

## 6 100 Euro

Man benötigt:  
für jeden Schüler 1 x 50€, 1 x 20€, 2 x 10€, 2 x 5€

Zu Beginn des Spiels hat jeder Mitspieler folgende Geldscheine vor sich liegen:



Abwechselnd legt jeder einen Schein in die Mitte.  
Wer zuerst 100 Euro erreicht, hat gewonnen.

### Worum geht es?

Bei diesem Spiel handelt sich um ein Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler. Durch geschicktes Legen der Scheine gilt es, die eigenen Chancen zu verbessern und außerdem zu verhindern, dass ein anderer Spieler die 100 Euro erreichen kann. Jedes Kind muss ständig mitrechnen und jeweils überlegen, ob es selbst durch das Legen eines bestimmten Scheines die 100 Euro erreichen kann oder wie das eigene Ablegen den nächsten Spieler begünstigt. Wenn der erste Spieler mit einem 50€-Schein beginnt, hat der nächste sofort die Möglichkeit zu gewinnen. Welche anderen Beträge lassen den nächsten Spieler sofort gewinnen? Vor dem Ablegen eines Geldscheines muss das Kind überlegen, mit welchem Schein es optimale Möglichkeiten hat. Durch gedankliches Durchspielen des nächsten Spielzuges (Was passiert, wenn ich den 10€-Schein lege?) werden Zusammenhänge zwischen dem eigenen Verhalten und den Möglichkeiten der Mitspieler erkannt. Es gilt zu erkennen, dass der Mitspieler bei den Summen 50€, 80€, 90€ sowie 95€ sofort gewinnen kann und dass der Einsatz der 10€- und 5€-Scheine den Spielverlauf besonders beeinflusst.

### Wie kann man vorgehen?

Es bietet sich an, das Spiel für die ganze Klasse an der Magnettafel oder im Sitzkreis durch exemplarisches Spielen in zwei Gruppen einzuführen. Die einzelnen Beträge werden dabei laut benannt und gemeinsam addiert. So werden die Spielregeln schnell erarbeitet und es wird sicher gestellt, dass jeder die Aufgabe verstanden hat. Anschließend haben die Kinder in Kleingruppen ausreichend Zeit für eigene Spielerfahrungen. Nach den eigenen Spielerfahrungen ist es sinnvoll, allen Kindern Gelegenheit zu geben, sich über die gesammelten Erfahrungen, gemachte Beobachtungen und entwickelte Spielstrategien auszutauschen und so von einander zu lernen.

### Problemlösen

Lösungsstrategien entwickeln und nutzen (z. B. systematisch probieren)

### Themenfeld

Größen und Messen

### Anforderung

Mit Größen rechnen