

TRULLAS FEENLEITER

Das Rechenspiel der Zahnfeenzentrale



100 ZIEL	99	98	97 	96 	95	94 	93	92	91
81	82 	83 	84	85 	86 	87 	88 	89	90
80	79 	78 	77	76 	75 	74 	73 	72	71
61	62 	63	64 	65	66 	67 	68	69 	70
60	59 	58 	57 	56 	55	54	53	52 	51
41 	42 	43 	44 	45	46	47 	48 	49 	50
40 	39 	38 	37	36 	35 	34 	33	32	31
21 	22 	23 	24 	25	26	27 	28 	29 	30
20	19 	18 	17	16 	15 	14	13 	12 	11
1 START	2	3 	4 	5	6	7 	8	9 	10

TRULLAS FEENLEITER

Das Rechenspiel der Zahnfeenzentrale

So wird gespielt

1. Zwei bis vier Kinder spielen mit einer Spielfigur und einem Würfel.
2. Würfelt reihum und zieht von Feld 1 bis zum Ziel auf Feld 100.
3. Landest du am Fuß einer goldenen Leiter, steigst du bis zu ihrem oberen Ende hinauf.
4. Landest du am Anfang einer magischen Wolkenrutsche, gleitest du bis zum Stern hinunter.
5. Landest du auf einem Feenfeld, findest du selbst eine Plus- oder Minusaufgabe, deren Ergebnis genau die Zahl des Feenfeldes ist.
Beispiel für Feld 48: $40 + 8$ oder $50 - 2$.
6. Hast du eine passende Aufgabe gefunden, rückst du zwei Felder weiter. Bei Feld 100 endet dein Zug.
7. Wer Feld 100 zuerst genau erreicht, gewinnt.

Das braucht ihr

- einen Würfel
- für jedes Kind eine Spielfigur