LER 9131

ages 5+ años ans jahre

grades K+

for 1-4 players
jugadores • joueurs • spieler

Learning Resources®

Math Scramble

MATH GAME

Revuelto de matemáticas • Méli-mélo des maths • Das Mathe-Ei

Game Guide

Guía de juegos • Règle du jeu • Spielanleitung

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

FRONT (when folded)

Math Scramble includes the following game tiles:

- 45 Number tiles (5 of each number *1–9*) 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 40 Operations tiles:
  - 16 Equals (=) tiles
  - 10 Addition (+) tiles +
  - 10 Subtraction (-) tiles –
  - 4 Special toast (=) tiles

Group Scramble: 2–4 Players

Setup: Find an open space (e.g., large table or floor) where you can really spread out. Place all the number tiles in the bottom of the egg. Keep all operations tiles out and in a separate pile, to be withdrawn as needed during play. Each player takes 1 toast tile (or 2 each in a two-player game) and 6 number tiles. You may want to ask an adult to keep score.

Object of the Game: Score points by building math facts featuring the greatest numbers possible. Score the most points after all facts have been made, and win!

Scoring:

- Addition: players earn the number of points equal to the equation's **sum**. 6 + 2 = 8 — **8 Points**
- Subtraction: players earn the number of points equal to the equation's **highest number**. Always place the highest number first! 5 – 1 = 4 — **5 Points**
- Toast: use this tile in any equation, in place of equals (=), and **double** your score! 4 + 1 = 5 — **10 Points (5 x 2)**

Head-to-Head Math Scramble: 2 Players

Setup: Dump the number tiles out and into a pile, facing down. Create a separate shared pile for the operations tiles. Players should sit across from one another, with the tiles in the center.

Object of the Game: Win by building the **target number** of equations before the other player.

How to Play:

1. The youngest player turns over one of the number tiles, from 1–7. (If the number is greater than 7, put it back and draw again.) This will be the **target number**. It represents how many equations players must race to complete first. Are you ready?
2. Go! Each player begins building math facts of three numbers simultaneously, working separately and on their own. (See the first game, *Group Scramble*, for a full explanation of how to build and connect math facts.)
3. Players continue building their math-fact trees until one reaches the target number. That player must immediately call out "Scramble!" to signal the end of play.
4. Check the player's math facts. Did they solve everything correctly? If so, they win the game. If not, remove the incorrect facts from play, and restart the game until one player reaches the target number again.

Single-Player Games:

Early Riser

Setup: Place the number tiles, facing up, in one pile, and the operations tiles in a separate pile. Ask an adult to set a timer, and get ready to race!

Object of the Game: Build addition and subtraction equations as quickly as you can, using **all** the tiles. Push yourself to set a new record time over multiple rounds of play!

How to Play:

1. Look carefully at the number tiles. When ready, start the timer and build your first equation!
2. Now, rapidly repeat with a new equation. Connect the two facts, as explained in previous games.
3. Continue building and connecting facts as quickly as you can.
4. The game is over when all tiles have been played. Check your time. Play again and try to go faster!

Math Sandwich

Setup: Keep all the number and operations tiles within reach. Separate the 4 special toast tiles from the larger piles. You'll need them!

Object of the Game: Complete one long string of equations horizontally, using all 4 toast tiles.

How to Play:

1. As in the previous games, start by placing 5 tiles composing an addition or subtraction fact: 2 + 2 = 4.
2. Now, can you add on to the last number by creating a new math fact? (2 + 2 = **4** + 5 = **9**.)
3. Continue building on until you've successfully placed all 4 toast tiles.
4. Here is an example of a fully loaded Math Sandwich:

2 + 2 = 4 + 5 = 9 – 6 = 3 – 2 = 1

BONUS! Still hungry? Try building a sandwich where each equation has the **same** sum or difference. Also, try using *more than* two numbers in some of your equations, as in the example below, where each equation equals 5:

2 + 4 – 1 = 2 + 1 + 1 + 1 = 8 – 3 = 4 + 1 = 9 – 4

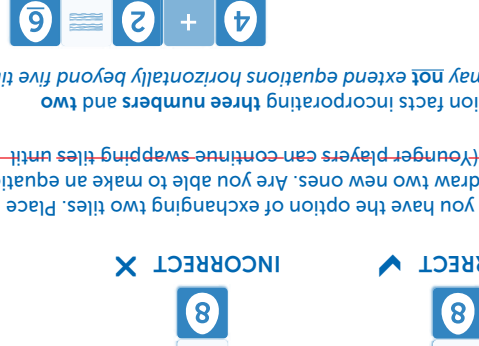
How to Play:

1. The youngest player goes first.
2. Look carefully at the 6 tiles in your hand. Select any two (e.g., **1**, **4**). Then, mentally add (or subtract) the numbers, and find the third number tile that matches the sum (or difference): 1 + 4 = **5**. (Having trouble making an equation? See step 6.)

Note: sums or differences must equal 9 or less; no double-digit solutions.

3. Take the operations tiles needed to make the equation and place all 5 tiles of the number sentence in a row (across) or column (down).
4. Write down your point total. It is now the next player's turn. After each turn, draw more number tiles from the egg so you have 6. Players should always have 6 tiles before taking a turn, unless the egg does not contain enough tiles to meet that number (see step 9).
5. Repeat steps 2-3 with a new equation (e.g., 4 + 4 = 8). Connect this new equation to the last one played by intersecting on the numbers, ***not the operations symbols:***

6. If you are unable to make an equation, you have the option of exchanging two tiles. Place the unwanted tiles in the egg and withdraw two new ones. Are you able to make an equation now? If not, it is the next player's turn. (Younger players can continue swapping tiles until they can build an equation.)
7. Continue building addition or subtraction facts incorporating **three numbers** and **two operations symbols**. *Remember: you may not extend equations horizontally beyond five tiles.*
8. If you're having difficulty, check the numbers already played for building opportunities! Here is an example of a more complete game board:



9. The game is over in two ways: 1) all tiles haves been played, or 2) no more equations can be made with the remaining tiles.
10. The adult tabulates each player's score. The player with the most points is the winner!

BONUS Play: Are you ready to build facts up to 20? Play as above, but this time, place toast tiles in horizontal equations to earn double points OR to represent the number *10*! Here is how such an equation would look:

4 + = 1 4 — **14 Points**

*Figura • Figure • Abbildung

Figura 1 • Figure 1 • Abbildung 1

8 + 2 = 9

8 puntos
8 points
8 Punkte

Figura 2 • Figure 2 • Abbildung 2

4 = 1 – 5

5 puntos
5 points
5 Punkte

Figura 3 • Figure 3 • Abbildung 3

5 = 1 + 4

10 puntos (5 x 2)
10 points (5 x 2)
10 Punkte (5 x 2)

Figura 4 • Figure 4 • Abbildung 4

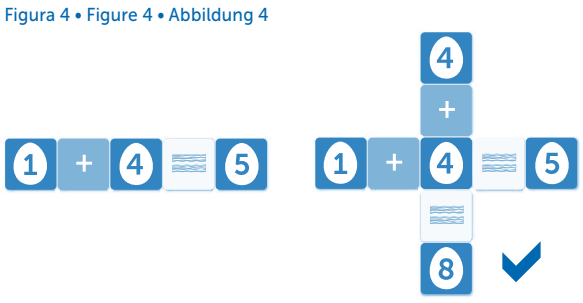


Figura 5 • Figure 5 • Abbildung 5

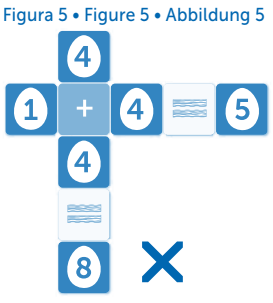


Figura 6 • Figure 6 • Abbildung 6

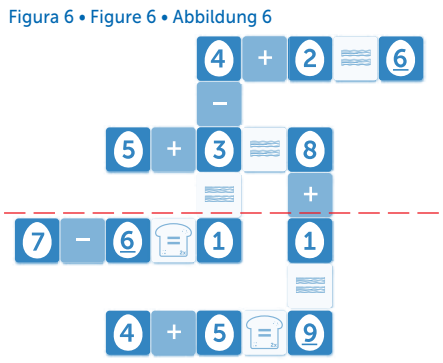


Figura 7 • Figure 7 • Abbildung 7

4 + = 1 4

14 puntos
14 points
14 Punkte

Figura 8 • Figure 8 • Abbildung 8

2 + 2 = 4 + 5 = 9 – 6 = 3 – 2 = 1

Figura 9 • Figure 9 • Abbildung 9

2 + 4 – 1 = 2 + 1 + 1 + 1 = 8 – 3 = 4 + 1 = 9 – 4

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Learning Resources®

Learn more about our products at **LearningResources.com**

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM9131-GUD
Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

ES

Revuelto de matemáticas

Revuelto de matemáticas incluye las siguientes piezas:

- 45 fichas con números (5 fichas de cada número *del 1 al 9*)
  1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 40 fichas con símbolos matemáticos:
  - 16 fichas con el símbolo igual (=)
  - 10 fichas para sumas (+)
  - 10 fichas para restas (-)
  - 4 fichas especiales (=)

Revuelto en grupo: 2-4 jugadores

Organización: Busca un espacio abierto (como por ejemplo, una mesa grande o el suelo) donde puedas esparcir las fichas del juego. Coloca todas las fichas con números en el fondo del huevo. Coloca todas las fichas con símbolos matemáticos en un montón. Cada jugador deberá coger 1 ficha con la imagen de una tostada (2 en el caso de que sea una partida con dos jugadores) y 6 fichas con números. Pide a un adulto que lleve la puntuación.

Objeto del juego: Acumula puntos creando operaciones matemáticas con los números más altos posibles. Si eres el que más puntos ha conseguido cuando se hayan creado todas las operaciones ganarás el juego.

Puntuación:

- Suma: los jugadores se anotan el mismo número de puntos que el resultado de la **suma**.
  (Ver Figura 1*) **8 puntos**
- Resta: los jugadores se anotan el mismo número de puntos que el **número más alto** de la operación.
  (Ver Figura 2*) **5 puntos**
- Tostada: usa esta ficha para crear operaciones en vez del símbolo de igual (=), y **dobla** tu puntuación.
  (Ver Figura 3*) **10 puntos (5 x 2)**

Cómo jugar:

1. Empieza el jugador más pequeño.
2. Observa con atención las 6 fichas que tienes en la mano. Escoge dos (por ejemplo, **1, 4**). A continuación, suma (o resta) los números mentalmente y busca la ficha con el número que completa la operación de suma (o resta): 1 + 4 = **5**.

   Nota: El resultado de las sumas o las restas debe ser siempre igual o inferior que *9*. No se permiten las soluciones de dos cifras.
3. Coloca las **5** fichas de la operación en una fila (horizontal) o columna (vertical).
4. Anota el total de tus puntos. Ahora es el turno del siguiente jugador. Al finalizar cada turno, saca fichas con números del huevo hasta que tengas 6. Los jugadores deben tener siempre 6 fichas antes de jugar su turno, a no ser que el huevo no contenga suficientes fichas como para coger esa cantidad (ver paso 9).
5. Repite los pasos del 1 al 3 con una nueva operación (por ejemplo, 4 + 4 = 8). Conecta esta nueva operación con la última que se haya creado, entrecruzando los números ***y no los símbolos matemáticos:***

   (Ver Figura 4* y Ver Figura 5*)
6. Si no consigues crear una operación, puedes intercambiar dos fichas. Introduce las fichas que no quieras en el huevo y saca dos nuevas. ¿Puedes crear ahora una operación? Si todavía no puedes, le toca jugar al siguiente jugador. (A los jugadores más jóvenes les está permitido seguir intercambiando fichas hasta que puedan crear una operación.)
7. Continua creando operaciones de suma y resta incorporando **tres números** y **símbolos matemáticos**. *Recuerda:* no *está permitido crear operaciones horizontales con más de cinco fichas.*
8. Cuando te atasques, observa los números de las operaciones que ya se han creado por si alguno te sirve para crear la tuya. Aquí tienes un ejemplo de un tablero de juego más completo:

   (Ver Figura 6*)
9. El juego termina cuando pasan dos cosas: 1) se acaban las fichas, o 2) no es posible crear más operaciones con las fichas que quedan.
10. El adulto deberá crear una tabla con las puntuaciones de los jugadores. ¡El jugador que tenga más puntos será el ganador!

Juego EXTRA: ¿Estás preparado para crear operaciones que den como resultado números hasta el 20? Juega igual que antes, pero esta vez, usa las fichas con la imagen de la tostada para ganar el doble de puntos O para representar el número *10*. Este es un ejemplo del aspecto que tendría una operación de este tipo:

(Ver Figura 7*) **14 puntos**

Cara a cara revuelto: 2 jugadores

Organización: Haz un montón con las fichas con números y colócalas mirando boca abajo. Crea otro montón para las fichas con símbolos matemáticos. Los jugadores deben colocarse uno frente al otro, con las fichas en el centro.

Objeto del juego: Gana el juego el primero que logra crear la cantidad de operaciones que indica el **número objetivo**.

Cómo jugar:

1. El jugador más joven deberá dar la vuelta a una de las fichas con números del 1 al 7. (Si el número es mayor que *7*, devolverá la ficha al montón y sacará otra). Este será el **número objetivo**. Este número representa la cantidad de operaciones que los jugadores deben crear y completar para ganar. ¿Preparados?
2. ¡Ya! Los jugadores empezarán a crear operaciones matemáticas con tres números jugando de forma simultánea pero individual. (Consultar el primer juego, *Revuelto en grupo*, para leer la explicación sobre cómo crear y conectar operaciones).
3. Los jugadores deben continuar creando sus árboles con operaciones de matemáticas hasta que uno de los dos alcance el número objetivo. El primero que lo consiga deberá gritar inmediatamente «¡revuelto!» para señalizar que el juego ha finalizado.
4. Comprueba las operaciones del jugador. ¿Son correctos los resultados? Si lo son, han ganado el juego. Si no, retira las operaciones que contengan errores y reiniciad el juego hasta que uno de los dos jugadores alcance el número objetivo de operaciones de nuevo.

Juegos para un solo jugador:

Madrugador

Organización: Coloca las fichas con números boca arriba en un montón y las fichas con símbolos matemáticos en otro montón. Pídele a un adulto que prepare un cronómetro y prepárate para jugar a contrarreloj.

Objeto del juego: Crear operaciones de suma y resta lo más rápido que puedas utilizando **todas** las fichas. Juega varias rondas y esfuérzate para superar tu marca personal cada vez.

Cómo jugar:

1. Observa con atención las fichas con números. Cuando estés preparado, pon en marcha el cronómetro y crea tu primera operación.
2. Cuando acabes, crea rápidamente otra nueva. Conecta ambas operaciones, tal y como te hemos explicado en los juegos anteriores.
3. Sigue creando y conectando operaciones tan rápido como puedas.
4. El juego acaba cuando ya no queden más fichas. Comprueba el tiempo que has tardado. ¡Vuelve a jugar e intenta hacerlo más rápido!

Sándwich de matemáticas

Organización: Dispón las fichas con números y símbolos matemáticos para que estén a mano. Separa las 4 fichas especiales con tostadas de los demás montones de fichas. ¡Las vas a necesitar!

Objeto del juego: Completar una fila larga de operaciones en sentido horizontal utilizando las 4 fichas con tostadas.

Cómo jugar:

1. Igual que en los juegos anteriores, empieza colocando **5** fichas para crear una operación de suma o de resta: 2 + 2 = 4.
2. Cuando acabes, ¿puedes crear una nueva operación utilizando el último número? (2 + 2 = **4 + 5 = 9**).
3. Sigue creando operaciones hasta que hayas colocado las 4 fichas de tostada.
4. Aquí tienes un ejemplo de un sándwich de matemáticas bien cargadito:
   (Ver Figura 8*)

¡Extra! ¿Tienes hambre? Intenta formar un sándwich en el que cada operación tenga la **misma** suma o resta. Intenta también utilizar *más de* dos números en algunas de tus operaciones, como en el siguiente ejemplo, en el que cada una es igual al 5:

(Ver Figura 9*)

FR

Méli-mélo des maths

Le **Méli-mélo des maths** comprend les pièces suivantes :

- 45 pavés de chiffres (5 de chaque chiffre de *1 à 9*)
  1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 40 pavés d'opérations :
  - 16 pavés de signe égal (=)
  - 10 pavés d'addition (+)
  - 10 pavés de soustraction (-)
  - 4 pavés spéciaux (=)

Méli-mélo en groupe : Pour 2 à 4 joueurs

Préparation : Trouvez un espace ouvert (une grande table ou par terre) où vous pouvez vraiment vous étaler. Mettez tous les pavés de chiffres dans le fond de l'œuf. Gardez tous les pavés d'opérations à part dans un autre tas. Chaque joueur prend un pavé de toast (ou deux lorsqu'il n'y a que deux joueurs) et 6 pavés de chiffres. Un adulte notera les scores.

Objectif du jeu : Marquer des points en construisant des opérations mathématiques avec les plus grands chiffres possibles. Obtenir le plus de points lorsque toutes les opérations ont été posées pour remporter la partie !

Calcul du score :

- Addition : les joueurs marquent le nombre de points correspondant à la **somme** de l'opération.
  (Voir la Figure 1*) **8 points**
- Soustraction : les joueurs marquent le nombre de points correspondant au **plus grand chiffre** de l'opération.
  (Voir la Figure 2*) **5 points**
- Toast : ce pavé peut être utilisé dans n'importe quelle opération à la place du signe égal (=) pour **doubler** le score !
  (Voir la Figure 3*) **10 points (5 x 2)**

Règle du jeu :

1. Le joueur le plus jeune commence à jouer.
2. Il observe attentivement les 6 pavés de son jeu pour en choisir deux (par exemple : **1 et 4**). Il ajoute (ou soustrait) ensuite mentalement les chiffres avant de chercher le troisième pavé de chiffre correspondant à cette somme (ou à cette différence). 1 + 4 = **5**. .

   Remarque : les sommes ou les différences doivent être égales à *9* ou moins. Il ne peut pas y avoir de solution à deux chiffres.
3. Place les **5** pavés de l'opération numérique en ligne (horizontalement) ou en colonne (verticalement).
4. Note le total de tes points. C'est alors au tour du joueur suivant. Après chaque tour, pioche d'autres pavés de chiffres dans l'œuf pour en avoir 6. Les joueurs doivent toujours avoir 6 pavés avant de jouer, à moins qu'il n'y ait plus suffisamment de pavés dans l'œuf (voir l'étape 9).
5. Répétez les étapes 1 à 3 avec une nouvelle opération (par exemple : 4 + 4 = 8). Connectez cette nouvelle opération à la dernière opération posée en croisant les chiffres, ***et non pas les signes d'opération :***

   (Voir la Figure 4* et Voir la Figure 5*)
6. S'il n'est pas possible de faire une opération, le joueur peut échanger deux de ses pavés. Il met les pavés qu'il veut changer dans l'œuf et en tire deux autres. Il cherche ensuite à faire une opération. Si ce n'est toujours pas possible, c'est au tour du joueur suivant. (Les joueurs plus jeunes peuvent continuer à échanger des pavés jusqu'à ce qu'ils puissent faire une opération.)
7. Les joueurs continuent à poser des additions ou soustractions avec **trois chiffres** et **deux signes d'opération**. *Rappel : les opérations horizontales ne peuvent* pas *comprendre plus de cinq pavés.*
8. En cas de difficultés, les joueurs observent les chiffres déjà joués pour voir s'ils peuvent faire d'autres opérations ! Voici un exemple d'un plateau de jeu plus complet :

   (Voir la Figure 6*)
9. Le jeu se termine de deux manières : 1) lorsque tous les pavés ont été posés ou 2) lorsqu'il n'est plus possible de faire d'autres opérations avec les pavés restants.
10. L'adulte totalise le score de chaque joueur. Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

Jeu BONUS : Prêts à faire des opérations jusqu'à 20 ? Les règles sont les mêmes que celles du jeu ci-dessus, mais cette fois, les joueurs utilisent les pavés de toast pour marquer le double de points OU pour représenter le nombre *10* ! Une opération ressemblera désormais à cela :

(Voir la Figure 7*) **14 points**

Méli-mélo des maths à deux 2 joueurs

Préparation : Renversez les pavés de chiffres en un tas, face cachée. Créez une autre pile commune avec les pavés d'opération. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre avec les pavés au milieu.

Objectif du jeu : Poser le **nombre cible** d'opérations avant l'autre joueur pour remporter la partie.

Règle du jeu :

1. Le joueur le plus jeune retourne l'un des pavés de chiffres, de 1 à 7. (Si le chiffre est supérieur à *7*, il le remet dans la pile et en tire un autre.) Il s'agit du **nombre cible**, soit le nombre d'opérations que les joueurs doivent poser en premier. Prêts ?
2. C'est parti ! Chaque joueur commence à faire des opérations de trois chiffres simultanément, de son côté. (Voir le premier jeu *Méli-mélo en groupe* pour une explication complète de la manière de faire et de connecter les opérations mathématiques.)
3. Les joueurs continuent à construire leurs arbres d'opérations jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne le nombre cible. Ce joueur doit immédiatement dire « Méli-mélo ! » pour signaler la fin de la partie.
4. Vérifiez les opérations du joueur. Les a-t-il toutes résolues correctement ? Dans ce cas, il remporte la partie. Si ce n'est pas le cas, retirez les opérations erronées du jeu et redémarrez la partie jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne à nouveau le nombre cible.

Variantes pour un seul joueur :

Lève-tôt

Préparation : Faites un tas avec les pavés de chiffres, face visible, et un autre tas avec les pavés d'opération. Dès qu'un adulte a démarré le chronomètre, c'est parti !

Objectif du jeu : Trouver des additions et des soustractions le plus vite possible en utilisant **tous** les pavés. Essaie d'établir un nouveau record à chaque fois !

Règle du jeu :

1. Regarde attentivement les pavés de chiffres. Lorsque tu es prêt(e), démarre le chronomètre et pose ta première opération !
2. Continue rapidement avec l'opération suivante. Connecte ces deux opérations, comme expliqué dans les variantes précédentes du jeu.
3. Continue à faire et à poser des opérations le plus rapidement possible.
4. La partie se termine lorsque tous les pavés ont été posés. Note ton temps. Rejoue pour essayer de le battre !

Sandwich mathématique

Préparation : Fais en sorte d'avoir tous les pavés de chiffres et d'opération à portée de main. Sépare les 4 pavés spéciaux de toast des autres piles. Tu en auras besoin !

Objectif du jeu : Réaliser une longue chaîne d'opérations horizontalement en utilisant les 4 pavés de toast.

Règle du jeu :

1. Comme dans les variantes du jeu précédentes, commence par poser **5** pavés pour faire une addition ou une soustraction : 2 + 2 = 4.
2. Maintenant, essaie d'ajouter des pavés après le dernier chiffre pour créer une nouvelle opération. (2 + 2 = **4 + 5 = 9**.)
3. Continue ainsi jusqu'à ce que tu aies posé les 4 pavés de toast.
4. Voici un exemple d'un sandwich mathématique complet :
   (Voir la Figure 8*)

BONUS ! Une petite faim ? Essaie de faire un sandwich où chaque opération a la **même** somme ou différence. Essaie aussi d'utiliser *plus de* deux chiffres dans certaines de tes opérations, comme dans l'exemple ci-dessous, où chaque opération est égale à 5 :

(Voir la Figure 9*)

DE

Das Mathe-Ei

Das Mathe-Ei enthält die folgenden Teile:

- 45 Zahlen-Plättchen (je 5 St. der Zahlen *1-9*)
  1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 40 Rechenzeichen-Plättchen:
  - 16 Gleichheitszeichen-Plättchen (=)
  - 10 Additionsplättchen (+)
  - 10 Subtraktionsplättchen (-)
  - 4 Sonderplättchen (=)

Das Mathe-Ei für Gruppen: Für 2-4 Mitspieler

Spielaufstellung: Du benötigst eine freie Fläche (z. B. großer Tisch oder Fußboden), auf der ihr euch ausbreiten könnt. Lege alle Zahlen-Plättchen in die untere Eihälfte. Nimm alle Rechenzeichen-Plättchen heraus und lege sie auf einen separaten Haufen. Jeder Mitspieler nimmt sich 1 Toast-Plättchen (bei 2 Spielern nimmt sich jeder Mitspieler 2) und 6 Zahlen-Plättchen. Bitte einen Erwachsenen, die Punkte zu notieren.

Ziel des Spiels: Je höher die Zahlen in den von dir gebildeten Rechenaufgaben, desto mehr Punkte kannst du ergattern. Wurden alle Aufgaben gebildet, gewinnt derjenige Mitspieler, der die meisten Punkte sammeln konnte!

Auswertung:

- Addition: Der Mitspieler erhält so viele Punkte, wie die **Summe** der Gleichung ausmacht.
  (Siehe Abbildung 1*) **8 Punkte**
- Subtraktion: Der Mitspieler erhält so viele Punkte, wie die **höchste Zahl** der Gleichung ausmacht.
  (Siehe Abbildung 2*) **5 Punkte**
- Toast: Wird dieses Plättchen in einer Gleichung anstelle des Gleichheitszeichens (=) eingesetzt, **verdoppelt** sich deine Punktzahl!
  (Siehe Abbildung 3*) **10 Punkte (5 x 2)**

Spielanleitung:

1. Der jüngste Mitspieler beginnt.
2. Sieh dir die 6 Plättchen in deiner Hand genau an. Wähle zwei beliebige (z. B. **1, 4**). Addiere (oder subtrahiere) diese beiden Zahlen im Kopf und suche das dritte Zahlen-Plättchen, das der Summe (oder Differenz) entspricht: 1 + 4 = **5**.

   Hinweis: Die Summen oder Differenzen müssen gleich oder niedriger als *9* sein; keine zweistelligen Lösungen.
3. Lege alle **5** Plättchen der Gleichung in einer Reihe (waagerecht) oder Spalte (senkrecht) aus.
4. Schreibe deine Gesamtpunktzahl auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Nach jedem Zug musst du so viele Zahlen-Plättchen aus dem Ei ziehen, dass du insgesamt wieder 6 Stück hast. Die Mitspieler müssen immer 6 Plättchen haben, wenn sie an der Reihe sind. Ausnahme: Im Ei liegen nicht mehr genug Plättchen, um nachzuziehen (siehe Schritt 9).
5. Die Schritte 1-3 werden mit einer neuen Gleichung wiederholt (z. B. 4 + 4 = 8). Lege diese neue nun an die zuvor gelegte Gleichung an, wobei nur die Zahlen-Plättchen Schnittstellen bilden dürfen, ***nicht die Rechenzeichen-Symbole***:

   (Siehe Abbildung 4* und Siehe Abbildung 5*)
6. Falls du keine Gleichung bilden kannst, darfst du zwei Plättchen austauschen. Lege die nicht benötigten Plättchen in das Ei und ziehe zwei neue. Kannst du nun eine Gleichung bilden? Falls nicht, ist der nächste Mitspieler an der Reihe. (Jüngere Mitspieler dürfen so lange Plättchen austauschen, bis sie eine Gleichung bilden können.)
7. Bilde mit **drei Zahlen** und **zwei Rechenzeichen** weitere Additions- oder Subtraktionsaufgaben. Nicht vergessen: Deine Gleichungen dürfen in der Waagerechten nicht länger als fünf Plättchen sein.
8. Falls das nicht klappt, versuche, an die bereits liegenden Zahlen anzulegen! Hier ist ein Beispiel in einem etwas fortgeschritteneren Spiel:

   (Siehe Abbildung 6*)
9. Das Spiel endet, sobald eine der folgenden beiden Bedingungen gegeben ist: 1) Alle Plättchen wurden gelegt. 2) Mit den verbleibenden Plättchen können keine Gleichungen mehr gelegt werden.
10. Der Erwachsene rechnet die Punkte jedes Mitspielers zusammen. Der Mitspieler mit den meisten Punkten gewinnt!

BONUSRUNDE: Wie wäre es mit Rechenaufgaben bis 20? Die Spielregeln sind gleich, aber dieses Mal kannst du mit den Toast-Plättchen die doppelte Punktzahl einheimsen ODER die Zahl *10* darstellen. Und so würde eine solche Gleichung aussehen:

(Siehe Abbildung 7*) **14 Punkte**

Das Mathe-Ei im Kopf-an-Kopf-Rennen 2 Mitspieler

Spielaufstellung: Sortiere die Zahlen-Plättchen aus und lege sie verdeckt auf einen Haufen. Bilde für die Rechenzeichen-Plättchen einen separaten Haufen. Die Mitspieler sitzen sich gegenüber und die Plättchen liegen in der Mitte.

Ziel des Spiels: Wer vor den Mitspielern zuerst die **Zielmenge** an Gleichungen bilden kann, gewinnt.

Spielanleitung:

1. Der jüngste Mitspieler dreht ein Zahlen-Plättchen 1-7 um. (Ist die Zahl höher als *7*, legt er es zurück und zieht erneut.) Dies ist die **Zielmenge**. Sie besagt, wie viele Gleichungen die Mitspieler so schnell wie möglich und möglichst als erstes bilden müssen, um das Rennen zu gewinnen. Bist du bereit?
2. Los! Alle Mitspieler bilden nun gleichzeitig Rechenaufgaben aus drei Zahlen, wobei jeder alleine und für sich arbeitet. (Im ersten Spiel – *Das Mathe-Ei für Gruppen* – findest du die Erklärung zum Bilden und Verbinden der einzelnen Rechenaufgaben.)
3. Die Mitspieler bilden so lange ihre Rechenaufgaben-Bäume, bis einer die Zielmenge erreicht. Dieser Mitspieler muss sofort „Eieiei!" rufen, und alle anderen Mitspieler hören auf weiterzulegen.
4. Die Rechenaufgaben des Mitspielers werden geprüft. Hat er alles richtig gelöst? Wenn ja, hat er das Spiel gewonnen. Wenn nicht, werden die falschen Rechenaufgaben aus dem Spielfeld entfernt und das Spiel geht weiter, bis ein Mitspieler die Zielmenge erreicht.

Spiele für eine Person:

Frühaufsteher

Spielaufstellung: Zahlen-Plättchen und Rechenzeichen-Plättchen werden in zwei separaten Haufen aufgedeckt ausgelegt. Bitte einen Erwachsenen, die Stoppuhr zu richten und bereite dich auf das Rennen um die Zeit vor!

Ziel des Spiels: So schnell wie möglich Additions- und Subtraktionsgleichungen bilden und dabei **alle** Plättchen verwenden. Spiele mehrere Runden und sporne dich an, deinen eigenen Rekord zu brechen!

Spielanleitung:

1. Sieh dir die Zahlen-Plättchen gut an. Wenn du bereit bist, starte die Stoppuhr und bilde deine erste Gleichung!
2. Wiederhole dies nun rasch mit einer neuen Gleichung. Verbinde die beiden Rechenaufgaben, wie in den vorherigen Spielen beschrieben.
3. Bilde und verbinde weitere Rechenaufgaben, so schnell du kannst.
4. Das Spiel ist fertig, wenn alle Plättchen gelegt werden konnten. Prüfe deine Zeit. Spiele nochmal und versuche, schneller zu werden!

Mathe-Sandwich

Spielaufstellung: Lege alle Zahlen- und Rechenzeichen-Plättchen so aus, dass du sie gut erreichen kannst. Sortiere die 4 Toast-Sonderplättchen aus. Du wirst sie noch brauchen!

Ziel des Spiels: Bilde eine lange waagerechte Folge aus Gleichungen und verwende dabei alle 4 Toast-Plättchen.

Spielanleitung:

1. Wie im vorherigen Spiel beginnst du damit, aus **5** Plättchen eine Additions- oder Subtraktionsrechenaufgabe zu bilden: 2 + 2 = 4.
2. Kannst du nun an der letzten Zahl anlegen und damit eine neue Rechenaufgabe bilden? (2 + 2 = **4 + 5 = 9**.)
3. Fahre auf diese Weise fort, bis du alle 4 Toast-Plättchen gelegt hast.
4. Hier ist ein Beispiel mit einem vollständig belegten Mathe-Sandwich:
   (Siehe Abbildung 8*)

BONUS! Meldet sich der Hunger? Bilde ein Sandwich, in dem jede Gleichung **dieselbe** Summe oder Differenz ergibt. Versuche auch einmal, *mehr als* zwei Zahlen in einer Gleichung zu verwenden, wie im nachfolgenden Beispiel gezeigt, in dem jede Gleichung 5 ergibt:

(Siehe Abbildung 9*)