

Rechenspiel

Froschkönig

Ziehl
quack

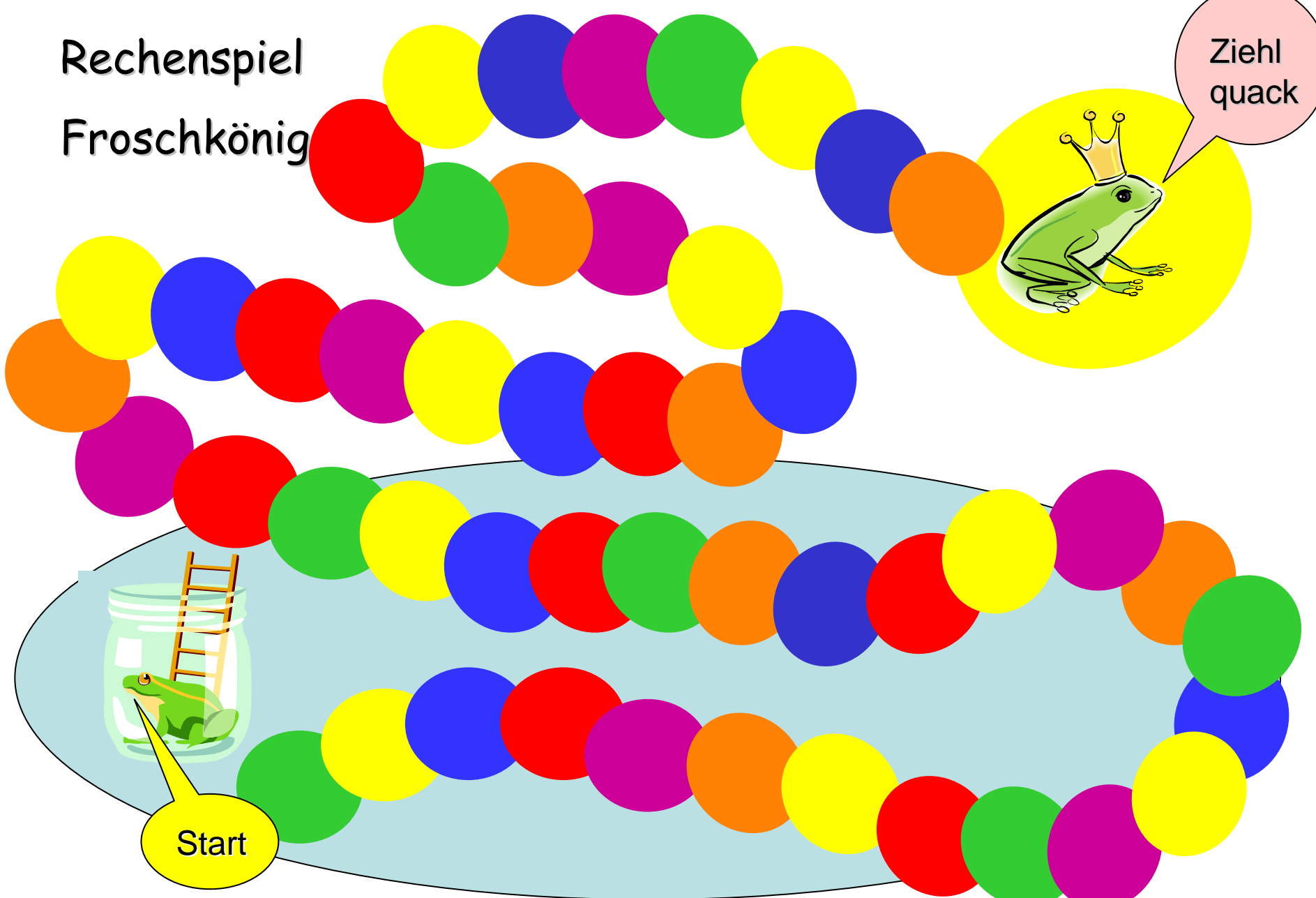


Start

Oktober 2009

Ursula Renate Fischer

Symptomtraining



| | | | | | |
|-----------|-----------|--------|-------|------------|------------|
| $77 - 22$ | $33 + 63$ | $63:9$ | $7*6$ | $3+x = 18$ | $x-18=65$ |
| $55 - 33$ | $45 + 33$ | $72:8$ | $4*7$ | $44+x=66$ | $x-21=44$ |
| $21 - 21$ | $22 + 66$ | $30:6$ | $3*8$ | $33+x=55$ | $x-18=24$ |
| $14 - 7$ | $88 + 12$ | $54:6$ | $7*7$ | $x+66=66$ | $18-x=9$ |
| $67 - 13$ | $25 + 77$ | $49:7$ | $4*5$ | $77+x=88$ | $65-x=33$ |
| $25 - 13$ | $44 + 26$ | $28:7$ | $3*4$ | $x+23=58$ | $56-x=23$ |
| $44 - 23$ | $23 + 58$ | $27:3$ | $3*6$ | $34+x=78$ | $44-x=22$ |
| $75 - 12$ | $21 + 78$ | $48:8$ | $7*9$ | $28+x=87$ | $32-x=11$ |
| $88 - 66$ | $34 + 38$ | $32:4$ | $6*6$ | $18+x=64$ | $x-36=58$ |
| $35 - 18$ | $52 + 28$ | $24:4$ | $2*5$ | $53+x=96$ | $x- 45=45$ |

Rechenkärtchen blanko

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Rechenspiel Froschkönig

Spielanleitung:

Spielvariante 1

Gewürfelt wird mit einem Farbwürfel, für jede gewürfelte Farbe gibt es ein farbiges Rechenkärtchen, das zu erst gelöst werden muss .(Beschriftung der farbigen Kärtchen ja nach Leistung des Kindes)

Wird die Rechnung gelöst darf man weiter ziehen, löst man die Aufgabe nicht darf nicht gezogen werden.

Spielvariante 2

Gewürfelt wird mit einem Augenzahlwürfel

Jeder Spieler sucht sich seine drei Farben aus. Kommt der Gegenspieler auf ein Fremd-Farben, muss dieser eine Rechenaufgabe vom Gegenspieler lösen. Wird die Rechnung vom Gegner nicht gelöst, kann der Gegner trickse, indem er eine falsche Zahl nennt. Bemerket der Farbbesitzer den Trick nicht, zieht der Spieler als wäre die Rechnung von ihm gelöst worden, wird sein tricksen bemerkt darf er nicht ziehen, das heißt beide Spieler müssen das Ergebnis überprüfen.