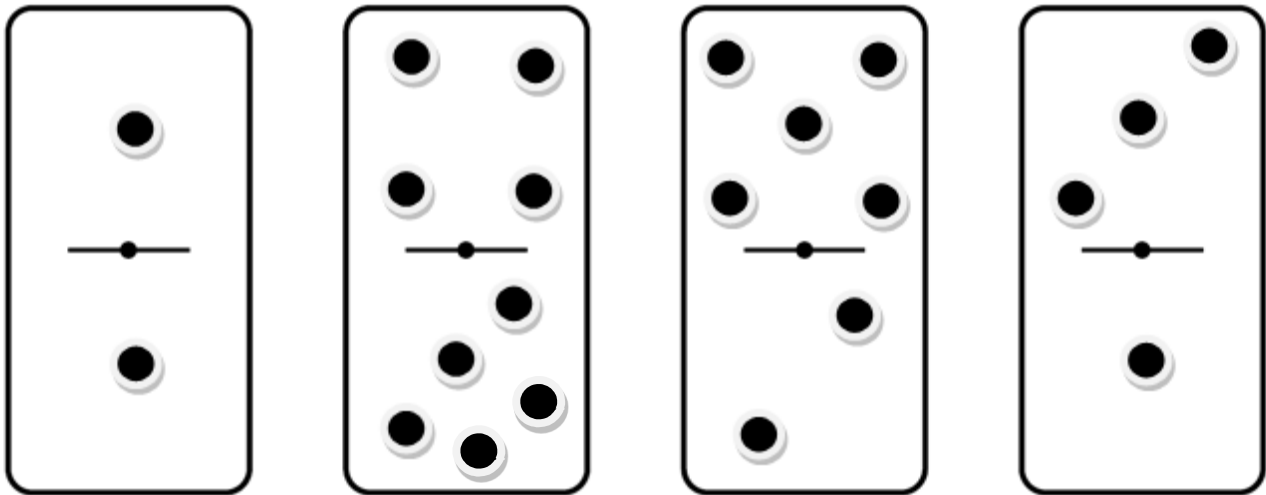
Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Karten im Anhang 2 ausschneiden und benutzen.

	♠	♣		
♦				
		♠		♦
			♠	♣

Tag 3 : Zahlen und Rechnen – das Dominospiel

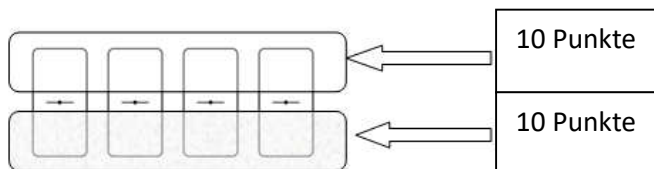
Ihr seid eine Gruppe von 4 Spielern. Jeder Spieler bekommt eines dieser 4 Dominos.

Als Hilfe kann man die Karten im Anhang 3 ausschneiden und benutzen.

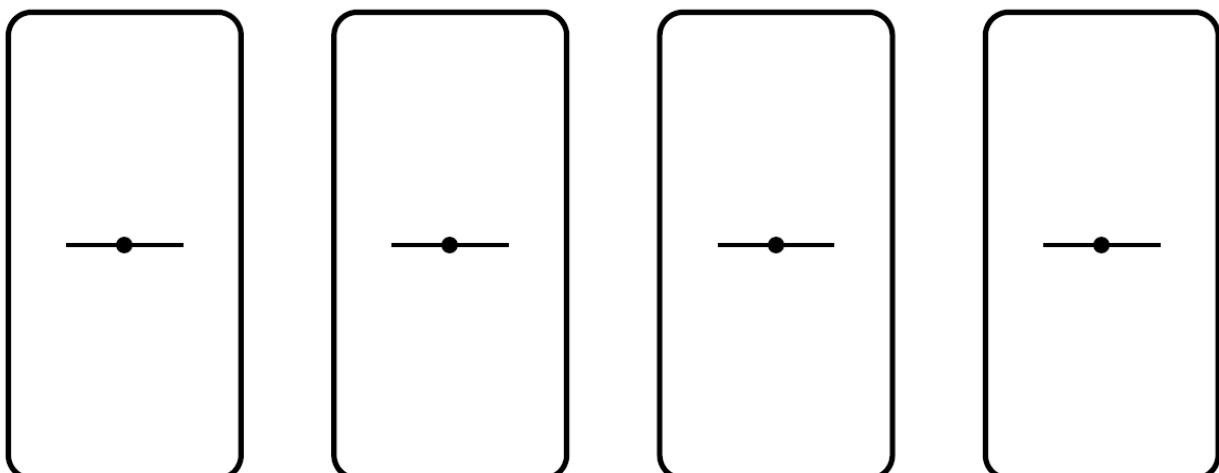


Ein Spieler nach dem anderen muss sein Domino so ansetzen, dass man am Ende des Spieles





- 10 Punkte auf der oberen Reihe erreicht,
- 10 Punkte auf der unteren Reihe erreicht.



Lösung :



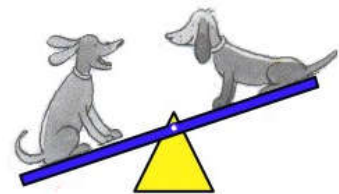
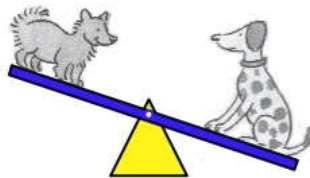
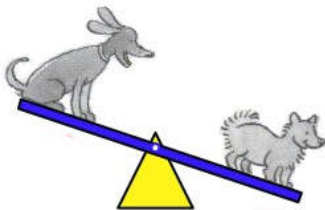
Tag 4 : Größen und Messen – die Wippe

			
Lucky	Médor	Coco	Boby

Mira und Eren spielen gerne mit ihren Pluschtieren. Die Pluschtiere heissen Lucky, Médor, Coco und Boby.

Die zwei Kinder wollen die Hunde vom Leichtesten zum Schwersten ordnen. Dafür benutzen sie eine Wippe.

Schreibe die Namen der Hunde vom Leichtesten zum Schwersten.



_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------

Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Bilder der Tiere im Anhang 4 ausschneiden und benutzen.

Tag 1 : Zahlen und Rechnen – das Kartenspiel

Julian und Mehdi spielen mit einem Kartenspiel.

Das Spiel hat 16 Karten (4 Ass, 4 Könige, 4 Jungen und 4 Damen).

Julian und Mehdi erfinden eine neue Spielregel : jeder Spieler muss zufällig 4 Karten im Kartenstapel ziehen.

Die zwei Freunde bestimmen für jede Karte einen Wert :

- Das Ass ist 1 Punkt wert.
- Die Dame ist 10 Punkte wert.
- Der König ist 5 Punkte wert.
- Der Junge ist 3 Punkte wert.

Falls die Karte ein Herz ist, wird der Wert der Punkte von dieser Karte verdoppelt.

Achtung :

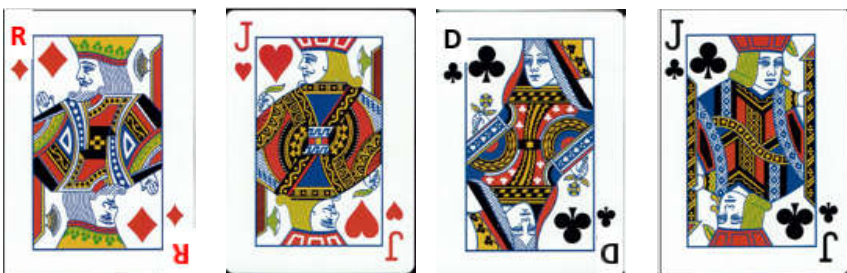
A (Ass)

D (Dame)

J (Junge)

K (König)

1) Mehdi zieht diese 4 Karten :



Rechne, wie viele Punkte Mehdi gewonnen hat. **Schreibe** deinen Rechenweg hier auf.

2) **Finde** 3 Möglichkeiten, wo man jedes Mal 50 Punkte mit 4 unterschiedlichen Karten erreichen kann.

Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Karten im Anhang 1 ausschneiden und benutzen.

Lösung 1 :

--	--	--	--

Ich **schreibe** hier meinen Rechenweg **auf** :

--

Lösung 2 :

--	--	--	--

Ich **schreibe** hier meinen Rechenweg **auf** :

--

Lösung 3 :

--	--	--	--

Ich **schreibe** hier meinen Rechenweg **auf** :

--

Tag 2 : Raum und Geometrie – das Sudokuspiel

Sarah und Paul spielen Sudoku mit diesen Zeichen : ♠, ♣, ♦ und ♥.

Hilf Sarah und Paul dieses Gitter auszufüllen.

Achtung !

- Jedes Zeichen ♠, ♣, ♦ und ♥ kann man nur ein Mal
auf jeder Linie finden. →

- Jedes Zeichen ♠, ♣, ♦ und ♥ kann man nur ein Mal
auf jeder Spalte finden. ↓

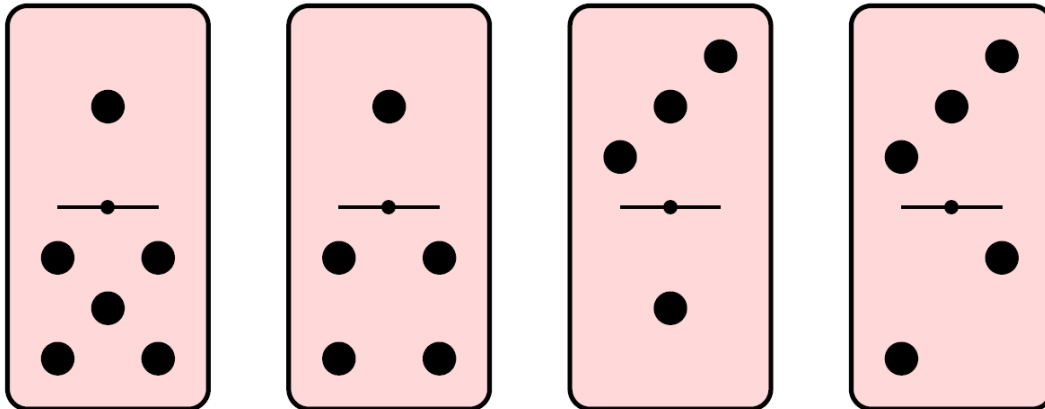
Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Karten im Anhang 2 ausschneiden und benutzen.

♠	♣		
♦			
		♥	♦
		♠	♣

Tag 3 : Zahlen und Rechnen – das Dominospiel

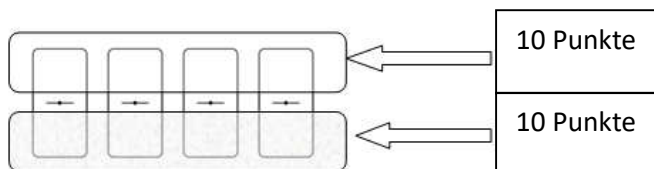
Ihr seid eine Gruppe von 4 Spielern. Jeder Spieler bekommt eines dieser 4 Dominos.

Als Hilfe kann man die Karten im Anhang 3 ausschneiden und benutzen.

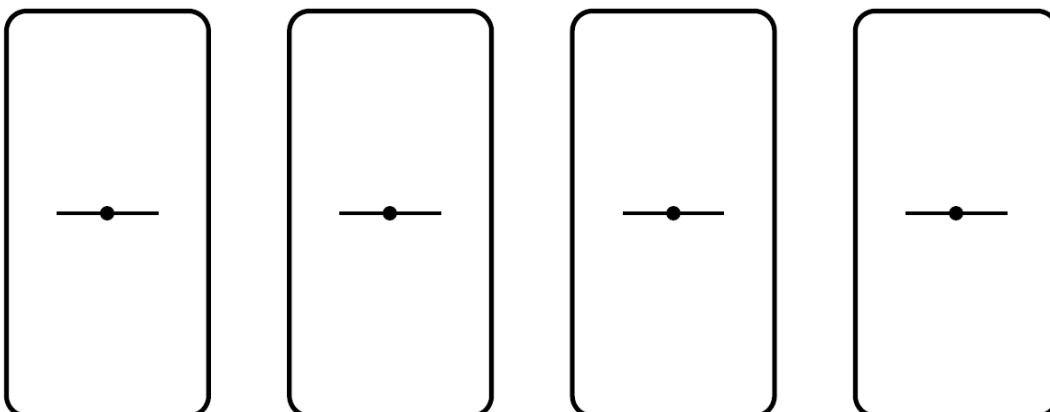


Ein Spieler nach dem anderen muss sein Domino so ansetzen, dass man am Ende des Spieles

- 10 Punkte auf der oberen Reihe erreicht,
- 10 Punkte auf der unteren Reihe erreicht.



Lösung :



Tag 4 : GröÙen und Messen – die Wippe



Lucky



Médor



Coco



Rex

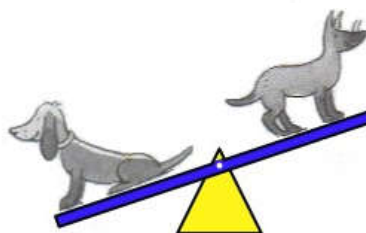
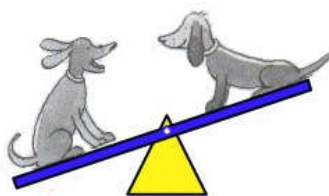
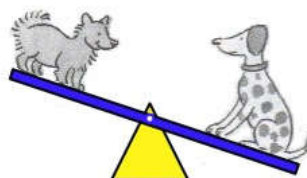
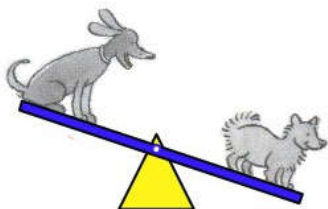


Bobby

Mira und Eren spielen gerne mit ihren Plushhunden. Die Plushhunde heißen Lucky, Médor, Coco und Bobby.

Die zwei Kinder wollen die Hunde vom Leichtesten zum Schwersten ordnen. Dafür benutzen sie eine Wippe.

Schreibe die Namen der Hunde vom Leichtesten zum Schwersten in die 5 Kästchen.



_____	_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------	-------

Falls du Hilfe brauchst, kannst du die Bilder der Tiere im Anhang 4 ausschneiden und benutzen.