



**„999“**

*Neun hundert neun und neunzig*

*Dreistellige Zahlen lesen, schreiben,  
ordnen und addieren  
Mit Erweiterung auf 6-stellige Zahlen*

**Ein schnelles Würfelspiel für große Zahlen**

aus dem  
Mungo-Verlag  
„Spielend Mathematik lernen!“  
von Harald Schmidt

Für 2 - 4 Kinder und Erwachsene ab Klasse 3

Best.-Nr. 4828-12

Material:

Jeder Spieler hat 9 Chips (Perlen) und einen Spielpan.

Für alle zusammen gibt es einen Vierer-Würfel.

Zusätzlich wird ein wasserlöslicher Folienstift benötigt.

Alternativ können die Spielpläne auch kopiert werden, dann tut es jeder beliebige Stift.

*Ziel des Spiels ist die Zahl 999. Erreicht niemand diese Zahl, so gewinnt derjenige mit der größten Summe am Ende der vereinbarten Spielzeit.*

Das Spiel kann zu Hause, in der Schule im Kleingruppenunterricht oder in der Lerntherapie gespielt werden. Dazu wurde es auch von mir erdacht.

Spielverlauf:

Reihum würfelt jeder Spieler und legt seine gewürfelte Anzahl eigener Chips in eine Spalte (Stelle) seiner Tabelle. Dabei muss eine leere Spalte benutzt werden oder, wenn alle schon belegt sind, eine mit minimaler/geringerer Chipzahl. Nach jedem Spielzug sollte die erreichte Zahl laut vorgelesen werden.

**Beispiel:** Spieler A hat bereits 3 Hunderter (H), 0 Zehner (Z) und 2 Einer (E) in seiner Tabelle. Er würfelt eine 2. Dann muss er die Zehner-Stelle mit 2 Chips belegen. Würfelt er in der nächsten Runde wiederum eine 2, so darf er sich entscheiden zwischen der Z- und der E-Spalte, da beide die kleinste Anzahl haben (nämlich 2 Chips). In dieser Spalte kommen dann 2 Chips dazu. Hat er sich für die Z-Spalte entschieden so liest er : „Meine Zahl heißt 342!“ Wird eine „1“ gewürfelt, so ändert sich die Regel: Diesmal wird einem der Mitspieler ein Chip „geklaut“, und zwar immer dem mit der gerade höchsten Zahl. Dort wiederum wird ein Chip aus der Spalte mit den meisten Chips genommen und in die eigene Tabelle gelegt - aber wieder in die Spalte mit den wenigsten Chips.

**Beispiel:** Die Spieler A, B, C haben den Spielstand 122, 201 und 340.

A würfelt eine „1“. Dann klaut er bei Spieler C in der Zehner-Spalte und legt den Chip bei sich in die Hunderter-Spalte.

Würfelt ein Spieler eine größere Zahl als seine restlichen Chips, so setzt er diese Chips („all in“). Ab jetzt muss der Spieler auf eine „1“ hoffen, um seine Zahl noch vergrößern zu können. Er darf aber auch aussteigen, damit er nicht noch Chips an seine Mitspieler verliert, falls diese eine „1“ würfeln. Sind alle

Chips in der Tabelle eingesetzt, so ist die Runde zu Ende, jeder trägt sein Ergebnis in seinen Spielplan ein und eine neue Runde kann gestartet werden. Gefangene Chips werden zurückgegeben..

Im Laufe des Spiels addiert jeder Spieler (im Kopf oder schriftlich) seine bisherigen Ergebnisse. Kommt er dabei auf genau 999, so sagt er das an und hat gewonnen. Dabei ist es natürlich auch wichtig, die Zwischenergebnisse der Mitspieler im Auge zu behalten, um denen dann den richtigen Chip zu klauen.

Erreicht kein Spieler 999, so werden am Ende der vereinbarten Spielzeit oder nach 5 Runden die Anzahl der Siegpunkte gezählt (einfache Variante) oder die Summe aller Ergebnisse pro Spieler berechnet (schwierigere Variante ab Klasse 3). Dazu müssen die Zahlen in der Tabelle addiert werden.

Erweiterung auf 6-stellige Zahlen (für 2 Spieler): Dazu benötigt jeder Spieler 2 Spielpläne nebeneinander. Über den linken Spielplan schreibt er über alle 3 Spalten das Wort „Tausend“, und schon hat er eine Stellenwerttabelle für 6-stellige Zahlen. Dazu benötigt er dann natürlich auch  $2 \times 9 = 18$  Chips.

Viel Spaß wünscht  
Harald Schmidt  
Lerntherapeut

