

Spielanleitung »Einmaleins Walpurgisnacht« – das Spiel zum Buch

Dieses Spiel ist ein kostenloses Downloadangebot von www.spielsachen.co und dient dem kurzweiligen Üben des kleinen Einmaleins. Sie dürfen es in beliebiger Stückzahl ausdrucken und verbreiten, allerdings nicht zu kommerziellen Zwecken. Alle Rechte sind vorbehalten.



»Einmaleins Walpurgisnacht – Rechnen ist (k)eine Hexerei«

Zehn Hexen treffen sich auf dem Blocksberg zur Feier der Walpurgisnacht. Ein gemeinsam genossenes Schlückchen Hexentrank stärkt die magischen Kräfte und löst die Zungen.

Das Fest wird immer ausgelassener und gipfelt nach gelungenem Regenzauber in einem wilden Tanz. Doch Vorsicht, die Hexensprüche bergen doppelte Magie: Ganz nebenbei und ohne Mühe zaubern sie das Kleine Einmaleins in die Köpfe der Kinder ...

ISBN-13: 978-3837091670

Buch hier bestellen: <http://spielsachen.co/index.php?id=114>

Spielanleitung:

Benötigtes Spielmaterial:

- Spielplan, auf festem Karton ausgedruckt oder aufkaschiert
- 21 Zauberkarten (rot) auf Karton ausgedruckt und ausgeschnitten
- 100 Spielkarten (grün) auf Karton ausgedruckt und ausgeschnitten
- Verschiedenfarbige Spielsteine, einer pro Mitspieler
- Würfel
- Optional: das Buch »Einmaleins Walpurgisnacht!«

Spielvorbereitung:

- Die grünen und roten Karten werden jeweils gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf zwei getrennte Stapel gelegt.
- Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln und setzt seine Figur in Pfeilrichtung auf das gewürfelte Feld.

- Landet er auf einem weißen Feld, darf er sich ausruhen.
- Endet sein Zug auf einem roten Feld, nimmt er die oberste Zauberkarte vom Stapel und führt die daraufstehende Aufgabe aus. Danach legt er die Zauberkarte wieder unter den Stapel.
- Kommt er auf ein grünes Feld, zieht er die oberste Spielkarte und nennt so schnell wie möglich die Lösung der darauf stehenden Einmaleins-Rechenaufgabe. Ist diese richtig, darf er die Karte behalten. Ist sie falsch, oder weiß er sie nicht, wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt und der Spieler muss eine Runde aussetzen.
- Bei Ankunft auf einem der beiden Joker-Felder (hellblau) darf sich der Spieler ein Kapitel aus dem Buch »Einmaleins Walpurgisnacht!« wünschen, welches der beste Leser in der Runde vorlesen soll.

Spielentscheidung:

Wenn keine grünen Karten mehr auf dem Stapel vorhanden sind, dann ist das Spiel zu Ende. Sieger ist derjenige Mitspieler, der die meisten grünen Karten gesammelt hat.

Viel Spaß!

Das Spiel zum Buch »Einmaleins Walpurgisnacht!« wurde als kostenloses Downloadangebot von der Autorin des Buches konzipiert. Alle Rechte am Spielkonzept sind vorbehalten.