



## 13 beliebte Würfelspiele

13 beliebte Würfelspiele, die motivieren und einfach und preiswert zu beschaffen sind. Darunter sind Klassiker wie Räuber und Goldschatz, Hamstern und Mister X. Allen gemeinsam ist, dass mit dem Würfeln Zufall und Wettbewerbscharakter ins Spiel kommen.



### Bohnen auf den Teller-Schätzen und Zählen

Zwei Spieler würfeln Mengen und versuchen, genau diese Menge aus einem Haufen voller Bohnen zu greifen. Stimmt die Anzahl, kommen die Bohnen auf den Teller. Sieger ist, wer nach einigen Runden die meisten Bohnen hat.



### Hamstern-direkter Mengenvergleich über eine Eins-zu-Eins-Zuordnung

Zwei Kinder würfeln abwechselnd Mengen, behalten dürfen sie aber nur die Plättchen, die sie mehr haben als der Spielpartner.



### Würfel werfen-einzelne Zahlzerlegungen

Zwei Spieler werfen abwechselnd zehn Würfel gleichzeitig aus und versuchen dann, Zerlegungen der Zahlen 6-9 zu finden. Sieger ist die Person mit den meisten Zerlegungen. Man kann mehrere Runden spielen.



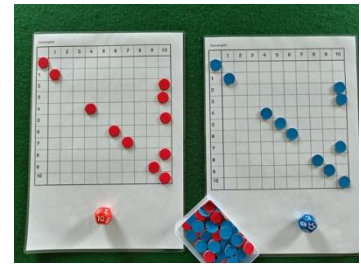
### NUMERI-einzelne Zahlzerlegungen

NUMERI prüft einzelne Zahlzerlegungen ab, allerdings wird nur die erste Teilmenge mit Ziffernwürfeln ermittelt, die zweite muss der Schüler aus dem Kopf ergänzen. Das Spiel lässt sich durch die zusätzliche Darstellung von Teilmengen mit Mengenbildern ergänzen, wie sie z.B. das [Erdmännchen-Spiel](#) beinhalten.



### Passerspiel-Zahlzerlegung der 10

Es gibt zwei Spielpläne, rote und blaue Plättchen und zwei Schulwürfel (Ziffern 1-10 und Jokerfeld). Ziel ist es, alle Zahlen von 1-10 durch Erwürfeln der Partnerzahl auf das Zehnerfeld zu bekommen. Für die Spielanleitung und die Spielfelder auf den Link klicken.



### **Klappspiel (Shut the Box)-alle Zahlzerlegungen**

Gewürfelt wird mit 2 Würfeln. Für das Schließen der Klappen gilt die Regel, dass jede Zerlegung der Augensumme genutzt werden darf. D. h. zeigen die beiden Würfel z.B. eine 6 und eine 3, so kann er die Augensumme 9 beliebig zerlegen.



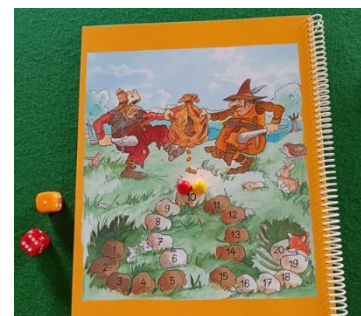
### Von der 0 zur 10-alle Zahlzerlegungen

Dieses Spiel wird von Ute Temel auf ihrer Seite ausführlich beschrieben. Es gibt ein Video und man kann die Spielanleitung als PDF herunterladen. Man spielt zu zweit mit 10 Würfeln (Ziffern 1-10) und zwei Kartensätzen mit den Ziffern von 0 bis 10.



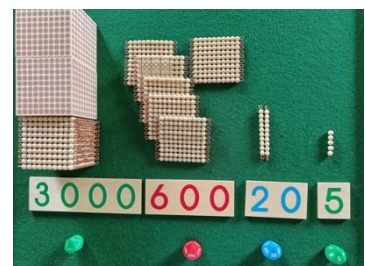
### Räuber und Goldschatz-Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20

Die Figuren stehen auf der 10, der Mitte des Spielfeldes. Ein Räuber ist Plus-, der andere Minusräuber. Es wird so lange hin und her gewürfelt, bis einer der beiden mit dem Schatz seine Höhle erreicht.



### **Mengen würfeln (Kardinalaspekt)**

Man würfelt mit dem [Würfelset](#) und legt die entsprechenden Mengen mit dem goldenen Perlenmaterial aus. Dazu legt man die entsprechenden Ziffernkarten (alles Montessori-Material). Man kann auch Additionen so auslegen und ausrechnen.



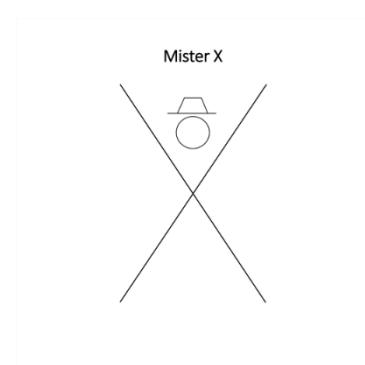
### Zahlen am Zahlenstrahl erwürfeln-Ordinalaspekt

Kette Zahlen mit den Montessori-Würfeln ermitteln. Es beschriftet Pfeile mit den Zahlen und platziert sie an der entsprechenden Stellen des Zahlenstrahls. Anschließend kann es die Zahlen auf einen Zahlenstrahl übertragen.



### Mister X-Ordinalaspekt

Der Schüler erwürfelt eine Zahl zwischen 1 und 100 oder 1 und 1000 und notiert sie. Dann versucht ein anderes Kind, den Zahlenraum durch Raten von Zahlen immer weiter einzugrenzen, bis es die exakte Zahl bestimmt hat.



### Hohe Hausnummer-Stellenwerte

Das Kind braucht einen Würfel mit den Ziffern 1-9. Nun würfelt man abwechselnd. Jedes Mal muss das Kind entscheiden, welchem Stellenwert die gewürfelte Zahl zugeordnet werden soll. In der Überschrift Links zur Tausender-Tafel und zur Millionen-Tafel.



### Schlagt den TIGRO-Einzeltraining der Einmaleins-Reihen

Zwei Spieler würfeln und ziehen entsprechend dem Ergebnis auf ihr Feld, um eine Malaufgabe zu lösen. Zeigt der Würfel aber den TIGRO, muss man eine Malaufgabe für ihn lösen und ein Plättchen in das TIGRO-Feld legen. Entweder gewinnt ein Spieler (Ziel erreicht) oder TIGRO (alle 10 Plättchen liegen in TIGROS Feldern).



### Weitere Empfehlungen

- Stähle, B, (2017) Rechenspaß mit dem Schulwürfel, 100 abwechslungsreiche Lernspiele, Erlangen: Arnulf [Betzold](#) GmbH
- Spiele und Kurzaktivitäten, [PIKAS](#)
- Einstufung von Kaufspielen, [PIKAS](#)