

# SUPERHIT

Ein vergnügliches Knobel - und Lernspiel

von Günter GODOR ©

Dieses variantenreiche Spiel kann allein, bis zu viert, oder mit einer größeren Gruppe, wie z.B. einer Klasse, gespielt werden.

SUPERHIT kann als reines Glücksspiel, als Rechenlern- oder -übungsspiel oder als eine Kombination von beidem gespielt werden.

Die Kleinen (ab 4 oder 5 Jahren) können damit spielend die vier Grundrechenarten lernen, größere (ab 6 oder 7) deren Kombinationen, später dann können bei einem spannenden Würfelspiel die grauen Zellen trainiert und die Rechen- und Kombinationskünste geschult werden. Durch Einbinden von Zufallselementen (Paschs, Drillingen, Straßen oder Superhit) haben auch schlechte RechnerINNEN die Chance, ein Spiel umzubiegen oder zu gewinnen, solange sie noch nicht ausgeschieden sind.

Da diese Spielregel sich an alle SpielerINNEN wendet, wird SUPERHIT erst in seinem **typischen Grundspiel** erläutert, daran folgen die verschiedenen Varianten.

Im Anschluß kommen die Rechenlern- und -übungsspiele für das Vorschulalter und SchülerINNEN.

Die Zahlen auf dem Spielbrett sind nur für die Varianten von Belang, bei denen (auch) gerechnet wird.

Spieler, die diese Rechenvarianten spielen wollen, sollten erst einige Übungsspiele mit „+, -, x“ oder „+, -, x und :“ (S. 8 - 11) ausprobieren.

## **Spielmaterial:**

1 Spielbrett, 50 Chips in 5 verschiedenen Farben und 4 Würfel in 2 Farben, sowie diese Spielanleitung.

## SPIELREGELN

### Allgemeine Setz- und Zugregel:

Jeder Spieler erhält 7 -10 Chips einer Farbe (je nach Spielerzahl oder Spieldauer). Gewürfelt wird mit den 4 Würfeln. Zu Beginn werden ca. 10 - 20 neutrale Chips ins Spielfeld **eingesetzt**. Diese werden dann nach der **ZUFALLSREGEL** oder durch **Errechnen** des Feldes mit den **4 Grundrechenarten** nach und nach mit den eigenen Chips belegt.

Die **Zufallsregel** sieht wie folgt aus:

- **PASCH**: Befindet sich in dem Wurf 1 Pasch (2 gleiche Zahlen), darf **1** Chip beliebig eingesetzt werden. (siehe auch Seite 12)
- **DRILLING**: Bei einem Drilling (drei gleiche Zahlen) dürfen **2** Chips eingesetzt werden.
- **2 PASCHs**: Bei 2 Paschs dürfen **3** Chips eingesetzt werden.
- **STRASSE**: Bei einer Straße (4 fortlaufende Zahlen) dürfen **4** Chips eingesetzt werden.
- **SUPERHIT**: Bei einem SUPERHIT sind **alle 4 Zahlen gleich**: es dürfen alle (restlichen) Chips gesetzt werden - sind bereits alle gesetzt, darf der/die SpielerIN **abräumen und hat das Spiel gewonnen**.

Das **Errechnen** geschieht, indem die Würfelzahlen so mit Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division kombiniert werden, daß die „gewünschte“ Feldzahl herauskommt (Beispiele in der Anlage). Wenn möglich, können so auch 2 Chips gesetzt werden, wenn das errechnete Ergebnis zweimal vorhanden bzw. belegt ist.

Sind bereits alle Chips eines Spielers eingesetzt, so darf entsprechend der Zufallsregel 1 - 4 Felder **gezogen werden**, senkrecht, waagrecht oder diagonal, oder durch Rechnen 1 - 5 Felder weit.

#### Grundvarianten:

- **HÄUFELN**: Eigene Chips werden beim Einsetzen oder Ziehen **auf** neutrale oder fremde Chips gelegt. Mit diesen Chipshäufchen kann man weiter häufeln oder ziehen. Beim Erreichen einer der Seitenlinien sind sie geschützt.
- **SCHLUCKEN**: Auch hier werden neutrale oder gegnerische Chips/-häufchen besetzt. Wer bei 3 Spielern den 4. (bei 4 Spielern den 5.) Chip legt, darf die darunterliegenden „schlucken“, d.h. zusammen mit dem eigenen **aus dem Feld** nehmen.

### SUPERHIT (Grundspiel)

Auf dem Spielfeld werden 10 - 20 neutrale Chips (z.B. die der 5. Farbe) auf beliebigen Feldern, mit Ausnahme der Randlinien, plazierte.

Gespielt wird nach den allgemeinen Setz- und Zugregeln. Sind alle Chips eingesetzt, kann damit nach der Zufallsregel 1 - 4, mit Rechnen bis **zu 5 Felder** weit gezogen werden, um andere Chips zu besetzen.

Gegnerische oder neutrale Chips können beim Einsetzen, oder durch Ziehen vom Spielplan aus, besetzt werden. Die Spieler dürfen nur mit den Häufchen ziehen, bei denen ihre Farbe obenauf liegt. Sobald ein Chipshäufchen auf einer der Grundlinien plazierte werden kann, wird es unangreifbar und darf **nach** dem nächsten Pasch das SiegerIN ist, wer am Schluß die meisten Chipstürme unter der eigenen Farbe angesammelt hat, **oder wer einen SUPERHIT** würfelt.

**Varianten:****HÄUFELN** (Setzen und Ziehen)

a) Bei dieser Variante darf jede(r) SpielerIN beim Setzen bis zu insgesamt 5 Chips anhäufeln, beim Ziehen bis zu 7 (8, 9 oder 10, je nach Spielerzahl). Wer am Schluß die meisten Chipstürme hat ist SiegerIN (oder: wer als erste(r) 2 oder 3 Chipstürme hat).

b) Das Häufeln kann statt als Flucht- auch als KAMPFVARIANTE gespielt werden, wobei die Chipszahl der Häufchen nicht begrenzt ist. Es spielt jeder gegen jeden, bis nur noch ein Häufchen auf dem Feld steht. Vorsichtige Spieler deponieren 1 oder 2 Chips auf einer Grundlinie und greifen damit erst in der Schlußphase ein.

**SCHLUCKEN** (Setzen und Ziehen) für 2-4 Spieler

a) Sobald auf einem Häufchen soviele Chips liegen, wie Spieler teilnehmen, darf dieses mit einem zusätzlichen, eigenen Chip, der darauf gesetzt wird, aus dem Feld genommen, d.h. geschluckt werden. Sobald ein(e) SpielerIN alle Chips gesetzt hat, darf er/sie ziehen und solange weiterhäufeln, bis die Häufchen geschluckt werden können. Niedrigere Häufchen können durch Würfeln auf einer Außenlinie in Sicherheit gebracht werden.

b) Auch das Schlucken kann als KAMPFVARIANTE gespielt werden. Dabei nimmt man nach jedem Schluckakt die untersten Chips aus dem Feld und läßt nur den eigenen liegen. Es dürfen nur gegnerische oder neutrale Chips geschluckt werden. Wer am Schluß als einzige(r) übrigbleibt, ist SiegerIN, falls nicht vorher jemand einen SUPERHIT würfelt.

**STRATEGIE**

Bei dieser Spielvariante darf jede(r) SpielerIN **sofort** mit dem Ziehen beginnen, sobald der erste eigene Chip auf dem Feld plaziert ist. Nach dem Würfeln darf gerechnet werden und/oder es gelten die Zufallsregeln beim Setzen bzw. Ziehen.

Es können alle Varianten von SUPERHIT gespielt werden, mit folgenden Änderungen:

- Bei der Fluchtvariante kann sich der eigene Chip oder Chipsturm entweder auf der Grundlinie sichern, **oder** wieder ins Spiel eingreifen.
- Haben 2 SpielerINNEN die gleiche Zahl von Chips, wird (durch Häufeln bis zu 20 Chips) weitergespielt, bis der Sieger durch das Stechen ermittelt ist, oder jemand das Spiel durch SUPERHIT siegreich beendet.

**CHAOS**

Es werden wieder 10 bis 20 neutrale Chips auf den Spielplan gesetzt, es kann gerechnet werden und/oder es gelten die Zufallsregeln. Nach dem Setzen des ersten Chips darf damit auch gezogen werden und zwar entweder gerade oder schräg, oder gerade + schräg bzw. schräg + gerade (max. einmal Abbiegen).

Die SpielerINNEN können nun nach Belieben SCHLUCKEN (bei 4 Spielern 4 Chips ohne den eigenen) oder HÄUFELN, und zwar sowohl in den Flucht-, als auch in den Kampfvarianten.

Diesmal schützen nur die Grundlinien mit den **10-er** Werten vor dem Häufeln oder Schlucken.

SiegerIN ist, wer am Schluß die meisten Chips hat, oder als Einzige(r) übrig bleibt, oder wer einen SUPERHIT würfelt.

## JACKPOT

Die Chips werden eingesetzt - siehe unten -, am Ende des Spiels werden die durch Häufeln eroberten Chips mit den **Werten der belegten Felder addiert**, wer die höchste Zahl erzielt, gewinnt - oder (wie immer) der SUPERHIT.

Setzvarianten:

a) Nur nach den Zufallsregeln - wer als erster alle Chips eingesetzt hat, beendet das Spiel.

b) Nur durch Rechnen mit den vier Grundrechenarten. Ist ein Feld besetzt, muß eine andere Kombination ermittelt werden (oder es kann nicht gesetzt werden) - wer als erster alle Chips eingesetzt hat, beendet das Spiel.

c) Kombination aus a) und b)

d) Wie c), doch nun darf man auch gegnerische Chips besetzen und nach dem Setzen **aller** Chips noch 5 - 10 Runden lang gegnerische Häufchen angreifen (Rundenzahl ist **vorher** abzusprechen).

## Teamspiele

Fast alle Spielvarianten eignen sich auch gut zu Teamspielen. Dabei können je zwei SpielerINNEN gegen die anderen beiden antreten und sich z.B. beim Rechnen gegenseitig Tips geben.

Oder ein(e) gute(r) RechnerIN nimmt es mit 2 oder 3 schwächeren auf.

Bei den Zufallsvarianten können 2 oder 3 Spieler-INNEN antreten gegen eine(n), der/die meist Glück beim Würfeln hat.

Jede(r) SpielerIN bleibt auch ohne Chips bis zum Schluß durch Würfeln im Spiel und darf auf einen SUPERHIT hoffen ... und damit den Sieg.

## SUPERHIT als Lernspiel

### Handreichung zum spielenden Lehren, Lernen und Üben der 4 Grundrechenarten und ihrer Kombinationen

Die folgende Sammlung von Beispielen soll Kinder (von 5 - 15), Eltern und Lehrer anregen, auch ihre eigenen Spielmöglichkeiten zu entwickeln, so daß es den SpielerInnen nie langweilig werden sollte.

Das Lehren und Lernen jeder Grundrechenart kann in folgenden 5 methodischen Schritten erfolgen:

1. Anfassen, Anschauen und Sprechen  
Die Kinder berühren die Zahlen auf den Reihen, auf denen sie rechnen und sagen dazu, was sie tun (Er - fassen durch Anfassen bzw. Be - greifen durch Greifen).
2. Anschauen und Sprechen  
Die Zahlen werden diesmal mit dem Auge erfaßt, dabei sagen die Kinder, was sie rechnen.
3. Dann stellen sie sich reihum Fragen, wobei die Antwortenden zuerst noch aufs Brett schauen dürfen.
4. Anschließend versuchen sie die Aufgaben zu lösen, ohne aufs Brett zu schauen. Bei richtiger Antwort dürfen 1 oder 2 Cips (aufs Ergebnis) gelegt werden.
5. Zur Kontrolle, ob der Lernschritt begriffen ist, legen wir nun zuerst Chips auf die Zahlen, mit denen wir rechnen, die dann die SpielerInnen bei richtiger Antwort erhalten.

Anm.: der dicke Punkt ● in den Beispielen steht für eine mit Chip abgedeckte Zahl.

### ZUSAMMENZÄHLEN - ADDIEREN - PLUS „+“

- a) Hier wird auf den einzelnen Zahlenreihen von links nach rechts oder von oben nach unten gerechnet, wobei immer nur die Zahl addiert wird, die am Beginn der jeweiligen Reihe steht (erst ohne, dann mit Chips).

z.B. 3 6 ●  $6 + 3 = ?$  oder 9 18 ●  $18 + 9 = ?$

- b) Nun kann in Stufen von links oben nach rechts unten gerechnet werden, wobei sich der Summand je nach der Reihe, auf der man sich bewegt, verändert (erst ohne, dann mit Chips)
- c) Dann können wir Chips auf die Felder über das ganze Brett verteilt auflegen. Wir fragen reihum von oben bzw. von links nach den bedeckten Zahlen:

z.B.	56	64	●	z.B.	$56 + 7 = ?$
	●	72	81		oder $64 + 8 = ?$

- d) Sobald das erlernt ist, kann auch diagonal von links oben nach rechts unten gerechnet werden (erst ohne, dann mit Chips).

z.B.  $5 + 7 = ●$  oder  $6 + 8 = ● ?$

Der Summand wird bei jedem Rechenschritt um 2 erhöht.

- e) Noch schwieriger wird es, wenn wir abwechselnd diagonal, horizontal oder vertikal addieren und dann Chips auflegen oder abräumen.

### WEGNEHMEN - SUBTRAHIEREN - MINUS „-“,

- a) Hier wird auf den Zahlenreihen von rechts nach links oder unten nach oben gerechnet, wobei immer nur die Zahl subtrahiert wird, die am Ende der jeweiligen Reihe steht (erst ohne, dann mit Chips).

z. B. ● 42 49     $42 - 7 = ?$     oder    ● 30 36     $30 - 6 = ?$

- b) Nun kann in Stufen von rechts unten nach links oben gerechnet werden, wobei sich die Zahl, die abgezogen wird, d.h. der Subtrahend, je nach der Reihe, auf der man sich bewegt, verändert (erst ohne, dann mit Chips).
- c) Dann verteilen wir wieder Chips auf den Feldern über das ganze Spielbrett und fragen von rechts bzw. unten nach den verdeckten Zahlen.
- d) Auch hier kann später mit diagonalem Rechnen (von rechts unten nach links oben) die Schwierigkeit gesteigert werden, der Subtrahend wird dabei bei jedem Rechenschritt um 2 kleiner (erst ohne, dann mit Chips).

z. B.  $60 - 15 = ● ?$     oder     $72 - 14 = ● ?$

- e) Auch hier können wir die Schwierigkeit steigern, indem wir abwechselnd horizontal, vertikal oder diagonal rechnen.

### ADDIEREN und SUBTRAHIEREN „+ und -“,

- a) Als weitere Steigerung können Addition und Subtraktion zuerst auf den einzelnen Reihen miteinander kombiniert werden, auch hier wird die Richtung geändert, z.B. erst von links nach rechts, dann von rechts nach links, oder von unten nach oben bzw. von oben nach unten. Genauso erst ohne, dann mit Chips üben.
- b) Wir verteilen nun Chips über das ganze Spielbrett und fragen dann reihum von allen 4 Seiten nach den verdeckten Zahlen.
- c) „+ und -“ kann auch in Stufen von links unten nach rechts oben, zuerst ohne und dann mit Chips, eingeübt werden.
- d) Durch die Kombination von diagonalem und horizontalem bzw. vertikalem Rechnen kann die Schwierigkeit weiter gesteigert werden.
- e) Anschließend können wir mit 3 bzw. 4 Würfeln „+ und/oder -“ rechnen. Wer eine der Zahlen auf dem Spielbrett errechnet, darf 1 oder 2 Chips darauf ablegen. Sieger ist, wer als erster seine 10 Chips auf den Feldern placiert hat.
- f) Wie e), doch nun räumen wir Chips ab (bis zur Zahl 24).

### MALNEHMEN - MULTIPLIZIEREN „x“

- a) Die Zahlen, mit denen wir malnehmen, d.h. die Multiplikatoren, stehen auf der linken, bzw. oberen Grundlinie, das Ergebnis „erfahren“ die Kinder zuerst mit den Fingern - später mit den Augen:  
sie folgen den beiden Reihen, mit denen gerechnet wird, bis zum Schnittpunkt und haben das Ergebnis.

- b) Wir fragen uns reihum (1 x 1 bis 10 x 10) und legen wieder Chips auf die errechneten Zahlen. (Zuerst mit Hinschauen, dann ohne.)
- c) Mit dem Spielplan und Chips (abräumen) von außen nach innen rechnen. Der/die Spielleiter/IN besetzt die Zahlen mit Chips, die errechnet werden sollen.

1	2	3	4	
2	4	6	●	$4 \times 2 = ?$ (2 Chips)
3	6	●	12	$3 \times 3 = ?$ (1 Chip)
4	●	12	16	

- d) Wird das beherrscht, kann mit (zunächst 2) Würfeln weiter eingeübt werden.

z. B.  x  = ? oder  x  = ?

Der Spielplan wird dabei nur noch zur Bestätigung des Ergebnisses eingesetzt oder zum Belegen mit Chips bzw zum Abräumen benutzt.

- e) Anschließend können wir mit 3 Würfeln rechnen und Chips auflegen oder abräumen.

### TEILEN - DIVIDIEREN „:“

- a) Nun rechnen wir von innen nach außen, wobei die Zahl, mit der wir teilen, d.h. der Dividend, z.B. auf der oberen Grundlinie stehen kann und das Ergebnis auf der linken (oder umgekehrt).
- b) Mit dem Spielplan und Chips (abräumen) von innen nach außen rechnen.

1	●	●	4	
2	4	6	8	$6 : 2 = ?$ (2 Chips)
●	6	9	12	$9 : 3 = ?$ (1 Chip)
4	8	12	16	

- c) mit 3 Würfeln:  
Wir legen 2 Würfeln nebeneinander und bilden so eine Zahl auf dem Brett, dann dividieren wir mit der 3. Zahl.

z.B.:     $16 : 4 = ?$   
oder  $64 : 1 = ?$

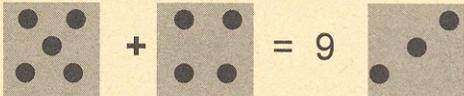
- d) Wenn gleich gute bzw. schnelle RechnerInnen zusammensitzen, kann dieses Spiel auch im Wettkampf gespielt werden, d.h. wer als erster eine Rechenmöglichkeit sieht, darf sie sagen und dann 1 oder 2 Chips auflegen.

### ADDIEREN und MULTIPLIZIEREN „+ und x„

- a) Wir legen Chips auf diverse Zahlen und fragen reihum danach mit + und/oder x:

z.B.: 56 63 ●  $63 + 7 = ?$  oder  $10 \times 7 = ?$

- b) Ab jetzt kann mit 3 Würfeln gerechnet werden, wobei man die Zahlen auf den gleichfarbigen Würfeln addiert und das Ergebnis mit der dritten erwürfelten Zahl multipliziert.

z.B.:   $= 9$   $9 \times 3 = ?$  (1 Chip oder 2)

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. SiegerIN ist, wer als erste(r) seine 10 Chips gesetzt hat.

- c) Nun können die 3 gewürfelten Zahlen beliebig addiert bzw. multipliziert werden. Zunächst legt man 10 neutrale (z. B. violette) Chips auf die Felder, mit denen gerechnet werden soll (siehe auch e).
- d) Wie b) und c) aber mit 4 Würfeln:  
Die Zahlen auf der gleichfarbigen Würfel werden addiert, die Summen multipliziert.
- e) Das Abräumen von oder Belegen mit Chips kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen geübt werden, indem wir diese zuerst auf 4 Feldern plazieren,

z.B.:  und dann eine dieser 4 Zahlen errechnen.

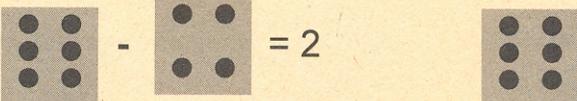
Später legen wir sie **zwischen** 2, und dann **auf** die einzelnen Zahlen.

Wir würfeln mit 4 Würfeln, kombinieren zunächst aber nur drei mit **+** und **x**. Später müssen alle 4 verwendet werden.

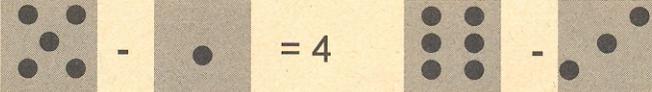
- f) Statt reihum zu spielen, können auch alle SpielerInnen gleichzeitig die 4 gewürfelten Zahlen kombinieren (Dabei zählt z.B. das höchste Ergebnis) und der/die Schnellste punktet dann durch Auflegen oder Abräumen von Chips.

## SUBTRAHIEREN und MULTIPLIZIEREN „-“ und „x“

- a) mit 3 Würfeln

  $= 2$   $2 \times 6 = ?$

- b) mit 4 Würfeln

  $= 4$   $4 \times 3 = ?$

SiegerIN ist wieder, wer als erste(r) alle seine Chips gesetzt hat.

- c) Der/die SpielleiterIN legt 10 neutrale Chips ins linke obere Quadrat (bis 25), die dann von den SpielerINNEN durch beliebiges Subtrahieren und Multiplizieren der gewürfelten Zahlen besetzt werden sollen. SiegerIN ist wieder, wer die meisten Chips unter den eigenen angehäufelt hat.
- d) Von den 4 Würfeln können auch 2 durch Nebeneinanderlegen zu einer Zahl kombiniert werden, dann die 3. Zahl abziehen und mit der 4. multiplizieren.

z.B.:   $15 - 6 = ?$   
 $9 \times 1 = ?$

Diese Spielform kann reihum oder im direkten Wettkampf gespielt werden (der/die Schnellste punktet).

### ADDIEREN, SUBTRAHIEREN und MULTIPLIZIEREN „+ , - und x,,

- a) Wir legen zuerst Chips auf die Zahlen, mit denen gerechnet werden soll und erfragen dann reihum diese Rechenergebnisse entweder mit „+ , - oder x“. Wer am Schluß die meisten Chips „errechnet“ hat, ist SiegerIN.
- b) mit 4 Würfeln: Die Zahlen auf den Würfeln mit gleicher Farbe werden addiert bzw. subtrahiert, die Ergebnisse multipliziert.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 10 \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 5 \quad 10 \times 5 = ?$$

SiegerIN ist wieder, wer als erste(r) alle Chips gesetzt hat.

- c) Nun werden die 4 erwürfelten Zahlen beliebig addiert, subtrahiert und multipliziert. Wer die höchste Gesamtsumme auf den von ihm/ihr besetzten Feldern erzielt hat, ist SiegerIN.
- d) Der/die SpielleiterIN legt 10-20 Chips auf bestimmte Felder, die dann mittels Würfeln von den Spielern mit eigenen Chips besetzt werden, wobei mindestens eine Addition, Subtraktion **und** Multiplikation angewendet werden soll.

Die Schwierigkeit kann gesteigert werden, wenn wir die Chips zuerst zwischen 4 Felder legen, dann zwischen 2 und schließlich auf die einzelnen Zahlen.

### MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN „x und :,,

- a) Mit drei oder vier Würfeln und freiem Kombinieren

z. B.  $\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \quad 5 \times 2 \times 6 = 60$   
 $60 : 4 = ?$

mit anschließendem Setzen oder Wegnehmen der Chips.

- b) Wir legen 2 Würfel zu einer Zahl zusammen und rechnen dann mit den anderen beiden „x und :“.

z.B.:  $\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \quad 2 \cdot 1 : 3 = ? \quad 7 \times 6 = ?$   
 Oder  $1 \cdot 2 : 6 = ? \quad 2 \times 3 = ?$

Reihum oder gleichzeitig zu spielen (nur der/die Schnellste punktet).

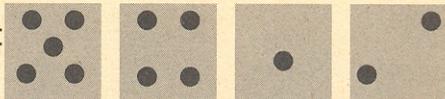
**ADDIEREN und DIVIDIEREN „+ und :“**

- a) Auf dem Spielbrett addieren wir 2 beliebige Zahlen und suchen dann Dividenden zu dieser Summe:

z.B.:  $25 + 5 = ?$        $30 : 6 = ?$

- b) Mit 3 oder 4 Würfeln:

Wir addieren zwei (oder 3) Zahlen und dividieren dann mit der 3. (oder 4.), falls möglich.

z.B.:   $8 : 4 = ?$   
oder  $10 : 2 = ?$

- c) Wir plazieren zwei dieser 4 Würfel nebeneinander zu einer Zahl, addieren die beiden anderen und dividieren dann:

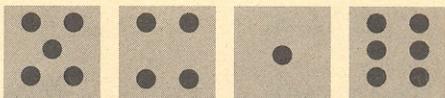
z.B.:  $42 : 6 = ?$  oder  $24 : 6 = ?$   
Mit Auflegen oder Abräumen der Chips.

**ADDIEREN, MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN „+ , x und :“**

- a) Die SpielerInnen versuchen durch freies Kombinieren der gewürfelten Zahlen ihre Chips zu setzen. Wer alle im Feld untergebracht hat, ist SiegerIN.

- b) mit 4 Würfeln:

Wer erreicht das höchste (oder das niedrigste) Ergebnis?

z.B.:   $6 + 4 = ?$     $10 \times 5 = ?$     $50 : 1 = ?$

Reihum oder gleichzeitig zu spielen (der/die Schnellste punktet).

- c) Der/die SpielleiterIN bestimmt durch Belegen mit neutralen Chips wieder die Felder, mit denen gerechnet werden soll. Wir besetzen nun diese mit unseren eigenen durch Rechnen mit 4 Würfeln in freier Kombination von „+ , x und :“ (mindestens je einmal).

Wer alle Chips im Feld untergebracht hat oder wer die meisten Chips mit seinen besetzt hat ist SiegerIN.

- d) Wie c), aber mit Abräumen von Chips.

**ADDIEREN, SUBTRAHIEREN, MULTIPLIZIEREN und DIVIDIEREN**

- a) Es wird mit 4 Würfeln gewürfelt, dann mit +, -, x und : gerechnet und anschließend 1 oder 2 Chips gesetzt. SiegerIN ist, wer seine 7 - 10 Chips als erster im Feld hat, oder wer die höchste Zahl besetzt.

- b) Wir plazieren Chips auf je 4 Felder (später auf je 2) und versuchen sie entweder der Reihe nach abzuräumen oder - bei gleich guten SpielerInnen - nach Schnelligkeit, d.h. wer als erster ein besetztes Ergebnis kombiniert, erhält den/die Chips.

- c) Der/die SpielleiterIN besetzt wieder 10-20 Felder mit neutralen Chips, auf die dann die SpielerINNEN nach freiem Kombinieren der 4 Grundrechenarten ihre eigenen zu häufeln versuchen, zuerst müssen dabei mindestens 3 der 4 gewürfelten Zahlen benutzt werden, später alle 4.  
SiegerIN ist wieder, wer die meisten Chips aufgehäufelt hat (Gesamtsumme!).

**Beispiel:** Es sollen 2 Chips auf die Zahl 56 (2 x vorhanden) gesetzt werden.  
Gewürfelt wird 5, 6, 3 und 1. Man kann rechnen:  $5 + 3 = 8$ ,  $6 + 1 = 7$ ;  $7 \times 8 = 56$

## MIT ZUFALLSREGEL

Um auch das Interesse der schwächeren RechnerINNEN am Spiel zu erhalten und es reizvoller zu gestalten, kann bei allen Varianten, bei denen mit 4 Würfeln gewürfelt wird, auch die Zufallsregel verwendet werden:

Dabei darf mit 1 Pasch 1 Chip gesetzt oder abgeräumt werden, mit 1 Drilling 2, mit 2 Paschs 3 und mit einer Straße (4 fortlaufende Zahlen) 4 Chips.

## VERNETZTES LERNEN und DENKEN

Mit SUPERHIT können die Zusammenhänge zwischen  $+$  und  $-$ ,  $+$  und  $\times$ ,  $\times$  und  $:$  oder  $:$  und  $-$  sehr augenfällig gelehrt und gelernt werden. Damit und durch die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten der 4 Grundrechenarten in vielen verschiedenen Spielformen wird mit diesem sehr klugen Spiel auch das vernetzte Denken spielerisch äußerst wirkungsvoll geschult.

## Teamspiele

Fast alle Rechenvarianten eignen sich auch gut zu Teamspielen. Dabei können je zwei SpielerINNEN gegen die anderen beiden antreten und sich z. B. beim Rechnen gegenseitig Tips geben.

Oder ein(e) gute(r) RechnerIN nimmt es mit 2 oder 3 schwächeren auf.

**... und nun viel Spaß beim Spielen!**

Wer Fragen oder Anregungen hat, schreibe bitte an den Autor:

Günter Godor  
K.Engelhardtstr.11  
D-82131 Gauting  
Fax: 089/8503696