

Hip Hoppin' Hundred Mat



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

The Hip Hoppin' Hundred Mat is a great hands-on math tool that will get all your students movin' and groovin' with math! This mat features a multitude of math concepts, including: addition, subtraction, number sense, number patterns, and much more. Play activities and games with the whole class or small groups.

Contents: Vinyl mat, 54 game markers, 2 inflatable number cubes, Activity Guide.

Caution: Mat may become slippery when wet. Wearing shoes is recommended to avoid slippage.

Fast and Fun Ideas

Fast Find

Say a number and see how fast students can find it on the Hundred Mat. For an added challenge, give a clue to a secret number and see how fast students can find that number. For example, "This number is 4 more than 78."

Number Patterns

Have students search for number patterns on the Hundred Mat. Lead students to discover the patterns for addition and subtraction. For example, have students compute $4 + 8 = ?$ Then, find $14 + 8$, $24 + 8$, $34 + 8$, and so on. Make sure that students focus on the pattern. Challenge students to compute subtraction problems and search for patterns.

Make 100

Place a ring around any number on the Hundred Mat. Challenge students to figure out how many more will make 100.

Groovin' Games to Play

Rock and Roll to 100

Number of players: Two players or two teams

Game components: Game mat, 1 green marker, 1 orange marker,
1 inflatable number cube

Each player (or team) chooses one color ring to serve as a marker for the game. Each player places a ring on the number 1. Player 1 rolls the number cube and moves that many spaces on the Hundred Mat. Player 1 then needs to announce the addition fact that was just completed. For example, if the number was 5, the player would say, "1 plus 5 equal 6." The next player rolls the number cube and performs the same process as the first player. The first player (or team) to reach 100 wins. Players (or teams) must land exactly on 100 to win.

Rock and Roll to 0

Follow the same basic game play as Rock and Roll to 100. However, to start this game, all players place markers on the 100 square. Players take turns

rolling the number cube and subtracting each time. The first player (or team) to reach 1 wins. Players (or teams) must land exactly on 1 to win.

Spinnin' Secret Codes

Give each student a game marker. Next, write a secret code on the board that corresponds to directional movements on the mat.



Challenge students to determine what number they would reach by following the secret code's directional arrows. Have students answer by placing a game marker on the number that they think will solve the code. Work with students to verify that the code has been solved.

Change game play by placing rings around two different numbers, such as 15 and 42. Have students draw the arrows and create the code to show how to move from one number to the next, or vice versa.

For an additional challenge, create codes involving numerical steps such as +2 or -3.

Picking Out Patterns

Pass out a game marker to each student. Place several game markers around some numbers that begin a skip-counting pattern. For example, place markers around 3, 6, 9, 12, and 15 to begin skip counting by 3s. Have each student place a game marker on the next number that would continue the skip-counting pattern.

For a higher-level activity, create more challenging skip-counting patterns. For example, start by placing a marker around the 5 square. Then, place a marker on 9, 13, 17, and 21. Increase the difficulty even further by creating a skip-counting pattern in the middle of the mat. For example, start on the number 56 and place game markers on 58, 60, 62, and 64. Challenge students to place game markers to continue the pattern in both directions—after 64 and before 56.

Just Ring It!

Number of players: Two players or two teams

Game components: Game mat, green markers, orange markers,
1 inflatable number cube

Place the mat on the floor where all players can see it. Divide the class, or group, into two teams. All players of Team 1 will use a green-colored marker and all players of Team 2 will use an orange-colored marker. Team 1 starts by having a player place a marker on any number on the mat. Team 2 will then do the same. The next player from Team 1 must add or subtract the two marked numbers and place a marker around that answer. The next player from Team 2 chooses any two numbers that are “ringed” and either adds or subtracts those numbers to “ring” a new number. Play continues with each team's next player choosing any two ringed numbers to either add or subtract. If an answer is incorrect, the player must remove the ring and play

advances to the other team. Whichever team correctly rings the last number possible on the mat wins the game.

Get in the Groove with Factors and Multiples

Number of players: Two players or two teams

Game components: Game mat, game markers, 2 inflatable number cubes

Have the first player roll the cubes, add the two numbers, and place a marker around the resulting sum. Set aside the cubes. The next player must place a marker on a factor or multiple of that number. For example: Player 1 rolls a 4 and a 2 and places a ring on 6 ($4 + 2 = 6$). The next player can place a ring on either a factor of 6 (numbers 1, 2, or 3) or a multiple of 6 (numbers 12, 18, 24, 30, etc.). Have players take turns “ringing” a factor or multiple of the previous number. The player (or team) who leaves the next player with no moves wins the game.

Intervention Strategies:

Prior Knowledge—Before beginning a game, do a short “warm-up” activity that allows students to review numbers, counting, and the number patterns on the hundred mat. Warm up with one of the Fast and Fun Activities listed in the Activity Guide.

Skip Counting—Reinforce number patterns and skip counting by clapping patterns, snapping patterns, or counting aloud.

Visual Processing—Remind students how to think visually while working on the hundred mat. Emphasize that moving one square to the right adds one, moving one square to the left subtracts one, moving up one square from a number subtracts ten, and moving down one square from a number adds ten.

Addition and Subtraction Skills—Add numbers on the hundred mat using the “Counting On” strategy. Subtract using the “Counting Back” strategy.

Problem Solving—Allow students to use pencil and paper to help them solve math problems. Encourage students to use numbers, symbols, or pictures to illustrate their problem-solving strategies.

ES

Hip Hoppin’ Hundred Mat es una magnífica herramienta interactiva de matemáticas que conseguirá que todos los alumnos bailen al son de las matemáticas. Este tablero presenta una gran variedad de conceptos matemáticos entre los que se incluyen: suma, resta, sentido numérico, secuencias numéricas y mucho más. Juegos y actividades con toda la clase o en grupos pequeños.

Contenido: tablero de vinilo, 54 fichas de juego, 2 cubos numéricos hinchables, guía de actividades.

Advertencia: el tablero puede resultar resbaladizo si está húmedo.

Ideas rápidas y divertidas para Hip Hoppin'

Hundred Mat

Búsqueda rápida: diga un número y compruebe cuánto tardan los alumnos en encontrarlo en el Hundred Mat (tablero con números del uno al cien).

Búsqueda rápida del número secreto: de una pista sobre un número secreto y compruebe cuánto tardan los alumnos en encontrar dicho número. Por ejemplo, "Este número es 4 números más que 78."

Secuencias numéricas: los alumnos buscan secuencias numéricas en el Hundred Mat. Ayúdeles a descubrir patrones de suma y resta. Por ejemplo, que los alumnos realicen la operación $4 + 8 = ?$ y a continuación deben averiguar $14 + 8$, $24 + 8$, $34 + 8$ y así sucesivamente. Asegúrese de que los alumnos se centran en la secuencia. Desafíelos a que resuelvan problemas con restas y busquen secuencias. Llegar a 100: coloque una ficha sobre cualquier número del Hundred Mat. Desafíe a los alumnos a que calculen cuántas fichas más necesitan para llegar a 100.

Juegos sensacionales para divertirse

Rock and Roll hasta 100:

Número de jugadores: dos jugadores o dos equipos

Elementos del juego: tablero de juegos, 1 ficha verde, 1 ficha naranja, 1 cubo numérico hinchable.

Cada jugador (o equipo) elige una ficha de color que sirve de marcador para el juego. Cada jugador coloca una ficha sobre el número 1. El jugador 1 lanza el cubo y se desplaza la ficha ese número de puestos en el Hundred Mat. A continuación, el jugador 1 tiene que decir la suma que acaba de realizar. Por ejemplo, si el número es 5, el jugador debería decir "1 más 5, igual a 6". El siguiente jugador lanza el cubo y realiza el mismo proceso que el primer jugador. Gana el primer jugador (o equipo) que llegue a 100. Para ganar, los jugadores (o equipos) deben caer exactamente en 100.

Rock and Roll hasta 0:

Se sigue la misma dinámica de juego que para Rock and Roll hasta 100 pero, al comenzar el juego, los jugadores (o equipos) colocan las fichas en el 100. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo, realizan una resta en cada vuelta y enuncian la operación de resta después de cada tirada. Gana el primer jugador (o equipo) que llegue a 1. Para ganar, los jugadores (o equipos) deben caer exactamente en 1.

Códigos secretos revoltosos:

Cada jugador recibe una ficha. A continuación, escriba un código secreto en la pizarra que corresponda con movimientos direccionales en el tablero.



Desafíe a los alumnos a descubrir qué número se alcanzaría si se siguiesen las flechas direccionales del código secreto. Los alumnos deben contestar colocando una ficha del juego en el número que ellos crean que descifre el código. Trabaje con ellos para comprobar que efectivamente se ha descifrado el código.

Modifique el juego colocando fichas en dos números diferentes, como pueden ser el 15 y el 42. Los alumnos deben dibujar las flechas y crear un código para mostrar cómo desplazarse de un número al siguiente, o viceversa.

Para un reto todavía mayor, podrá crear códigos que incluyan los pasos en forma numérica como $+2$ ó -3 .

Eligiendo secuencias:

reparta una ficha a cada alumno. Coloque varias fichas sobre algunos números que permitan iniciar una progresión aritmética. Por ejemplo, coloque fichas sobre el 3, 6, 9, 12, y 15 y comience a realizar una progresión aritmética de múltiplos de 3. Los alumnos colocan una ficha en el número que continúa la progresión aritmética.

Para un mayor nivel de actividad, utilice progresiones que supongan un reto mayor. Por ejemplo, comience colocando una ficha en la casilla del 5. Luego, coloque una ficha en el 9, 13, 17, y 21. Aumente la dificultad aún más creando una progresión en el medio del tablero. Por ejemplo, comience en el número 56 y coloque fichas en el 58, 60, 62, y 64. Desafíe a los alumnos a colocar fichas siguiendo la serie en ambos sentidos: después del 64 y antes del 56.

¡Fichalo!:

Número de jugadores: dos jugadores o dos equipos.

Elementos del juego: tablero de juegos, fichas verdes, fichas naranjas, 1 cubo numérico hinchable.

Coloque el tablero en el suelo donde resulte visible para todos los jugadores. Divida la clase, o grupo, en dos equipos. Todos los jugadores del equipo 1 utilizarán una ficha de color verde y todos los jugadores del equipo 2 utilizarán una ficha de color naranja. Uno de los jugadores del equipo 1 comienza colocando una ficha en cualquier número del tablero y, a continuación, el equipo 2 hará lo mismo. El siguiente jugador, del equipo 1, debe sumar o restar los dos números anteriormente marcados y colocar una ficha en la respuesta. El siguiente jugador, del equipo 2, elige dos de los números “fichados” y los suma o resta para “fichar” un número nuevo. El juego continúa y un jugador de cada equipo elige dos números cualquiera de los ya fichados para sumar o restar. Si la respuesta es incorrecta, el jugador debe retirar la ficha y el turno pasa al otro equipo. El equipo que fiche correctamente el último número posible en el tablero, gana.

Sigue el ritmo de los divisores y múltiplos:

Número de jugadores: dos jugadores o dos equipos.

Elementos del juego: tablero de juegos, fichas, 2 cubos numéricos hinchables.

El primer jugador lanza los dos cubos, suma los números y coloca una ficha en el número de la suma resultante. Se apartan los cubos. El siguiente jugador debe colocar una ficha en un divisor o múltiplo de ese número. Por ejemplo: el jugador 1 lanza un 4 y un 2 y coloca una ficha en el 6 ($4 + 2 = 6$). El siguiente jugador puede colocar una ficha en un divisor de 6 (los números 1, 2 o 3) o un múltiplo de 6 (los números 12, 18, 24, 30, etc.). Los jugadores se turnan para “fichar” un divisor o un múltiplo del número anterior. El jugador (o equipo) que deja al siguiente jugador sin posibilidad de seguir, gana.

FR

Le tapis à 100 cases Hip-Hop est un outil mathématique formidable qui fera bouger et danser vos élèves au rythme des mathématiques ! Ce tapis intègre une multitude de concepts mathématiques : addition, soustraction, sens des nombres, séries numériques et bien plus encore. Pratiquez ces jeux et ces activités avec l'ensemble de la classe ou par petits groupes.

Contenu : 1 tapis vinyle, 54 pions, 2 dés gonflables, 1 guide d'activités.

Attention : le tapis peut devenir glissant s'il est mouillé.

Suggestions d'utilisation du tapis. Jeux amusants et rapides à mettre en œuvre

Jeu de rapidité :

Annoncez un nombre que vos élèves doivent trouver sur le tapis le plus rapidement possible.

Jeu de rapidité - Nombre secret :

Donnez un indice concernant un nombre secret que vos élèves devront trouver le plus vite possible. Par exemple, « ce nombre est 78 auquel s'ajoute 4 ».

Séries numériques :

Demandez à vos élèves de rechercher des séries numériques sur le Tapis. Guidez-les afin qu'ils découvrent des séries d'additions et de soustractions. Par exemple, faites-leur calculer $4 + 8 = ?$ Ensuite, passez à $14 + 8$, $24 + 8$, $34 + 8$, et ainsi de suite. Assurez-vous que vos élèves assimilent bien la série. Demandez-leur ensuite de calculer des soustractions et de rechercher des séries.

Obtenir 100 :

Placez un pion sur un nombre quelconque du Tapis. Demandez à vos élèves le nombre qu'il convient d'ajouter à celui-ci pour obtenir 100.

Calculs en rythme

« Rock and Roll » jusqu'à 100 :

Chaque joueur (ou équipe) choisit une couleur. Chaque joueur place son pion sur le chiffre 1. Le joueur 1 lance le dé et avance d'autant de cases sur le Tapis. Le joueur 1 doit alors annoncer l'addition qu'il vient d'effectuer. Par exemple, si le chiffre est 5, le joueur doit dire « 1 plus 5 égale 6 ». Le joueur suivant lance le dé à son tour et procède de la même façon que le premier joueur. Le premier joueur (ou équipe) à atteindre la case 100 remporte la partie. Pour gagner, les joueurs (ou équipes) doivent atterrir exactement sur la case 100.

« Rock and Roll » jusqu'à 0 :

Appliquez les mêmes règles que pour le jeu « Rock and Roll » jusqu'à 100. Toutefois, au début de la partie, tous les joueurs (ou équipes) doivent placer leur pion sur la case 100. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et effectuent une soustraction à chaque tour, sur le même principe que le jeu précédent, après chaque lancer. Le premier joueur (ou équipe) à atteindre la case 1 remporte la partie. Pour gagner, les joueurs (ou équipes) doivent atterrir exactement sur la case 1.

La valse des codes secrets :

Donnez un pion à chaque élève. Ensuite, écrivez au tableau un code secret, correspondant aux déplacements à effectuer sur le tapis.



Demandez aux élèves de trouver le nombre atteint en suivant les flèches du code secret. Dites-leur de donner leur réponse en plaçant un pion sur le nombre qu'ils pensent être la solution. Vérifiez avec eux que le code a bien été trouvé.

Changez le principe du jeu en plaçant des pions sur deux nombres différents, par exemple, 15 et 42. Demandez à vos élèves de dessiner les flèches et ainsi créer le code permettant de passer d'un nombre à l'autre et inversement.

Pour ajouter une difficulté, vous pouvez créer des codes impliquant des étapes numériques telles que +2 ou -3.

Repérage de séries :

Donnez un pion à chaque élève. Placez plusieurs pions sur quelques nombres de façon à démarrer une série numérique. Par exemple, placez des pions sur les cases 3, 6, 9, 12 et 15 pour commencer une série à intervalles de 3. Demandez à chaque élève de placer un pion sur le nombre suivant dans la logique de la série.

Pour corser l'activité, créez des modèles de série plus compliqués. Par exemple, commencez par placer un pion sur la case 5. Placez ensuite un pion sur les cases 9, 13, 17 et 21. Augmentez la difficulté d'un cran en créant une série de ce type qui commencerait au milieu du tapis. Par exemple,

commencez au nombre 56 et placez des pions sur les cases 58, 60, 62 et 64. Demandez aux élèves de placer des pions pour poursuivre la série dans les deux sens, après 64 et avant 56.

Calcul et mat !

Nombre de joueurs : Deux joueurs ou deux équipes.

Accessoires nécessaires : tapis de jeu, pions verts, pions orange, 1 dé gonflable.

Posez le tapis sur le sol afin que tous les joueurs puissent le voir. Divisez la classe, ou le groupe, en deux équipes. Tous les joueurs de l'équipe 1 utiliseront les pions verts et tous ceux de l'équipe 2 les pions orange. Un joueur de l'équipe 1 commence la partie en plaçant un pion sur n'importe quel nombre du tapis. L'équipe 2 fait la même chose. Le joueur suivant de l'équipe 1 doit additionner ou soustraire les deux nombres indiqués par les pions et placer un pion sur le résultat obtenu. Le joueur suivant de l'équipe 2 sélectionne deux nombres « marqués » de son choix et additionne ou soustrait ces nombres pour obtenir un nouveau nombre sur lequel il place alors un pion. Le jeu se poursuit, le joueur suivant de chaque équipe devant choisir deux nombres marqués et les additionner ou les soustraire. Si une réponse est incorrecte, le joueur doit retirer le pion et la main passe à l'équipe adverse. La première équipe qui parvient à placer le dernier pion possible sur le tapis remporte la partie.

Entrez dans la danse avec les facteurs et les multiples :

Nombre de joueurs : Deux joueurs ou deux équipes

Accessoires nécessaires : tapis de jeu, pions, 2 dés gonflables

Dites au premier joueur de lancer les dés, d'additionner les deux chiffres et de placer un pion sur le résultat obtenu. Mettez les dés de côté. Le joueur suivant doit placer un pion sur un facteur ou multiple de ce nombre. Par exemple : Le joueur 1 lance les dés et obtient un 4 et un 2, il place un pion sur le 6 ($4 + 2 = 6$). Le joueur suivant peut placer un pion soit sur un facteur de 6 (à savoir 1, 2 ou 3), soit sur un multiple de 6 (à savoir 12, 18, 24, 30, etc.). Les joueurs poursuivent le jeu en plaçant un pion sur un facteur ou un multiple du nombre précédent. Le joueur (ou l'équipe) qui parvient à empêcher son adversaire de jouer remporte le jeu.

DE

Die Hip Hoppin' Hundred Matte ist ein großartiges Hilfsmittel für den Mathematik-Unterricht, der auch Ihre Schüler von der Mathematik begeistern wird! Die Matte weist eine Vielzahl von mathematischen Konzepten auf, einschließlich: Addieren, Subtrahieren, Zahlenverständnis, Zahlenmuster und noch viel mehr, für Aktivitäten und Spiele mit der ganzen Klasse oder mit kleineren Gruppen.

Inhalt: Vinylmatte, 54 Spielmarker, 2 aufblasbare Würfel, Spielanleitungen.

Vorsicht: Bei Feuchtigkeit besteht Rutschgefahr.

Aktive unterhaltsame Ideen für Ihre Hip Hoppin' Hundred Matte

Fast Find:

Rufen Sie eine Zahl aus um zu sehen, wie schnell Ihre Schüler sie auf der Hundred Matte finden können.

Fast Find - Geheimnummer:

Geben Sie Ihren Schülern einen Tipp bezüglich einer Geheimnummer um zu sehen, wie schnell sie diese Nummer finden können. Ein Beispiel: „Diese Nummer ist um 4 größer als 78“.

Zahlenmuster:

Weisen Sie Ihre Schüler an, auf der Hundred Matte nach Zahlenmustern zu suchen. Auf diese Weise entdecken Ihre Schüler die Muster für das Addieren und Subtrahieren. Bitten Sie Ihre Schüler zum Beispiel, $4 + 8 = ?$ zu addieren, dann $14 + 8$, $24 + 8$, $34 + 8$, usw. zu suchen. Stellen Sie sicher, dass die Schüler sich auf die Muster konzentrieren. Fordern Sie die Schüler dann dazu heraus, schwierige Subtraktionen durchzuführen und die jeweiligen Muster zu suchen.

100 Addieren:

Legen Sie einen Ring auf eine Zahl auf der Hundred Matte. Bitten Sie Ihre Schüler auszurechnen, wieviel sie addieren müssen um 100 zu erreichen.

Coolle Spiele

Rock 'n Roll bis 100:

Anzahl von Spielern: Zwei Spieler oder zwei Teams

Spielzubehör: Spielmatte, 1 grüner Marker, 1 orangefarbener Marker, 1 aufblasber Würfel

Jeder Spieler (oder jedes Team) wählt einen farbigen Ring, der für dieses Spiel als Marker dient. Jeder Spieler legt seinen Ring auf die Zahl 1. Spieler 1 rollt den Würfel und bewegt sich um die gewürfelte Zahl auf der Hundred Matte weiter. Spieler 1 muss dann sagen, was er gerade addiert hat. Wenn er zum Beispiel die Zahl 5 gewürfelt hat, würde der Spieler sagen: „1 plus 5 ergibt 6“. Der nächste Spieler rollt dann den Würfel und macht es genauso wie Spieler 1. Der erste Spieler (oder das erste Team), das 100 erreicht, hat gewonnen. Spieler (oder Teams) müssen exakt auf 100 landen, um zu gewinnen.

Rock 'n Roll bis 0:

Die Grundregeln für dieses Spiel sind dieselben wie für das Spiel Rock 'n Roll bis 100. Um mit diesem Spiel zu beginnen legen jedoch alle Spieler (oder Teams) ihre Marker auf das Feld 100. Die Spieler rollen dann abwechselnd den Würfel und subtrahieren die gewürfelte Zahl, wobei sie jedes Mal die Subtraktion laut angeben. Der erste Spieler (oder das erste Team), das 1 erreicht, gewinnt das Spiel. Spieler (oder Teams) müssen exakt auf 1 landen, um zu gewinnen.

Spinnin' Secret Codes:

Geben Sie jedem Schüler einen Spielfeldmarker. Schreiben Sie dann einen Geheimcode auf die Tafel, der Richtungsbewegungen auf der Matte entspricht.



Die Schüler müssen dann herausfinden, welche Zahl sie erreichen würden, wenn sie den Richtungspfeilen des Geheimcodes folgen. Die Schüler sollten ihre Antwort angeben, indem sie einen Spielfeldmarker auf das Feld legen, das ihrer Meinung nach die Antwort repräsentiert. Verfolgen Sie zusammen mit den Schülern den verfolgten Weg um sicherzustellen, dass sie den Code richtig angewendet haben.

Variieren Sie dieses Spiel, indem Sie Ringe auf zwei verschiedene Zahlen legen - zum Beispiel auf 15 und 42. Ihre Schüler sollten dann die Pfeile und den Code aufzeichnen um zu zeigen, wie sie von einer Zahl zur anderen gelangen oder umgekehrt.

Als eine weitere Aufgabe können Sie einen Code erstellen, der Ausrechnungsstufen wie z.B. +2 oder -3 beinhaltet.

Mustersuche:

Geben Sie jedem Schüler einen Spielfeldmarker. Legen Sie eine Reihe von Spielfeldmarkern auf einige Zahlen, die den Anfang eines Hüpf-/Zählmusters markieren sollen. Legen Sie z.B. Spielfeldmarker auf die Zahlen 3, 6, 9, 12 und 15, um auf 3 mit dem Hüpfen und Zählen zu beginnen. Jeder Schüler legt dann einen Spielfeldmarker auf die nächste Zahl, die seiner Meinung nach das Hüpf- und Zählmuster fortsetzen würde.

Für ein etwas lebhafteres Spiel können Sie schwierigere Hüpf-/Zählmuster erstellen, indem Sie z.B. damit beginnen, einen Marker auf das Feld 5 zu legen. Legen Sie dann einen Marker auf 9, 13, 17 und 21. Steigern Sie die Schwierigkeitsstufe noch weiter, indem Sie ein Hüpf-/Zählmuster in der Mitte der Matte beginnen. Beginnen Sie z.B. mit der Nummer 56 und legen Sie Spielfeldmarker auf die Felder 58, 60, 62 und 64. Bitten Sie Ihre Schüler, in beide Richtungen, d.h. nach 64 und vor 56, Spielfeldmarker abzulegen, um das Spiel fortzusetzen.

Einfach Einkreisen!:

Anzahl von Spielern: Zwei Spieler oder zwei Teams.

Spielezubehör: Spielmatte, grüne Marker, orangefarbene Marker, 1 aufblasbarer Würfel

Legen Sie die Matte dort auf den Boden, wo alle Spieler sie sehen können. Teilen Sie die Klasse oder Gruppe in zwei Teams ein. Alle Spieler des ersten Teams sollten grüne Marker benutzen, während die Spieler des zweiten Teams orangefarbene Marker benutzen werden. Team 1 beginnt, indem ein Spieler einen Marker auf eine beliebige Zahl auf der Matte legt. Team 2 folgt dann diesem Beispiel. Der nächste Spieler des ersten Teams muss dann die

beiden markierten Zahlen miteinander addieren oder voneinander subtrahieren und einen Marker auf die Antwort legen. Der nächste Spieler des zweiten Teams wählt nun zwei der „eingekreisten“ Zahlen und addiert oder subtrahiert diese Zahlen, um eine neue Zahl „einzukreisen“. Der nächste Spieler des jeweiligen Teams wählt dann zwei beliebige eingekreiste Zahlen, um diese zu addieren oder zu subtrahieren. Wenn eine falsche Antwort gegeben wird, muss der Spieler seinen Ring entfernen und das andere Team setzt das Spiel fort. Das Team, das die letzte Zahl auf der Matte korrekt einkreist, gewinnt das Spiel.

Cooler Teiler und Vielfache:

Anzahl von Spielern: Zwei Spieler oder zwei Teams

Spielzubehör: Spielmatte, Spielmarker, 2 aufblasbare Würfel

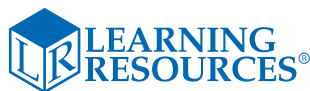
Der erste Spieler sollte die Würfel rollen, die beiden gewürfelten Zahlen miteinander addieren und einen Marker auf die resultierende Summe legen. Legen Sie die Würfel dann zur Seite. Der nächste Spieler muss einen Marker auf einen Teiler oder ein Vielfaches dieser Zahl legen. Ein Beispiel: Spieler 1 würfelt eine 4 und eine 2 und legt einen Ring auf 6 ($4 + 2 = 6$). Der nächste Spieler kann seinen Ring entweder auf 6 (1, 2 oder 3) oder auf ein Vielfaches von 6 legen (12, 18, 24, 30 usw.). Die Spieler sollten sich dabei abwechseln, einen Teiler oder ein Vielfaches der jeweils letzten Zahl „einzukreisen“. Der Spieler (oder das Team), der dem nächsten Spieler keine Auswahl mehr ermöglicht, gewinnt das Spiel.

Look for these other great products from Learning Resources®:

LER 0373 1–100 Combination Kit

LER 0383 Math Marks the Spot™ Floor Game

LER 0935 0–30 Number Line Mat



www.LearningResources.com

Visit our website to write a product review
or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)
Please retain our address for future reference.
Made in China. LSP1100-GUD

Fabriqu  en Chine. Informations   conserver.
Made in China. Bitte bewahren Sie unsere
Adresse f r sp tere
Nachfragen auf.

Hecho en China. Conservar estos datos.

RISQUE D' TOUFFEMENT. Petites pi ces.
Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile.
Nicht geeignet f r Kinder unter 3 Jahren.
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas peque as.
No se recomienda para menores de 3 a os.