

KRAFT GmbH

Von-Humboldt-Str. 9
74592 Kirchberg
Deutschland

Fon +49 7904 943600

info@kraft-lernen.de
www.kraft-lernen.de

KRAFT GmbH

Gschwendthäuser 4
4722 Peuerbach
Österreich

Fon +43 1 2121880

info@kraft-lernen.at
www.kraft-lernen.at



302-777

Achtung: Nicht für Kinder unter drei Jahren
geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



Würfelfux⁷

Für schnelle Rechenfüchse.

- Der bunte Rechentrainer
- 5 farbige Doppelwürfel
- 3 Sanduhren: 30 Sek., 1 Min., 3 Min.

Einleitung

Kinder haben heute Schwierigkeiten, Zahlen als mathematische Größen zu unterscheiden. Würfelfux hilft dabei, Zahlen und ihre möglichen Teiler kennen zu lernen, das Kleine Einmaleins zu vertiefen und zu begreifen.

Die genial einfache Spielidee stammt aus dem Kraft-Spielelabor. Der Gegner ist einzig die Zeit, und jeder, der mitspielt, kann nur gewinnen!

Grundspielidee Würfelfux 7

Der Würfel als Spielmedium ist Kindern von klein auf vertraut. Bereits im Alter von drei bis vier Jahren beherrschen die meisten die Handhabung des Würfels und können dem Bild der Augenzahlen den passenden sprachlichen Begriff zuordnen. Auf diese Weise stellt der Würfelfux eine Handlungsgrundlage her, auf der arithmetische Aufgabenstellungen spielerisch vertieft werden können.

Die Augen des großen und des kleinen, inneren Würfels ergeben zusammen eine Zahl. So lernt das Kind spielerisch, auf welche Weise sich größere Zahlen zusammen setzen. Die magische Sieben ist mit $6 + 1$ oder $5 + 2$ oder $3 + 4$ zu erzielen.

Alle Kombinationen von $1 + 1$ bis $6 + 6$ kommen vor und werden erlernt.

Spielablauf Würfelfux 7

Ziel des Spiels ist es, innerhalb der ablaufenden Zeit einer der Sanduhren so viele Siebenen zu würfeln, wie möglich. Der jüngste Spieler darf beginnen. Dieser Spieler, oder bei mehreren Spielern einer der Mitspieler, dreht die Sanduhr mit der vorher festgelegten Zeit (30 Sekunden, 1 Minute, 3 Minuten) um.

Während die Mitspieler die ablaufende Uhr im Blick haben, müssen sie auch die Ergebnisse des Spielers überprüfen. Dieser würfelt zuerst mit allen fünf Würfeln. Jeder Würfel, dessen Gesamtaugenzahl 7 ergibt, wird auf die Seite gelegt und gezählt. Mit den restlichen Würfeln wird solange weiter gewürfelt, bis alle fünf Würfel auf der Seite liegen. Dann darf der Spieler wieder mit allen beginnen. Einer der Mitspieler muss sich dann die Anzahl der gewürfelten Siebenen merken. Mit Ablauf der Sanduhr ist die Aktion des Spielers beendet und die Anzahl seiner Siebenen wird schriftlich festgehalten oder gemerkt. Würfelfux darf sich derjenige nennen, mit den meisten gewürfelten Siebenen pro Runde.

Weitere Spielideen

Der Würfelfux hat inzwischen eine richtige Familie. Lassen Sie sich doch von einem KRAFT-Experten auch Würfelfux 6 und Würfelfux 4+5 vorstellen.