

$20 - ? = 17$	$15 + ? = 20$	$? + 13 = 20$	$20 - 12 = ?$
$? + 16 = 20$	$11 + ? = 20$	$20 - ? = 14$	$18 + ? = 20$
$19 + ? = 20$	$20 - ? = 10$	$? + 12 = 20$	$? + 19 = 20$
$20 - 17 = ?$	$? + 15 = 20$	$20 - 17 = ?$	$20 - 14 = ?$
$? + 11 = 20$	$10 + ? = 20$	$20 - ? = 16$	$19 + ? = 20$
$18 + ? = 20$	$20 - 15 = ?$	$? + 17 = 20$	$13 + ? = 20$
$20 - ? = 13$	$16 + ? = 20$	$? + 14 = 20$	$12 + ? = 20$

8	7	5	3
2	6	9	4
1	8	10	1
6	3	5	3
1	4	10	9
7	3	5	2
8	6	4	7

Die 10er Partner von 0 bis 20 ☺ !!! (ca. 1-2 Klasse)

Das Rechen – Spiel rund um die 10er Partner ist in 3 Schwierigkeitsstufen eingeteilt

- a) 10er Partner bis 10
- b) 10er Partner bis 20 (Einer gegeben)
- c) 10er Partner bis 20 (Einer gesucht)

Aufbau

Je nach Lernstand des/der Kindes/Kinder werden dir Spielplättchen in beliebiger Reihenfolge zwischen Start- und Zielfeld ausgelegt.

Beim Spiel mit nur einer Schwierigkeitsstufe wird mit einer Münze „gewürfelt“ – bei *Kopf* geht es einen Schritt, bei *Zahl* zwei Schritte vor. Bei 2 oder 3 gemixten Stufen wird ganz normal mit einem 6er Würfel gespielt.

Spielverlauf

Zu Beginn werden alle Spielfiguren auf das Startfeld gestellt. Reihum wird nur jeweils 1mal gewürfelt (bei einer 6 erneut).

Auf jedem Spielplättchen steht eine Aufgabe, die das Kind sofort lösen muss. Zur Kontrolle kann das Plättchen umgedreht werden, um die Lösung zu kontrollieren.

Bei einer richtigen Antwort bleibt das Kind auf dem Feld stehen, bei falscher Antwort geht es so viele Felder zurück, wie es zuvor erwürfelt hat.

- Bedeutung der Farben:**
- gelb ☺ *Super! Du darfst noch einmal würfeln!*
 - rot ☹ *Leider Pech gehabt! Zurück auf „Start“*
 - blau ☹ *Schade! Leider eine Runde aussetzen*
 - grün ☺ *Glückwunsch! Gehe 5 Felder vor...*

Ende des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als erstes das Ziel erreicht hat. **VIEL SPAß !!!**

*Made by **Tanja Wiese** (Februar 2007)*