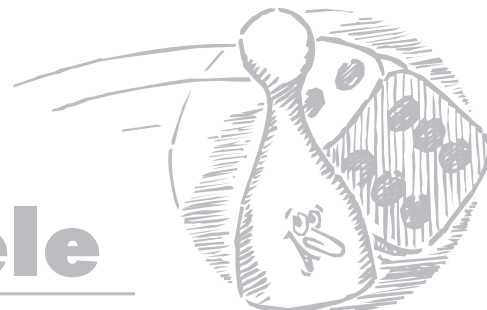




## Spiele



### Spiele mit Zahlen von 1 bis 10

Vorlage 20-3/99

#### 1. Material/Vorbereitungen

Das Punktekonto kopieren (evtl. vergrößern).

1. Spiel - Einmalig: Stoppuhr, Folie kopieren
2. Spiel - Doppelt gemoppelt: keine Vorbereitung
3. Spiel - Dreieckpuzzle: Vorlage kopieren und auseinander schneiden (evtl. auf DIN A4-Papier vergrößern)
4. Spiel - Vier gewinnt: Zwei Folienstifte in unterschiedlichen Farben, Folie kopieren
5. Spiel - Eine Hand voll: Zettel und Stifte, Folie kopieren
6. Spiel - Sechs Richtige: Zettel und Stifte, Würfel
7. Spiel - Sieben mal: Eimer, kleiner Ball
8. Spiel - Achterbahn: Zwei Plastikflaschen, einen kleinen Ball, Stoppuhr
9. Spiel - Alle Neune: Neun Plastikflaschen, einen kleinen Ball
10. Spiel - Zehner: Wolle, Schere, Maßband

#### 2. Durchführung

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Die Spiele werden der Reihenfolge nach (von 1-10) gespielt.

Vorlage 21-3/99

#### 3. Die Spiele

##### 3.1. Spiel - Einmalig

Ein Jungscharler aus jeder Gruppe spielt. Der Mitspieler aus einer Gruppe muss rausgehen, so dass er auch nichts hören kann. Dann wird die Folie aufgelegt. Alle Zahlen sind zweimal darauf, nur eine Zahl ist "einmalig". Die Zeit, bis er es herausfindet, wird gestoppt. Lösung: Die Zahl 22. Auswertung: Innerhalb von 30 Sek. = 90 Punkte; innerhalb von 60 Sek. = 60 Punkte; innerhalb von 90 Sek. = 30 Punkte.

##### 3.2. Spiel - Doppelt gemoppelt

Ein Jungscharler aus jeder Gruppe spielt. Sie stellen sich nebeneinander auf. Der Mitarbeiter liest Begriffe vor. Der Jungscharler muss dafür ein anderes Wort mit der gleichen Bedeutung finden. Auswertung: Der Schnellere bekommt pro Begriff 10 Punkte.

Begriffe: Socken (Strümpfe), Fernseher (TV), Bild (Foto), Geschäft (Laden), Mathe (Rechnen), Becher (Glas), Faden (Garn), Fliesen (Kacheln), Ofen (Herd), Schornstein (Kamin), Pappe (Karton), Rasen (Gras), Gardinen (Vorhang), Busch (Strauch).

Vorlage 22-3/99

**3.3. Jede Gruppe bekommt ein Puzzle.** Vorher zeigt man kurz die Vorlage, damit sie eine Vorstellung vom Puzzle haben. Dann wird auf Zeit gespielt. Auswertung: Die erste Gruppe bekommt 100 Punkte, die zweite Gruppe bekommt 50 Punkte.

Vorlage 23-3/99

##### 3.4. Spiel - Vier gewinnt

Zwei Jungscharler spielen gegeneinander. Abwechselnd malen sie einen Kreis in ihrer Farbe in ein Kästchen. Jeder muss versuchen als Erster vier Kreise in seiner Farbe nebeneinander zu malen - senkrecht, waagrecht oder diagonal. Auswertung: Der Erste, der es geschafft hat, bekommt 50 Punkte.

Vorlage 24-3/99

##### 3.5. Spiel - Eine Hand voll

Hier kann die ganze Gruppe mitspielen. Die Spieler bekommen einen Zettel und Stift. Jetzt wird die Folie aufgelegt, auf der die Zahl Fünf in verschiedenen Sprachen steht. Auf ihren Zettel müssen sie in der gleichen Reihenfolge die jeweiligen Sprachen zuordnen. Lösung: cinq - französisch; cinque - italienisch; cinco - spanisch; five - englisch; bes - türkisch.

Auswertung: Pro richtige Antwort gibt es 10 Punkte.



### 3.6. Spiel - Sechs Richtige

Jede Gruppe bekommt einen Zettel und einen Stift. Dann darf jede Gruppe sechs Zahlen von 1 bis 6 auf ihrem Zettel eintragen. Man darf die gleiche Zahl auch mehrere Male verwenden, aber insgesamt dürfen nur sechs Zahlen auf dem Zettel stehen. Beispiel: Die erste Gruppe schreibt die Zahlen 1 - 2 - 2 - 4 - 6 - 6 auf. Die zweite Gruppe schreibt die Zahlen 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 auf. Jetzt würfelt der Mitarbeiter. Er würfelt 4 - 3 - 6 - 6 - 1 - 5. Auswertung: Pro richtig getippter Zahl gibt es 10 Punkte. Bei der ersten Gruppe stimmen vier Zahlen überein = 40 Punkte. Bei der zweiten Gruppe stimmen fünf Zahlen überein = 50 Punkte.

### 3.7. Spiel - Siebenmal

Man stellt den Eimer in einem Abstand von ca. 3 m auf. Dann darf jede Gruppe siebenmal mit dem Ball versuchen in den Eimer zu werfen. Tipp: Anstatt mit dem Ball kann man auch mit Schuhen werfen. Auswertung: Pro Treffer gibt es 10 Punkte.

### 3.8. Spiel - Achterbahn

Im Abstand von ca. 1 Meter werden zwei Flaschen aufgestellt. Jetzt versucht ein Mitspieler mit den Beinen den Ball - wie eine Acht - um die Flaschen zu rollen. Wie oft schafft er es in einer Minute? Auswertung: Pro geschaffter "Achtterrunde" gibt es 10 Punkte.

### 3.9. Spiel - Alle Neune

Die neun Flaschen wie beim Kegeln aufbauen. Aus einem Abstand von drei bis vier Meter mit dem kleinen Ball "kegeln". Auswertung: Pro umgefallene Flaschen 10 Punkte.

### 3.10. Spiel - Zehner

Jede Gruppe bekommt ein langes Stück Wolle (ca. 3 m) und eine Schere. Dann soll jede Gruppe fünf Stücke abschneiden. Die Längen: je einmal 10, 20, 30, 40 und 50 cm. Auswertung: Mit dem Maßband wird jede Länge einzeln nachgemessen und verglichen. Die Gruppe, die am nächsten dran ist, bekommt jeweils 20 Punkte.

## 4. Preisvorschläge

Preise passend zum Thema Zahlen wählen: Duplo, 7 up, Nimm 2, Lineal usw.

## 5. Andachtstipps

Zahlen in der Bibel:

Johannes 6 - Ein Junge gibt dem Herrn Jesus 2 Fische und 5 Brote. Der Herr Jesus vermehrt die Fische und Brote, um 5000 Menschen zu essen zu geben.

Lukas 17 - Der Herr Jesus heilt 10 Aussätzige, doch nur einer sagte: Danke. Neun dankten dem Herrn Jesus nicht.

Therese Achenbach, Haiger-Steinbach

<b>Punkte</b>	1. Gruppe	
	2. Gruppe	

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

# Einmalig

Handwritten numbers 1-25 scattered across the page.

Vorlage 21-3/99

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

# Dreieckpuzzle

Vorlage 22-3/99

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

# Vier gewinnt


Vorlage 23-3/99

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

# Eine Handvoll

cinq - \_\_\_\_\_  
 cinque - \_\_\_\_\_  
 cinco - \_\_\_\_\_  
 five - \_\_\_\_\_  
 beş - \_\_\_\_\_

Vorlage 24-3/99