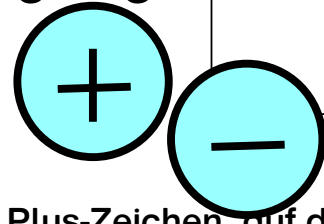


Münzen-drehen

ZE+/-E ohne Zehnerübergang
mit "Kleiner Aufgabe"

$$74 \text{ } \ominus \text{ } 2 = 76$$



Herstellung des Spielmaterials:

Eine große Münze so präparieren, dass auf einer Seite das Plus-Zeichen, auf der anderen Seite das Minus-Zeichen zu sehen ist.

(z.B.: mit selbstklebender Folie bekleben und beschriften)

Karten farbig und beidseitig ausdrucken, folieren und ausschneiden

Spielanleitung - Münzen drehen:

Einfache Regel:

Alle Spielkarten werden gut gemischt und liegen verdeckt auf einen Stapel in der Mitte. Die erste Spielerin dreht die Münze und ermittelt so ein Rechenzeichen. Danach hebt sie die oberste Karte des verdeckten Stapels ab. Passt die Rechnung auf der Karte zu ihrem Rechenzeichen, darf sie die Karte behalten. Passt die Rechnung nicht, wird sie offen neben den Stapel abgelegt. Die nächste Spielerin, darf nun die Münze drehen. Je nach Rechenzeichen, kann sie sich entscheiden, ob sie selbst eine Karte zieht, oder die offene Karte auf dem Ablagestapel nimmt, sollte diese zum Rechenzeichen passen, das die Münze ihr gezeigt hat.

Variationen

Spielen nur mit 3 Karten der "großen Rechnungen" und der dazugehörigen Karte "Stopp: Kleine Rechnung".

durch Hinzunahme einer oder mehrerer besondere Karten:

Karte: "Stopp: Kleine Aufgabe":

Die erworbenen Karten werden nach übereinstimmender "Kleiner Rechnung" geordnet. Jeweils vier Karten mit Rechnungen bis 100 passen zusammen und eine Karte mit der dazugehörigen "Kleinen Rechnung".

z.B: Zusammen liegen:

$$35 \dots 3 = 38;$$

$$25 \dots 3 = 28; \quad \text{und} \quad 5 \dots 3 = 8$$

$$55 \dots 3 = 58;$$

$$95 \dots 3 = 98$$

Sind alle vier Karten und die Karte mit der "Kleinen Rechnung" vorhanden, darf der Stapel abgelegt werden. Er zählt dann 10 Punkte.

Das Ablegen des Stapels von vier Karten ohne Sicherheitskarte zählt nur 5 Punkte.



Das Spiel ist zuende, wenn keine Rechnungs-Karten mehr abgehoben werden können.

Alle Punkte werden zusammengerechnet:

Besondere Karten :



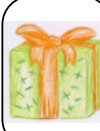
Roter Räuberkarte: Du darfst einer Mitspielerin eine Karte klauen.



Plus- Räuber: Du darfst vom Stapel die oberste Karte nehmen. Ist es eine Plus-Karte, darfst du sie vom Stapel "klauen".



Minus- Räuber: Du darfst vom Stapel die oberste Karte nehmen. Ist es eine Minus-Karte, darfst du sie vom Stapel "klauen".

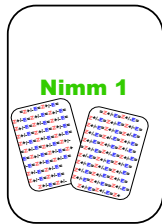


Geschenkkarte: Du darfst einer deiner Mitspielerinnen eine Karte schenken



Stopp! "Kleine Rechnung": Ist diese Karte deinem Besitz, dürfen alle anderen Karten mit der selben "Kleine Rechnung" weder gestohlen, noch verschenkt werden.

Nochmal- Karte: Du darfst die Münze noch einmal werfen oder drehen und abheben



Nimm-eins-Karte: Du darfst eine Karte ohne Münzwurf abheben und behalten, wenn du das fehlende Rechenzeichen nennen kannst.

Fehlerkarten: Im Spiel sind drei Karten mit Fehlern versteckt! Wer diese Karten findet, darf sie sofort zur Seite legen und bekommt pro Karte 5 Punkte gut geschrieben. Erkennt eine Spielerin die Fehlerkarte nicht, und legt sie zu den eigenen offenen Karten, darf diese Karte natürlich geraubt werden!
($59 \circ 3=57$ / $45 \circ 3=49$ / $28 \circ 6=32$)

Das Spiel ist zuende, wenn keine Rechnungs-Karten mehr abgehoben werden können.

Alle Punkte werden zusammengerechnet:

Einzelne Karten: 1 Punkt

Fehlerkarten: 5 Punkte

Kartenstapel mit Sicherheitskarte: 10 Punkte

Kartenstapel ohne Sicherheitskarte: 5 Punkte

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielen konnte.