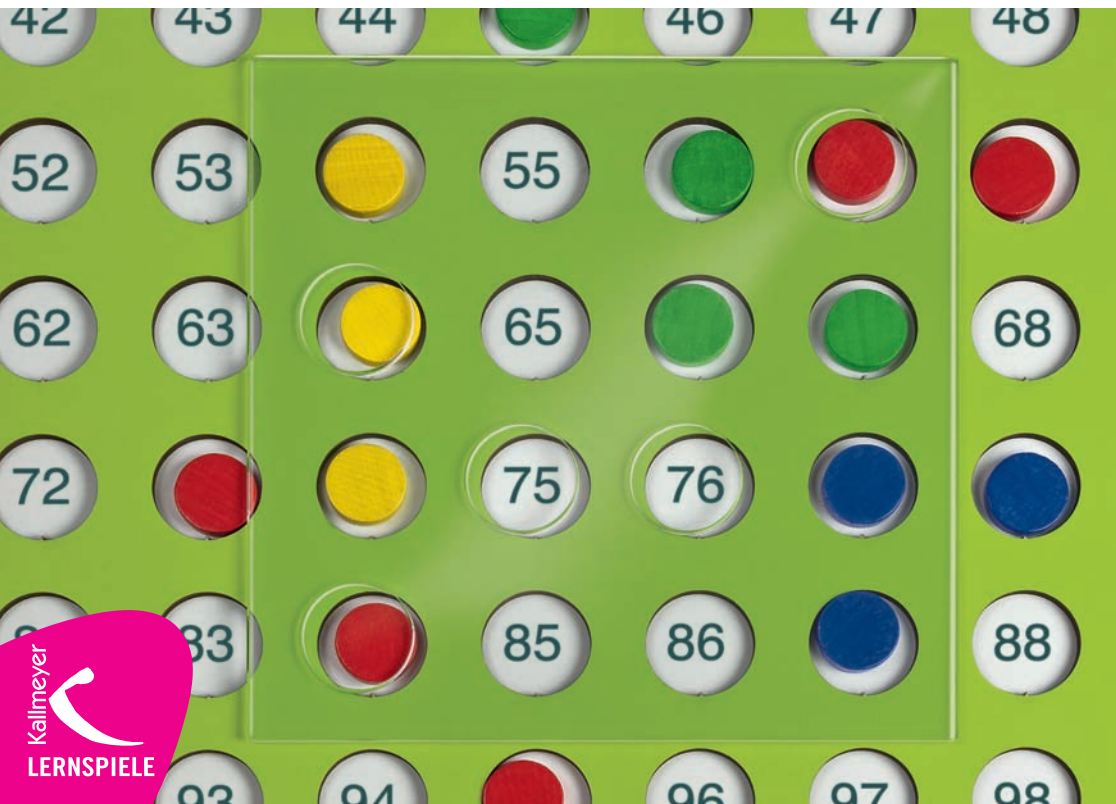


Reinhold Wittig

# Zahlenfahnder

Ein Rechenspiel  
auf der Hunderter-Tafel



# Zahlenfahnder

---

Ein Rechenspiel auf der Hunderter-Tafel  
für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

## **Autor**

Reinhold Wittig

## **Inhalt**

- 1 Spielbrett (Hunderter-Tafel)
  - 1 transparente Maske (Steckbrief)
  - 120 Setzsteine in 4 Farben
  - 7 Würfel
  - 1 Spielanleitung
-

## Spielvorbereitung

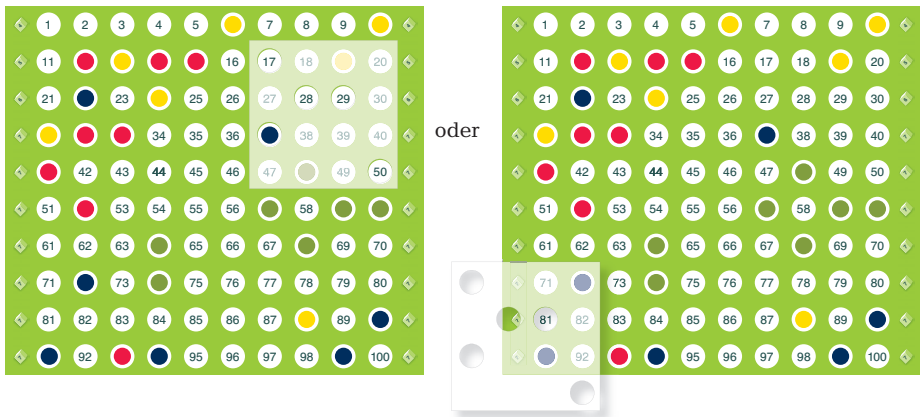
Jeder Spieler erhält die Setzsteine einer Farbe (je 30 Stück). Es wird vereinbart, wer beginnt.

## Spielziel

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Punkte erhält man, indem man auf der Hunderter-Tafel Vierer-Reihen mit eigenen Setzsteinen bildet: waagrecht, senkrecht oder diagonal. Sind die Reihen länger, wird dies zusätzlich belohnt.

## Spielverlauf

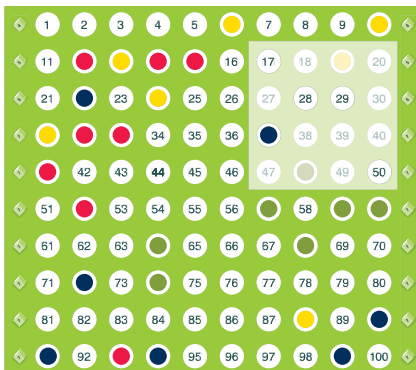
Wer an der Reihe ist, legt den Steckbrief so auf die Hunderter-Tafel, dass sich die Löcher des Steckbriefs genau über den Löchern der Hunderter-Tafel befinden. Der Steckbrief darf über das Spielbrett hinausragen, wobei dann auch Löcher ins Leere zeigen. Der Steckbrief selbst darf beliebig gedreht oder gewendet werden. Die Kanten des Steckbriefs müssen allerdings parallel zu den Kanten der Hunderter-Tafel ausgerichtet sein.



Die Zahlen unter den Steckbrief-Löchern sind zur Fahndung ausgesetzt. Schon mit Setzsteinen belegte Zahlen (im weiteren Spielverlauf) sind bereits dingfest gemacht und dürfen nicht doppelt belegt werden.

Die Anzahl der Würfel, die man jeweils zur Verfügung hat, hängt von der Lage des Steckbriefs ab. Ist die erste Reihe des Spielfelds mit erfasst, d. h. befindet sich ein Loch des Steckbriefs über einer Zahl von 1–10, gibt es vier Würfel. Ist die erste Reihe frei, die zweite Reihe (Zahlen 11–20) aber mit erfasst, gibt es fünf Würfel. Ist auch die zweite Reihe frei, die dritte aber mit erfasst, gibt es sechs Würfel. Sieben Würfel gibt es, wenn auch die dritte Reihe (Zahlen 21–30) frei ist. Die jeweils zu wählende Würfelzahl ist auch noch einmal am Rand des Spielbretts vermerkt.

Die Würfel, die einem Spieler entsprechend der Lage des Steckbriefs zu- stehen, werden auf einmal geworfen. Aus den Würfelaugen, die man er- hält, sollen nun möglichst viele der durch den Steckbrief zugänglichen Zahlen auf der Hunderter-Tafel berechnet werden. Als Rechenmethoden sind erlaubt: Addieren und Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren. Bei der Rechnung darf jede Zahl nur ein Mal verwendet werden; es ist je- doch nicht erforderlich, alle gewürfelten Zahlen zu verwenden.



**Rechenwege**  
*Gesuchte Zahlen:*  
 17, 28, 29, 50  
*Zur Verfügung stehende*  
*Würfelaugen:*  
 6, 4, 1, 3, 2  
*Mögliche Rechnungen:*  
 $6 \cdot 2 + 4 + 1 = 17$   
 $6 \cdot 4 + 3 + 1 = 28$   
 $4 \cdot 10 + 6 + 3 + 1 = 50$

*usw.*

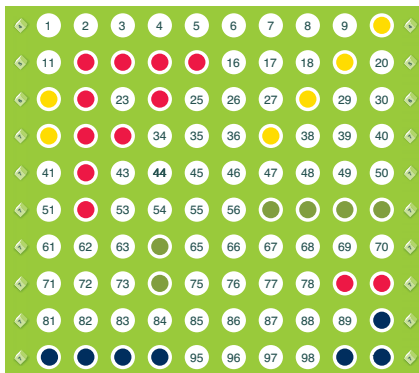
Auf die richtig berechneten Zahlen wird ein eigener Spielstein gelegt, d. h. durch das Loch im Steckbrief hindurch gesteckt. Diese Zahlen sind damit dingfest gemacht und können nicht noch einmal berechnet werden.

## Spielende

Sind von einer Farbe 25 Setzsteine (oder eine andere vereinbarte Zahl) auf dem Brett, endet das Spiel. Jetzt werden die Punkte für die einzelnen Setzstein-Reihen für jeden Spieler gezählt. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Wertung

Jede Vierer-Reihe bringt zwei Punkte. Gelingt es, fünf Setzsteine in eine Reihe zu legen, gibt dies einen Sonderpunkt. Jeder weitere Setzstein in der Reihe bringt einen weiteren Punkt. Und: Jeder Setzstein kann zu mehreren Vierer-Reihen einer Farbe gehören.



### Wertung

*Waagerecht:* 2 Punkte für Rot  
2 Punkte für Grün  
2 Punkte für Blau

*Senkrecht:* 3 Punkte für Rot

*Diagonal:* 2 Punkte für Rot  
2 Punkte für Gelb

## Variante für junge Fahnder

Wenn junge Fahnder mitspielen, kann für sie der Zahlenbereich 1–20 reserviert werden. Dann dürfen die älteren Mitspieler keine Zahl in den Reihen 1 und 2 belegen.

Besuchen Sie auch die Homepage von Reinhold Wittig, auf der er Spiele seiner „Edition Perlhuhn“ vorstellt! Unter [www.perlhuhn.de](http://www.perlhuhn.de) finden Sie mit den „Ziffernsheriffs“ zusätzliche Regeln zum „Zahlenfahnder“.

## Übungen auf der Hunderter-Tafel

1. Zeige an der Hunderter-Tafel: 1, 10, 21, 45, ...
2. Wie heißen die Zahlen in der zweiten Reihe, in der dritten Spalte ...?
3. Zeige alle Zahlen aus zwei gleichen Ziffern. Wie oft entdeckst du die Ziffer 5, ...? Welche Ziffer kommt am häufigsten vor?
4. Verstecke zehn Zahlen mit Plättchen. Dein Partner nennt die versteckten Zahlen.
5. Lege mit verbundenen Augen ein Plättchen auf die 10, 17, 32, ...
6. Zahlenrätsel:  
Meine Zahl liegt zwischen 68 und 88.  
Meine Zahl findest du über der 45.  
Meine Zahl ist die größte mit einer 4 vorne.  
Meine Zahl hat zwei gleiche Ziffern, die zusammen 10 ergeben.  
Meine Zahl in der Nähe von 50 hat zwei Ziffern, die 6 ergeben.  
...
7. Mit Plättchen Zahlenfolgen markieren und von den Kindern fortsetzen lassen.
8. Springe auf der Hunderter-Tafel:  
 $36 \downarrow$ ;  $36 \uparrow \rightarrow \rightarrow$ ;  $36 \uparrow \leftarrow \leftarrow$ .  
Wo kommst du an?
9. Starte auf 54.  
Welche Zahlen kannst du mit vier Schritten erreichen?
10. Starte auf 13. Dein Ziel ist 25. Beschreibe einen Weg, der nicht über Zahlen der Dreierreihe führt.

11. Zahlendiktat: Welche Form ergeben diese Zahlen?  
4, 5, 6, 16, 26, 25, 24, 14
12. Wie 11. Statt der Zahlen aber passende Rechenaufgaben:  
Markiere die Ergebnisse:  $3 + 1$ ,  $3 + 2$ ,  $3 \times 2$ , ...
13. Summen von Nachbarzahlen untersuchen  
(links – rechts, oben – unten, aber auch diagonal).  
Die Summen sind immer gleich. Z. B. Nachbarzahlen  
zu 14 sind 3, 4, 5, 13, 15, 23, 24, 25,  
 $3 + 25 = 4 + 24 = 5 + 23 = 13 + 15$ .
14. Summe aller acht Nachbarzahlen untersuchen:  
Die Summe ist immer das Achtfache der betrachteten Zahl.
15. Einmaleins-Reihen auf der Hunderter-Tafel legen  
und Muster untersuchen.
16. Ergebniszahlen des Einmaleins auf der Hunderter-Tafel markieren.
17. NIM-Spiel: Eine Zielzahl wird festgelegt.  
Der erste Spieler, beginnend bei Feld 1, belegt ein,  
zwei oder drei Felder mit einem Plättchen.  
Der zweite Spieler daran anschließend ebenso.  
Wer das Zielfeld erobert, hat gewonnen.

Achtung: verschluckbare Kleinteile!  
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

## IMPRESSUM

© 2009 KALLMEYER LERNSPIELE

Erhard Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Reinhold Wittig

Redaktion: Margret Liefner-Thiem

Grafik: Friedrich Medien-Gestaltung/Christian Smit

Druck: LUDO FACT GmbH. Printed in Germany.

Best.-Nr.: 3369

[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)

