

# **SUPERHELDEN MATHEMATCH**

**Spiel design: Philip Fuchslocher – Illustrationen: David Lanham**

## **Handbuch**

# SUPERHELDEN MATHEMATCH

## V1.0

# Vorbereitung

---

## A. PAKETINHALT

- SSM Spielbrett in Bunt
- SSM Spielbrett in SW und mit reduzierten Farbflächen (druckerfreundlich)
- SSM Ereigniskarten (Rechenaufgaben und Schutzkarten)
- SSM Sammelfiguren
- Punktetafel

**Hinweis:** Blanko-Vorlagen für das Spielbrett und die Ereigniskarten findet ihr auf der Download-Seite dieses Spiels. Damit könnt ihr komplett individuelle Aufgaben erstellen - ganz nach Niveau der Kinder.

## WAS ES NOCH BRAUCHT

- Spielfiguren entsprechend der Anzahl an Spielern
  - Einen sechsseitigen Würfel (W6)
  - Bleistift, Radiergummi und (kariertes) Schmierpapier für jedes Kind
- 

## B. EINMALIGE VORBEREITUNG

1. **Ausdruck der Dokumente:** Das Spielbrett ist in zwei DIN A3 - Bögen angelegt. Sie können aber problemlos auch in A4 ausgedruckt werden. Die Schrift ist ausreichend groß. Um die Ereigniskarten passgenau für die Ablage auf dem Spielfeld zu haben, müssen diese dann allerdings auch um 50% verkleinert werden. Alternativ werden sie neben das Spielfeld gelegt.
2. **Sammelfiguren und Ereigniskarten ausschneiden:** Die Sammelfiguren sollten jeweils mit gleichem Motiv auf einen separaten Stapel neben das Spielbrett gelegt werden.
3. **Ereigniskarten ausschneiden und mischen:** Es empfiehlt sich, festeres Papier für die Karten zu nehmen.

# SUPERHELDEN MATHEMATCH

## Spielregeln

---

### A. GRUNDLEGENDE

- Es wird reihum mit einem sechsseitigen Würfel (W6) gewürfelt und im UZS gezogen.
  - Der/die SpielerIn rechnet die auf dem Feld gezeigte Aufgabe:
    - **Richtig gelöst:** Der/die SpielerIn erhält Punkte (siehe Ecke des Spielfeldes) und eine Karte der passenden Sammelfigur, die auf dem Spielfeld gezeigt wird.
    - **Falsch gelöst:** Der/die SpielerIn erhält weder Punkte noch Sammelfigur.
    - Die anderen Spieler rechnen leise mit und kontrollieren das Ergebnis (*Gruppenaktivierung*).
  - Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler drei gleiche Figuren gesammelt hat, oder der/die erste SpielerIn das letzte Feld der Punktetafel erreicht.
    - **Varianten:** Um das Spiel zu verlängern, können mehrere gleiche Figuren zum Spielabschluss benötigt werden. Oder aber z.B. zwei Tripel verschiedener Figuren.
  - Wer mit dem Spielschluss die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde.
    - **Hinweis:** Bei Erstklässlern kann ein Erwachsener beim Zusammenzählen helfen.
  - Optionale Regeln:
    - **Bei Pasch** nochmals würfeln
    - Zeitliches Limit für die Aufgaben auf dem Spielbrett.
- 

### B. SONDERFELDER

- **Wonderwoman:** Eine Ereigniskarte ziehen.
- **Venom:** Einen Figurenchip der Wahl ablegen.
- **Joker:** Der Spieler erhält 5 Minuspunkte.
- **Catwoman:** Mit einem anderen Spieler einen beliebigen Figurenchip tauschen.
- **Startfeld:** Der Spieler erhält zwei Bonuspunkte und darf erneut würfeln.
- **Superwoman:** Ereigniskarte ziehen

# SUPERHELDEN MATHEMATCH **Hinweise**

---

## **A. DIFFERENZIERUNG**

Um das Spiel individuell schwerer bzw. leichter zu gestalten, folgende Vorschläge:

- Es wird einzelnen MitspielerInnen mehr oder weniger Zeit zum Lösen einer Aufgabe eingeräumt.
  - Problematische Rechenarten werden übersprungen. Erreicht ein Kind z.B. ein Feld für Multiplikation, zieht es auf die nächste andere Grundrechenart weiter.
  - Die Ereigniskarten werden im Vorfeld in zwei Stapel sortiert. Die schwierigeren Aufgabenformate „Zahlenmauer“, „Rechendreieck“ und „Zahlenfolge“ werden nur für die stärkeren Rechenkünstler verwendet.
  - Beim zweiten falsch gerechneten Ergebnis in Folge, darf sich der/die SpielerIn zur Motivation dennoch eine Sammelfigur nehmen. Es sollte jedoch eine Figur sein, die das Kind noch nicht besitzt (oder am wenigsten). Ansonsten endet das Spiel schnell, ohne dass weitere Punkte gesammelt werden können.
- 

## **B. NUTZUNGSBEDINGUNG**

Die Idee und Gestaltung des Spiels „Superhelden Mathematch“ stammt von Philip Fuchslocher. Die Verwendung der Superhelden-Illustrationen erfolgt unter freundlicher Erlaubnis des Illustrators David Lanham.

Das Spiel darf für Privat- und Bildungszwecke ausgedruckt, so wie die Blankovorlagen individuell beschriftet werden. Jegliche kommerzielle Nutzung und/oder der Verkauf der Dokumente ist untersagt!