



# Übersichtstabelle

| Spielart               | Mathematischer Bereich | Name   | empfohlene Klassenstufen | Kurzbeschreibung   | Spieleranzahl |
|------------------------|------------------------|--|--------------------------|--|---------------|
| Stationsspiele         | Wahrscheinlichkeit     | Wege würfeln   | 1-4                      | Mit zwei Würfeln wird deutlich, dass bestimmte Summen häufiger vorkommen, als andere           | 2             |
|                        |                        | Warum immer ich?   | 1-4                      | Durch geschicktes Abschätzen beim Würfeln versucht man alle Stäbchen los zu werden             | 2             |
|                        |                        | Wer wagt, ...?   | 1-4                      | Mit drei Würfeln wird gegen die Bank gespielt, welche gewinnt, wenn keine sechs gewürfelt wird | 2             |
|                        |                        | Kramtasche   | 1-4                      | Aus einem Säckchen müssen vorgegebene Objekte gezogen werden, um Siegkarten zu erkämpfen       | 2             |
|                        | Räumliche Vorstellung  | Make „N“ Break   | 1-4                      | Nach Zeit baut man vorgegebene Bauwerke  | 2             |
|                        |                        | Das verrückte Labyrinth  | 2-4                      | Durch Schieben von Puzzleteilen muss ein Weg gebaut werden, der zum Schatz führt               | 2             |
|                        |                        | Pipeline   | 1-4                      | Mit Rohrstücken Verbindungen schaffen  | 2             |
|                        |                        | Spiegelspiel   | 1-4                      | Mit Hilfe eines Spiegels legt man Muster nach, deren Symmetrieachse erkannt werden muss        | 2<br>(auch 1) |
|                        |                        | Hexagon  | 1-4                      | Puzzleteile müssen große Figuren ergeben   | 2             |
|                        |                        | Baumeister   | 1-4                      | Räumliches Puzzle aus Würfelsteinen  | 1             |
| Penrose Rhomben Puzzle | 1-4                    | Ungewöhnliches Puzzle aus gleichen Parallelogrammen mit Aufdruck in verschiedenen Schwierigkeitsstufen | 1                        |  |               |

| Spielart       | Mathematischer Bereich      | Name                               | empfohlene Klassenstufen | Kurzbeschreibung   | Spieleranzahl |
|----------------|-----------------------------|------------------------------------|--------------------------|--|---------------|
| Stationsspiele | Mengenlehre und Beobachtung | Venn-Bingo                         | 2-4                      | Objekte mit mehreren Eigenschaften müssen richtig zugeordnet werden (Mengenlehre)  | 2-3           |
|                |                             | Gruselino                          | 1-4                      | Schnelles Erkennen von fehlenden Figuren   | 2             |
|                |                             | Bunt herum                         | 1-4                      | Anlegen von Karten in Reihen, ohne dass Dopplungen vorkommen   | 2             |
|                |                             | SET                                | 2-4                      | Bezüglich einer Grundkarte müssen eigene Karten nach der Anzahl ihrer Unterschiede angelegt werden.                            | 2<br>(auch 1) |
|                | Strategie                   | Blokus                             | 1-4                      | Verschiedene Spielsteine aus Quadraten sollen möglichst vollständig auf einem Spielfeld abgelegt werden                        | 2             |
|                |                             | Continuo                           | 1-4                      | Farbige Kärtchen sollen so angelegt werden, dass lange Schlangen gleichfarbiger Quadrate entstehen                             | 2             |
|                |                             | Pentago                            | 2-4                      | Fünf Kugeln müssen in eine Reihe gebracht werden, wobei in der zweiten Stufe auch Teile des Spielbrettes gedreht werden können | 2             |
|                |                             | Der Paketbote                      | 1-4                      | Mit einer Schnur müssen Nägel auf einem Brett so verbunden werden, dass der kürzeste Weg entsteht                              | 2<br>(auch 1) |
|                | Logik                       | Digit                              | 2-4                      | Durch Umlegen eines Hölzchens werden neue Figuren erzeugt  | 2<br>(auch 1) |
|                |                             | Rush Hour<br>Ein Spiel pro Schüler | 1-4                      | Auf einem Parkplatz muss das eigene Auto durch geschicktes Verschieben befreit werden  | 1             |
|                |                             | Airport<br>Ein Spiel pro Schüler   | 1-4                      | Flugzeuge auf Puzzleteilen müssen auf Flugrouten geeignet abgelegt werden  | 1             |
| Lückenspiele   | Logik                       | Stormy Seas<br>2 Spiele            | 1-4                      | Ein Boot muss zwischen Wellenbergen und anderen Schiffen in den Hafen finden   | 1             |
|                |                             | Camouflage<br>2 Spiele             | 1-4                      | Durchsichtige Puzzleteile werden auf einem Spielfeld nach Regeln verteilt  | 1             |