

Plus und Minus Zoo - Spielanleitung

Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Es kann auch mit gemischten Niveaus gespielt werden. Zum Beispiel: Mami, Papi und der Bruder aus der 3. Klasse spielen die Variante Riesenzoo und das 1. Klass-Kind spielt die Variante Streichelzoo.

Zuerst wird eine **Startzahl** bestimmt, die **für das ganze Spiel gilt** (ausser bei der Variante Riesenzoo). Zum Beispiel **5**.

Achtung Test: Gewisse Subtraktionen wie $5-6$ sind nicht möglich! Dies muss das Kind bemerken!

Alle Spielsteine kommen auf das Startfeld.

Streichelzoo:

Lernziel: Verständnis der Addition und der Subtraktion durch handeln.

Das Zwanzigerfeld wird neben dem Spielfeld bereitgelegt. Wurde die Zahl 5 als Startzahl ausgewählt, werden 5 Bätzeli auf das Zwanzigerfeld gelegt.

Eine einfache Zahl wird gewählt. Der erste Spieler würfelt. Landet er auf einem Tier passiert nichts. Landet er auf einem + oder - Feld muss er die passende Rechnung mit dem Zwanzigerfeld handeln ausführen und dazu die passende Rechnung sprechen. Zum Beispiel: $5-3=2$. Wurde alles richtig gemacht, darf der Spieler auf dem Feld bleiben. Stimmt etwas nicht, muss er auf das zuletzt passierte Tierfeld zurück hüpfen. Die Bätzeli werden wieder auf 5 gebracht, damit der nächste Spieler damit wieder rechnen kann. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Kinderzoo:

Lernziel: Addition und Subtraktion ohne Hilfsmittel

Eine Startzahl wird gewählt. Der erste Spieler würfelt. Landet er auf einem Tier passiert nichts. Landet er auf einem + oder - Feld muss er die passende Rechnung dazu sagen. Zum Beispiel: $15-3=12$. Wurde alles richtig gemacht, darf der Spieler auf dem Feld bleiben. Stimmt etwas nicht, muss er auf das zuletzt passierte Tierfeld hüpfen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Riesenzoo

Lernziel: Anspruchsvolle Additionen ausrechnen und protokollieren.

Eine hohe Startzahl (mindestens 40) wird gewählt. Der erste Spieler würfelt. Landet er auf einem Tier passiert nichts. Landet er auf einem + oder - Feld muss er die passende Rechnung dazu sagen. Zum Beispiel: $45-3=42$. Wurde alles richtig gemacht, darf der Spieler auf dem Feld bleiben. Die gerechnete Rechnung wird auf einem Zettel aufgeschrieben. Das nächste Mal wird mit der Ergebniszahl weitergerechnet. Stimmt etwas nicht, muss er auf das zuletzt passierte Tierfeld hüpfen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.