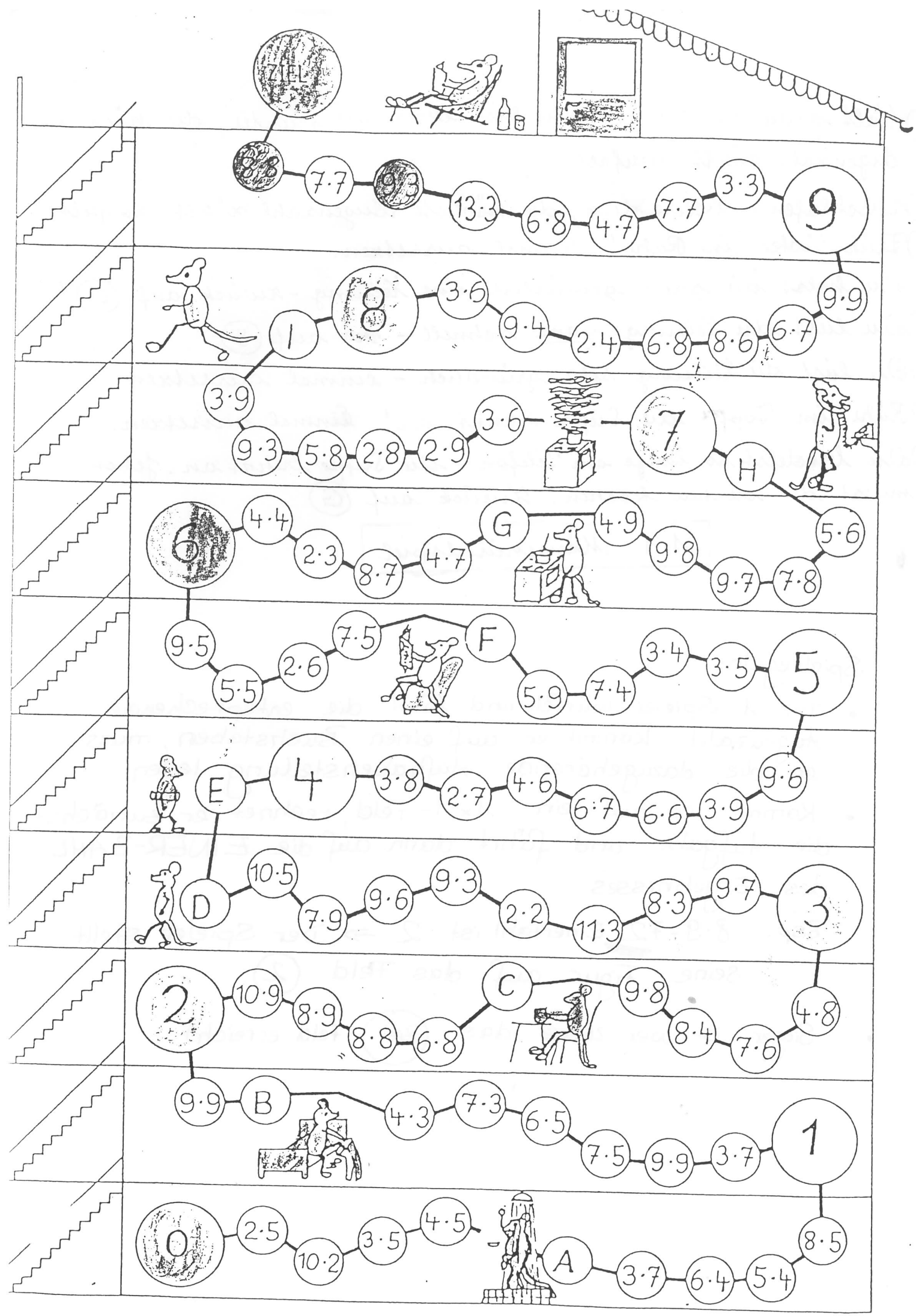
ZIEL
7·7
13·3
6·8
4·7
7·7
3·3
9
9·9
3·6
9·4
2·4
6·8
8·6
6·7
1
8
3·9
9·3
5·8
2·8
2·9
3·6
7
H
5·6
4·4
2·3
8·7
4·7
G
4·9
9·8
9·7
7·8
6
9·5
5·5
2·6
7·5
F
5·9
7·4
3·4
3·5
5
E
4
3·8
2·7
4·6
6·7
6·6
3·9
9·6
D
10·5
7·9
9·6
9·3
2·2
11·3
8·3
9·7
3
2
10·9
8·9
8·8
6·8
C
9·8
8·4
7·6
4·8
9·9
B
4·3
7·3
6·5
7·5
9·9
3·7
1
0
2·5
10·2
3·5
4·5
A
3·7
6·4
5·4
8·5

(A) Kalt geduscht, SUPER! Du bist besonders munter, die nächste Augenzahl zählt dreifach!

(B) Verschlafen – beeile dich, die nächste Augenzahl zählt doppelt.

(C) Frühstücke in Ruhe! Einmal aussetzen.

(D) Du holst die ganz gemütlich eine Zeitung – zurück auf (0)!

(E) Du liest die Zeitung ganz schnell – vor auf (5)

(F) Du liest die Zeitung sehr gründlich – einmal aussetzen.

(G) Rühr im Topf – die Suppe brennt an! Einmal aussetzen.

(H) Du brodelst so lange am Telefon – die Suppe brennt an. Jetzt musst du sie neu kochen. Zurück auf (G)

1·1 Mäusewürfelspiel

Spielregeln:

- Der 1. Spieler würfelt und fährt die entsprechende Augenzahl. Kommt er auf einen Buchstaben, muss er die dazugehörende Aufgabenstellung lesen
- Kommt er auf ein 1×1-Feld, rechnet er zunächst die Aufgabe und fährt dann auf die EINER-ZAHL des Ergebnisses

  Bsp. $8 \cdot 9 = 72$ Einerzahl ist 2 ⇒ Der Spieler stellt seine Figur auf das Feld (2)

- Sieger ist, wer zuerst das (Ziel)-Feld erreicht