



Ein Spiel für Schüler der Klassen 4 bis 6

von ASTRID BRINKMANN

Spielmaterial: 50 Ziffernplättchen (jeweils 5 Plättchen mit derselben Ziffer)
1 ZahlFix-Plan
Schreibstifte und Papier

Spielregeln:

Es spielen 2 Schülergruppen („Gruppe A“ und „Gruppe B“) gegeneinander.

1. Die Ziffernplättchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt.
Jede Mannschaft zieht 25 Plättchen und deckt sie auf.
2. Die Gruppen legen abwechselnd mit ihren Plättchen Zahlen auf den Spielplan, Gruppe A waagerecht und Gruppe B senkrecht. Die Plättchen werden dabei auf die weißen Spielplanquadrate gelegt; die Anzahl der auf dem Spielplan jeweils waagerecht nebeneinander bzw. senkrecht untereinander liegenden weißen Felder gibt jeweils die Stellenzahl der zu legenden Zahl vor.

Die Zahlen dürfen nicht mit der Ziffer 0 anfangen!

Es werden so lang Zahlen gelegt, bis alle weißen Felder verdeckt sind.

3. Die noch ungebrauchten Ziffernplättchen einer jeden Gruppe werden nun folgendermaßen weiter „aufgebraucht“:

Jede Gruppe schreibt auf ein Blatt Papier Rechenaufgaben auf, deren Ergebnisse als Ziffern diejenigen von einem oder mehreren ihrer übriggebliebenen Plättchen haben. Die Ziffer eines jeden Plättchens darf dabei nur einmal verwendet werden.

Die Aufgaben müssen nach folgenden *Regeln* gestellt werden:

- Jede Aufgabe muss eine Zahl, die auf den Spielplan gelegt wurde, enthalten.
- Jede Aufgabe muss mindestens eine Punktrechnung und eine Strichrechnung enthalten.
(z.B.: $3 \cdot 25 + 18 =$ oder $(217 - 17) : 5 =$)
- Multiplikation mit 1 oder Division durch 1 sind verboten!

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe alle ihre Zahlenplättchen aufgebraucht hat.

Gewonnen hat die Gruppe, die die höchste Punktzahl erreicht hat.

Punktewertung:

Die Zahlen auf dem Spielplan werden wie folgt bewertet:

<i>Quadratzahl</i>	<i>2 Punkte,</i>
<i>Kubikzahl</i>	<i>3 Punkte,</i>
<i>mehrstellige Zahl, die den Wert einer 2er oder einer 5er Potenz hat,</i>	<i>3 Punkte.</i>

Für alle weiteren Zahlen gibt es keine Punkte. Treffen auf eine Zahl mehrere Bewertungs-kriterien zu, so wird im Falle unterschiedlicher Punktzahlen die jeweils höhere zugewiesen.

Punkte für *waagrecht* stehende Zahlen werden *Gruppe A* gutgeschrieben, Punkte für *senkrecht* stehende Zahlen *Gruppe B*.

Ferner erhält jede Schülergruppe für

<i>jedes bei den Aufgaben aufgebrauchte Zahlenplättchen</i>	<i>1 Punkt,</i>
---	-----------------

sofern die Aufgabe richtig ist.

Taktik im Spiel:

Unter den Zahlen, die man auf den Spielplan legt, sollten möglichst viele Kubikzahlen oder 2er oder 5er Potenzen sein, oder zumindest Quadratzahlen (viele Punkte!).

Achtung: Ziffern, die man waagrecht legt, sind teilweise auch in senkrechten Zahlen enthalten und umgekehrt! Eine ungeschickte Auswahl der Ziffern, die jeweils gelegt werden, kann dem Spielgegner zu Punkten verhelfen.

Beim Stellen der Aufgaben muss man sehr schnell sein, um selber möglichst viele Punkte vor dem Spielende zu sammeln und um das Spiel zu beenden, bevor der Gegner alle seine Ziffernplättchen aufgebraucht und zu Punkten gemacht hat.

Ziffernplättchen

0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	9	9	9	9	9

ZahlFix-Spielplan
