

## Spielanleitungen: Das **pädagogische** Kartenspiel zum Rechnen !

-  Kopf-Rechen-König
-  Zahl auf Zahl
-  Sage mir das Ergebnis von...
-  Von 0 auf 100?
-  Mogeln erlaubt!
-  Aufgabenkönig
-  7 beginnt
-  Jeder Stich zählt
-  Zahlenauflauf
-  Multirechner
-  Farbe bekennen
-  Zahlenraum 1000
-  Zahlen zerlegen bis 12
-  Summe 50
-  Schnipp Schnapp bis 10
-  Die schlimme Sieben
-  Rechnungen ausdenken
-  Abstände pusten
-  Wer ist schneller im 1x1
-  Sag's schnell

### **Kopf-Rechen-König**

**Spieler:** 2

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1-12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Förderung von Mengenverständnis und Kopfrechnen.

**Ziel:** Wer die meisten Karten des Stapels erhalten hat, ist Sieger.

**Vorbereitung:** Die Karten werden gemischt, eine abgesprochene Menge Karten (z.B. 10) wird verdeckt als Stapel an die Seite gelegt. Die restlichen Karten werden zu gleicher Menge an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel verdeckt vor sich auf den Tisch.

**Lass uns spielen:** Die erste Karte des Stapels wird umgedreht, z.B. die Karte 6. Nun drehen die Spieler abwechselnd die oberste Karte des eigenen Stapels um und bilden je einen eigenen offenen Ablagestapel. Jede weitere Karte wird auf dem offenen Ablagestapel abgelegt, die bisherige offene Karte ist nicht mehr sichtbar. Ergeben die Karten der beiden offenen Stapel die Menge der bereits umgedrehten Stapelkarte (z. B.  $2+4$  oder  $1+5$ ), rufen sie das Ergebnis laut. Wer zuerst gerufen hat, darf die Stapelkarte behalten. Eine neue Stapelkarte wird umgedreht, das Spiel geht weiter.

Sind zum Umdrehen keine Karten mehr zur Verfügung, wird neu gemischt und wieder verteilt. Das Spiel endet, wenn keine Stapelkarten mehr zur Verfügung stehen.

Wer die meisten Karten des Stapels erhalten hat, ist Sieger.

**Variation:** Bei drei Spielern müssen die drei Karten die Menge der Stapelkarte ergeben.



von [Gaby Wendel-Rothe](#)

## Zahl auf Zahl

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / keine Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erkennen und festigen der Zahlen.

**Ziel:** Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl von Karten – eine Karte kommt in die Mitte des Tisches und wird aufgedeckt.

**Lass uns spielen:** Es geht nun die Reihe herum und jeder Mitspieler muss entweder dieselbe Zahl oder dieselbe Kartenfarbe auf den mittleren Stapel werfen. Kann er dies nicht, setzt er eine Runde aus.

Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat (bzw. falls keiner mehr ausspielen kann, wer die wenigsten Karten hat.)



von [Mirko Mieland](#)

---

**Sage mir das Ergebnis von...**

**Spieler:** 2

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / 4 Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erforschung der verschiedenen Rechenarten und zur Festigung der Zahlen.

**Ziel:** Gewonnen hat, wer die meisten Karten gesammelt hat.

**Vorbereitung:** Die Karten werden in zwei gleichen Stapeln verdeckt auf den Tisch gelegt, die Joker werden vorher rausgenommen und separat an die Spieler verteilt.

**Lass uns spielen:** Spieler 1 nimmt von jedem Kartendeck die obere Karte und denkt sich aus den beiden Zahlen eine Rechenaufgabe aus (mit plus, minus, mal, oder dividiert) und teilt sie Spieler 2 mit.

Spieler 2 muss nun das richtige Ergebnis sagen, um diese zwei Karten zu bekommen. Ist das Ergebnis falsch, bekommt Spieler 1 die Karten.

Nun ist Spieler 2 dran, zwei Karten zu nehmen, eine Aufgabe zu bilden, die Spieler 1 lösen muss, usw.

Die Joker dürfen eingesetzt werden, wenn der Spieler, dem die Aufgabe gestellt wird, die Rechenart ändern will. Die verbrauchten Joker werden weggelegt.

Wer die meisten Karten am Ende des Spieles hat, hat gewonnen.

**Variation:** Drei Stapel Karten und dann mit drei Zahlen eine Aufgabe bilden.



von [Martina Gau](#)

---

### **Von 0 auf 100?**

**Spieler:** 2–5

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / 4 Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Plus (bzw. minus) Rechnen bis 100.

**Ziel:** Der Spieler, der mit seiner Karte die Zahl 100 erreicht hat gewonnen.

**Vorbereitung:** Die Karten werden gut gemischt. Jeder Mitspieler bekommt 5 Karten. Die Karten, die nicht ausgeteilt wurden, bilden einen Stapel, der in der Mitte des Spieles liegt.

**Lass uns spielen:** Der jüngste Spieler fängt an, eine seiner Karten neben den Kartenstapel zu legen, zum Beispiel die Karte 5. Nach jedem Ablegen einer Karte wird eine neue Karte aufgenommen, so dass man immer 5 Karten in der Hand hält.

Anschließend kommt der nächste Spieler, er legt zum Beispiel eine 10 und sagt dabei:  $5 + 10 = 15$ . Die Nächste Karte, zum Beispiel 12 wird wieder zum vorigen Ergebnis gerechnet:  $15 + 12 = 27$ . Der Spieler, der mit seiner Karte genau 100 erreicht oder mehr, hat gewonnen.

**Variation:** Genau dasselbe kann man auch von 100 auf 0 Spielen. Es funktioniert genau so, wie oben beschrieben, nur mit dem Unterschied, dass man bei 100 beginnt und dann minus rechnet. So zum Beispiel  $100 - 5 = 95$ . Wer zuerst bei 0, ist hat gewonnen.

**Variation:** Einen anderen Zahlenraum wählen.



von [Katharina Rollinger](#)

---

**Mogeln erlaubt!**

**Spieler:** 2–5

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erfassen der Zahlen, bilden von Zahlenfolgen.

**Ziel:** Sieger ist, wer alle seine Karten abgelegt hat, mogeln erlaubt – aber nicht erwischen lassen!

**Vorbereitung:** Wähle einen Geber. Mische die Karten. Sie werden vollständig auf die Spieler aufgeteilt.

**Lass uns spielen:** Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er legt eine Karte verdeckt in die Mitte des Tisches und behauptet: „Das ist eine Eins.“

Entweder es stimmt, oder es ist gelogen, nur der Spieler selbst weiß das mit Sicherheit. Angenommen der folgende Spieler glaubt seinem Vordermann, dann muss er nun eine Zwei auf die verdeckte Eins legen. Hat er eine, legt er sie verdeckt ab und kann mit gutem Gewissen behaupten: „Das ist eine Zwei.“

Hat er vielleicht gar keine Zwei auf der Hand, bleibt ihm nichts

anderes übrig, als möglichst überzeugend zu mogeln.

Die folgenden Spieler legen nun eine Drei, eine Vier, ... auf den Stapel. Die ganze Reihe durch bis zur Zwölf. Dann wird wieder mit Eins begonnen.

Zweifelt jemand stark an der Richtigkeit der Aussage seines Vordermannes, sagt er einfach: „Gemogelt!“ und dreht die verdeckt abgelegte Karte um.

Und nun kommt die Wahrheit ans Licht! Entweder der Vordermann hat wirklich gelogen und eine ganz andere Karte abgelegt als die, die gefordert war, dann muss er alle bis dahin gefallenen Karten aufnehmen. Oder er hat die Wahrheit gesagt, und der Skeptiker findet tatsächlich den genannten Zahlenwert – dann ist er selbst derjenige, der den ganzen Stapel abgelegter Karten „behalten darf“.

**Variation:** Man kann die Reihe mit der Zwölf beginnen.

**Variation:** Mit Joker. Man kann auch die Joker einsetzen, wenn man beim Mogeln erwischt wird. Damit man die gefallenen Karten nicht aufnehmen muss, legt man den Joker offen auf den Stapel und die Runde geht weiter.



von [Natascha Sochorec](#)

---

**Aufgabenkönig**

**Spieler: 3–5**

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Schulung des kreativen Umgangs mit den Zahlen 1 bis 12 und den Grundrechenarten.

**Ziel:** Möglichst viele Aufgaben legen, mit dem Ergebnis der Zielkarte und dafür Punkte erhalten.

**Vorbereitung:** Die Zahlenkarten werden gemischt. Jeder Mitspieler erhält gleich viele Karten, z.B.: 6 Karten. Bei 4 Mitspielern sind dann 24 Karten verteilt. Die restlichen Karten (im Beispiel: auch 24) werden verdeckt auf einen Stapel gelegt.

**Lass uns spielen:** Die Mitspieler decken alle ihre Karten vor sich auf. Die oberste Stapelkarte wird auch umgedreht. Nun versuchen alle Mitspieler der Reihe nach, mit ihren eigenen Zahlenkarten so viele Aufgaben wie möglich mit der Zielkarte als Ergebnis zu nennen.

Jede richtige Aufgabe erhält einen Punkt.

Gewonnen hat die Runde derjenige, der mit seinen Karten die meisten Aufgaben gefunden hat.

**Variation:** Die gefundenen Aufgaben werden aufgeschrieben und für jede richtig aufgeschriebene Aufgabe wird ein zweiter Punkt vergeben.

**Variation:** Man macht die Vorgabe, dass für jede Aufgabe nur zwei Zahlen (oder drei etc.) verwendet werden dürfen.



von [Irmela Beyer](#)

---

### **7 beginnt**

**Spieler:** 1-5

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1-12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Namentliches und bildliches Erfassen des Zahlenraumes 1-12, Bilden von Zahlenreihen – jede Zahl hat ihren Platz (Reihung, Ordnung).

**Ziel:** Jede der Karten, die man in der Hand hat, ablegen – es entstehen 4 Zahlenreihen/ farblich sortiert/ 1-12.

**Vorbereitung:** Karten mischen, jeder Spieler erhält 5 Karten, restliche Karten liegen als Stapel verdeckt am Tisch.

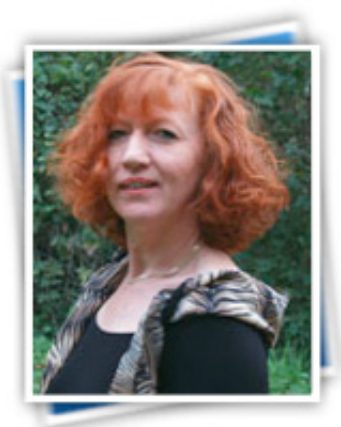
**Lass uns spielen:** Der Spieler, der die rosa 7 in Händen hält, beginnt – wurde die rosa 7 noch nicht ausgeteilt, beginnt der Spieler, der die 7 einer anderen Farbe hat. Dieser Spieler darf nun weitere Karten anlegen, bis keine mehr passt (Farbe oder Zahl). Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Vom Stapel aufnehmen darf nur jener Spieler, der von seinen Handkarten keine anlegen kann.

Erster Sieger ist der, der zuerst alle Handkarten anlegen konnte.

Das Spiel kann aber trotzdem weiter gehen – bis alle Handkarten angelegt sind.

**Variation:** Mit Joker. Der Joker kann eine Zahlenkarte ersetzen. Bekommt ein Spieler die passende Zahlenkarte, kann er tauschen und hat nun einen Joker in Händen, der ihm vielleicht später hilfreich ist.



von [Maria Flandorfer-Salmina](#)

---

### **Jeder Stich zählt**

**Spieler:** 3

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / mit Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Spielerisches Üben der vier Grundrechnungsarten, logisches Denken, Förderung der Kombinationsfähigkeit.

**Ziel:** Möglichst viele Stiche machen, also am Ende des Spieles die meisten Karten gestochen haben oder die höchste Ziffernsumme erlangen.

**Vorbereitung:** Karten mischen, jeder Spieler erhält 5 Karten, der Rest der Karten liegt als Stapel verdeckt am Tisch. Der Spieler links

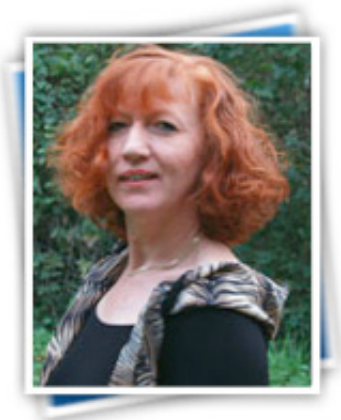
**Lass uns spielen:** Der erste Spieler legt eine Karte offen auf den Tisch, der zweite Spieler legt eine Karte dazu. Nun liegt es am dritten Spieler, zu erkennen, welche Rechenoperation mit einer seiner Karten (als dritte Karte) möglich ist.

Gelingt es ihm, eine sinnvolle Rechnung zu lösen, gehört der Stich ihm. Ist es ihm nicht möglich, kommt der nächste Spieler an die Reihe und darf eine seiner Karten als dritte Karte in die Mitte legen.

Nach erfolgreichem Stich nimmt jeder Spieler eine Karte vom verdeckten Stapel. Der Spieler, der den Stich gemacht hat, spielt nun aus.

Der Joker kann für jede Zahl stehen.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Stiche gemacht hat.



von [Maria Flandorfer-Salmina](#)

---

### **Zahlenauflauf**

**Spieler:** 2 und eine „Jury“

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / mit Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Additionstraining.

**Ziel:** So viele Kartenpaare wie möglich zu kassieren.

**Vorbereitung:** Karten mischen, zwei Stapel bilden und verdeckt auf den Tisch legen.

**Lass uns spielen:** Der Spieler soll von jedem Stapel die oberste Karte aufdecken und beide Zahlen addieren.

Ist die Summe richtig, behält er das Kartenpaar, der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ist das Ergebnis nicht richtig, darf der andere Spieler versuchen, die Rechnung zu lösen und bekommt bei der richtigen Lösung die Karten.

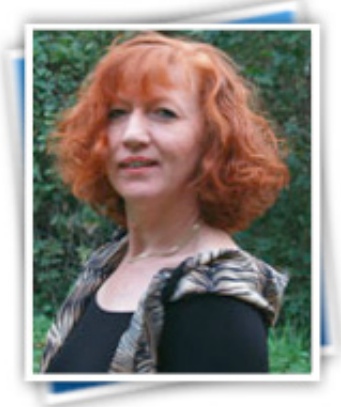
Der Joker kann für jede Zahl stehen. Die Jury rechnet mit, ob die Rechnungen richtig gelöst werden.

Der Spieler, der am Ende die meisten Kartenpaare gesammelt hat, gewinnt.

**Variation:** Gleiche Spielregeln, aber es wird subtrahiert.

**Variation:** Gleiche Spielregeln, aber es wird multipliziert.

**Variation:** Es wird dividiert. Die Spielregeln werden etwas abgeändert, wenn man im Bereich der Natürlichen Zahlen bleiben will. Werden zwei Zahlen aufgedeckt, die ein Ergebnis außerhalb der Natürlichen Zahlen bringen, so wird eine der aufgedeckten Karten unter den Stapel geschoben (abwechselnd unter den einen, dann unter den anderen Stapel), bis wieder eine Aufgabe gebildet werden kann, das eine Natürliche Zahl ergibt.



von [Maria Flandorfer-Salmina](#)

---

### **Multirechner**

**Spieler:** 2-3

**Kartenanzahl:** Für jeden Spieler einen Satz Karten von 1 bis 12, zwei Stapel von 1 bis 9.

**Pädagogischer Hintergrund:** Grundrechenarten beherrschen.

**Ziel:** Wer zuerst 10 Punkte hat, hat gewonnen.

**Vorbereitung:** Jedes Kind bekommt einen Satz Karten von 1 bis 12. Zwei Stapel mit den Karten von 1 bis 9 werden verdeckt in die Mitte gelegt. Man bestimmt, welcher Stapel die Einer und welcher Stapel die Zehner darstellen.

**Lass uns spielen:** Spieler 1 dreht von jedem Stapel eine Karte um, z.B. "2" und "3", die Karten stellen die Zahl "23" dar. Nun soll Spieler 2 versuchen, mit seinen 12 Karten so zu rechnen, dass er auf die Zahl 23 kommt, z.B. 2 mal 10 ist 20 plus 3 ist 23. Der Spieler rechnet laut und legt dabei die Karten ab. Wenn die Rechnung richtig ist, bekommt der Spieler einen Punkt. Gewonnen hat der Spieler, der als erster 10 Punkte erreicht hat.



von [Stephany Koujou](#)

---

### **Farbe bekennen**

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Addieren von Mengen.

**Ziel:** Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Vorbereitung:** Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt 6 Karten. Die übrigen Karten werden im Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Der jüngste Spieler darf anfangen.

**Lass uns spielen:** Spieler 1 schaut, von welcher Farbe er die meisten und die höchsten Karten hat und sagt dann diese Farbe, z.B. rot (rot 8, rot 9, rot 11). Spieler 1 legt alle diese Karten aus. Die anderen Spieler legen nun auch ihre Karten mit dieser Farbe aus.

Jeder zählt, wie viele Punkte seine Karten haben, z.B. Spieler 1 hat rot 8, rot 9 und rot 11, er hat also  $8 + 9 + 11 = 28$ ; Spieler 2 hat rot 1 und rot 6, er hat also  $1 + 6 = 7$  → Spieler 1 hat gewonnen und bekommt für diese Runde 1 Punkt.

Die Karten werden weggelegt, jeder nimmt vom Stapel wieder so

viel Karten, so dass er insgesamt 6 Karten hat.

Spieler 2 schaut nun, von welcher Farbe er die meisten und die höchsten Karten hat und spielt diese aus.

Das Spiel ist aus, wenn alle Karten ausgespielt worden sind.

Wer am Ende die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt.



von [Stephany Koujou](#)

---

**Zahlenraum 1000**

**Spieler:** 2-4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1-12 (4x) / mit Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Mengererfassung im Zahlenraum 1 - 1000.

**Ziel:** Der Spieler, der am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

**Vorbereitung:** Karten mischen und auf dem Tisch stapeln. Joker können als beliebige Zahl und Farbe eingesetzt werden. Die Zahlenkombinationen können beliebig und bunt zusammengesetzt werden.

**Lass uns spielen:** 1. Runde: Abwechselnd (im Uhrzeigersinn) nehmen die Spieler je eine Karte vom Stapel. Wenn jeder eine Karte

in der Hand hält, werden diese wieder im Uhrzeigersinn vor sich offen aufgelegt und es wird gefragt, wer die höchste Karte hat. Der mit der höchsten Zahl hat diese Runde gewonnen und bekommt als Zeichen dafür eine Karte, die er neben sich aufbewahrt.

2. Runde: Die 2. Runde funktioniert genauso wie die 1. Runde, nur dass die Spieler abwechselnd (also in 2 Durchgängen) insgesamt zwei Karten vom Stapel abheben. Mit den zwei Karten soll jeder Spieler versuchen, die höchstmögliche Zahlenkombination zu erstellen und jene, wenn alle bereit sind, im Uhrzeigersinn offen aufzulegen. Der mit der höchsten Zahl hat diese Runde gewonnen und bekommt als Zeichen dafür eine Karte, die er wieder aufbewahrt.

3. Runde: Die 3. Runde funktioniert genauso wie die ersten beiden Runden, nur dass die Spieler nun mit den drei abgehobenen Karten eine möglichst große Zahl bilden sollen. Jene Zahl wird, nachdem jeder Spieler drei Karten abgehoben hat, wieder offen auf den Tisch gelegt. Die höchste Zahl gewinnt und der Gewinner bekommt eine Karte.

Runde 1, 2 oder 3 können beliebig oft durchgeführt werden, wenn die Karten immer wieder neu gemischt werden.

Der Spieler, der am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

**Variation:** Es dürfen nur die gleichen Farben für Zahlenkombinationen verwendet werden. Bei Runde 1 wird dann zweimal abgehoben, um mehr Chancen auf eine gleiche Farbe zu haben. Bei Runde 2 wird dreimal und bei Runde 3 wird viermal abgehoben.



von [Mag. Johanna Patri](#)

---

## Zahlen zerlegen bis 12

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / mit Joker (weitere Materialien: 2 Würfel).

**Pädagogischer Hintergrund:** Zerlegen der Zahlen von 1 – 12.

**Ziel:** Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält eine Reihe Karten von 1 – 12 und den Joker und legt diese sichtbar in einer Reihe vor sich auf.

**Lass uns spielen:** Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln und addiert diese.

Er kann entscheiden, in welcher Kombination er die Summe spielen will (bei Summe 6 z.B. 6, 5 + 1, 4 + 2, 1 + 2 + 3) und dreht dementsprechende Karten um. Er darf so lange würfeln, bis alle Karten umgedreht sind, oder er die Summe nicht mehr bilden kann.

Der Joker wird verwendet, wenn die richtige Zahl nicht mehr vorhanden ist (der Joker kann also jede Zahl von 1 – 12 ersetzen).

Alle verbliebenen Karten werden addiert und die Zahl notiert.

So kommt jeder an die Reihe.

Zum Schluss hat der gewonnen, der die niedrigste Zahl hat.

**Variation:** Nur die Zahlen bis 10 verwenden ohne Joker.



von [Heidemarie Wöckinger](#)

---

**Summe 50**

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / mit Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Addieren bis 50.

**Ziel:** Wer zuerst über 50 gelandet ist, hat verloren.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält 5 Karten. Es wird entweder verdeckt oder mit offenen Karten gespielt. Die restlichen Karten werden im Stapel verdeckt in die Mitte gelegt.

**Lass uns spielen:** Eine Karte vom Stapel wird in der Mitte abgelegt. Reihum werden Karten aufgelegt und dazugezählt.

Jeder Spieler spricht die Rechnung laut mit.

Jedesmal wird wieder eine Karte vom Stapel genommen, damit man immer 5 Karten hat.

Die Zahl 50 darf nicht überschritten werden.

Der Joker wird möglichst zum Schluss ausgespielt, da er wie Null zu verwenden ist.

Wer mit seiner Karten über 50 kommt, hat verloren.

## Variation: Eine andere Summe wählen.



von [Heidemarie Wöckinger](#)

---

### **Schnipp Schnapp bis 10**

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / mit Joker (weitere Materialien: eventuell eine Klingel).

**Pädagogischer Hintergrund:** Zahlen zerlegen bis 10.

**Ziel:** Wer die meisten Karten besitzt, hat gewonnen.

**Vorbereitung:** Die Karten werden gemischt, der ganze Stapel wird in der Mitte platziert. Eventuell eine Klingel dazustellen.

**Lass uns spielen:** Ein Spieler zieht eine Karte und legt sie offen auf den Tisch und liest laut die Zahl vor. Der nächste Spieler legt daneben die nächste Karte hin und liest vor.

Das geht so lange, bis ein Spieler zwei oder mehr Zahlen entdeckt, die 10 ergeben.

Er klopft dann auf den Tisch oder betätigt die Klingel und sagt die

Rechnung (z. B.  $4 + 6 = 10$ ). Der Spieler darf dann die Karten nehmen.

Das geht so lange, bis keine Zerlegungen bis 10 mehr möglich sind.

Der Joker ist Null.



von [Heidemarie Wöckinger](#)

---

### **Die schlimme Sieben**

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / 4 Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erfassen und addieren von Mengen und Zahlen.

**Ziel:** Komme nicht über die Zahl 25! Der Spieler, der als letztes noch einen Joker hat gewinnt.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält 7 Karten und einen Joker (bei zwei Spielern erhält jeder zwei Joker)

**Lasst uns spielen:** Reihum werden Karten abgelegt, die Kinder zählen dabei mit (plus!). Es wird versucht nicht über 25 zu

kommen. Nach jedem Ablegen einer Karte wird eine neue Karte aufgenommen und der nächste Spieler legt eine Karte ab.

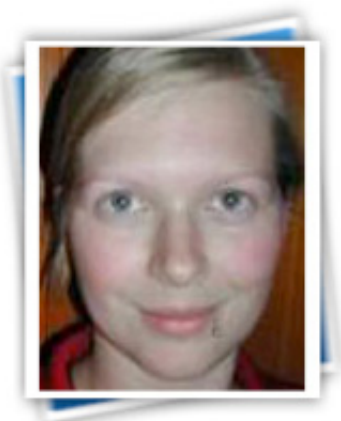
Achtung: Die „schlimme 7“ reduziert die Rechnung wieder um sieben – geschickt eingesetzt entgeht man damit der Zahl 25.

Kommt ein Spieler über 25, so muss er seine Jokerkarte abgeben, darf jedoch noch eine Runde mitspielen. Sind seine Jokerkarten aufgebraucht, so ist der Spieler ausgeschieden, die anderen spielen weiter. Sieger ist, wer seine Jokerkarte(n) am längsten behält

**Variation:** Von 100 an minus rechnen bis zur ausgemachten Zahl. Die „schlimme 7“ erhöht die Rechnung um 7.

**Variation:** Jokerkarte darf eingesetzt werden, um die Rechnung wieder bei 0 oder 100 anfangen zu lassen.

**Variation:** Zahlenraum dem Lernstand der Spieler anpassen.



von [Saskya Schmidt](#)

---

**Rechnungen ausdenken**

**Spieler:** 2

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / keine Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erforschung der verschiedenen

## Rechenarten und zur Festigung der Zahlen.

**Ziel:** Erkennen, welche Rechnungen aus den Zahlen entstehen können.

**Vorbereitung:** Die Karten liegen gemischt in zwei Stapeln verdeckt in der Tischmitte.

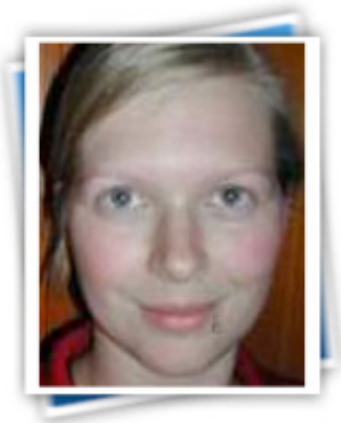
**Lass uns spielen:** Der erste Spieler zieht vom ersten Stapel eine Karte (zum Beispiel 5) und anschließend vom zweiten Stapel eine zweite Karte (zum Beispiel 9).

Nun wird überlegt, welche Rechnungen man mit diesen Zahlen machen kann.

Gemeinsam werden die Rechnungen aufgeschrieben (z.B.  $9+5$ ,  $5+9$ ,  $5*9$ ,  $9-5$  etc.) und die Ergebnisse berechnet.

**Variation:** Mit drei oder auch vier Stapel.

**Variation:** Nur Plus- und Minusrechnungen oder nur Mal- und Divisionsrechnungen



von [Saskya Schmidt](#)

---

### Abstände pusten

**Spieler:** 2 und ein Spielleiter

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / keine Joker (weitere Materialien: Wattebausch, Lineal).

**Pädagogischer Hintergrund:** Erlernen und einschätzen von Längen.

**Ziel:** Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erhalten hat.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl von Karten – vorher gut mischen. Auf einem Blattpapier, welches am Tisch fixiert wurde, wird eine „Startlinie“ gezeichnet.

**Lass uns spielen:** Der erste Spieler legt eine Karte offen auf den Tisch (z.B. Karte 9). Nun muss der Spieler den Wattebausch nehmen und versuchen 9 cm weit von der Startlinie aus zu pusten. Der Spieler soll nun einschätzen, ob er die vorgegebene Länge getroffen hat. Der Spielleiter kontrolliert den Abstand. Hat der Spieler nach dem Pusten den Abstand richtig eingeschätzt, bekommt er einen Punkt.

Dann ist der nächste Spieler dran.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

**Variation:** Die Spieler können auf ein Blatt Papier einen Strich zeichnen, der so lange sein soll, wie auf der Karte vorgegeben ist.



### **Wer ist schneller im 1x1**

**Spieler:** 2 und ein Spielleiter

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / 4 Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Erlernen und festigen des 1x1.

**Ziel:** Gewonnen hat, wer die meisten Karten gesammelt hat.

**Vorbereitung:** Die Karten werden gemischt und auf einem Stapel gepackt.

**Lass uns spielen:** Jeder Spieler nimmt sich eine Karte vom Stapel – der andere Mitspieler darf nicht wissen, was für eine Karte das ist. Nun nimmt der Spielleiter eine Karte vom Stapel und legt sie offen hin.

Die Spieler müssen nun schnell mit der offenen Karte und der, die sie in der Hand halten, eine Malrechnung bilden.

Wer als erstes die richtige Lösung ruft, darf sich die aufgedeckte Karte nehmen und auf seinen Stapel legen.

Beispiel: Karte 4 liegt offen, Spieler 1 hat die 2 in der Hand, Spieler 2 hat die 4 in der Hand. Spieler:  $4 \times 2 = 8$ , Spieler 2:  $4 \times 4 = 16$

Sollte ein Joker aufgedeckt werden, können sich die Spieler eine Zahl aussuchen und mit ihrer (verdeckten) Karte rechnen.

Der Spielleiter kontrolliert alle Lösungen!

Gewonnen hat am Ende, wer die meisten Karten gesammelt hat.

**Variation:** Ohne Joker.



von [Mirko Mieland](#)

---

### **Sag's schnell**

**Spieler:** 2–4

**Kartenanzahl:** Zahlkarten von 1–12 (4x) / ohne Joker.

**Pädagogischer Hintergrund:** Das kleine 1x1 vertiefen.

**Ziel:** Der Spieler, der am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

**Vorbereitung:** Wähle einen Geber. Mische die Karten. Jeder Spieler erhält 7 Karten. Die restlichen Karten werden im Stapel verdeckt in die Mitte gelegt.

**Lass uns spielen:** Der erste Spieler legt eine beliebige Aufgabe aus dem 1x1 mit zwei Karten (z.B.  $2 \cdot 4$ ). Er spricht die Aufgabe laut mit. Der zweite Spieler sagt das Ergebnis der Aufgabe innerhalb von 10 Sekunden (Die anderen Spieler zählen leise bis 10). Wenn er die Aufgabe richtig löst, bekommt er die beiden Karten aus der Mitte und legt sie separat ab.

Wenn er länger als 10 Sekunden braucht oder eine falsche Antwort gibt, muss er zwei seiner Karten an den ersten Spieler abgeben. Dieser legt sie dann auf seinen separaten Stapel.

Bevor der zweite Spieler nun eine Aufgabe für den dritten Spieler legt, nehmen alle Spieler so viele Karten aus dem mittleren Stapel, dass sie 7 Karten in der Hand haben.

Das Spiel wird in dieser Weise fortgesetzt bis alle Karten vom Stapel in der Mitte aufgebraucht sind.

Wenn das Spiel zu Ende ist, zählen alle Spieler ihre gesammelten Karten. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

**Variation:** Je nach Altersstufe kann die Zeit (Sekunden) und Kartenanzahl vor dem Spiel festgelegt werden.



von [Rebekka Elisabeth Barg](#)

---