

# Anleitung

## „STAPELRUN“

für alle vier Zahlenräume bis 20, bis 100, bis 1000 und bis 1 Million



Im Paketlager ist ein grosses Chaos ausgebrochen. Alle Pakete liegen durcheinander.

Immer vier Pakete zeigen die gleiche Zahl in unterschiedlichen Darstellungen.

Kannst du die Pakete, welche zusammengehören, wieder stapeln?

Schaffst du dies vor deinen Mitspielerinnen und Mitspielern?

### **Impressum:**

**Auflage/Erscheinungsjahr:** 1. Auflage/2026

**Verlag:** Handschin & Handschin GmbH

**Autorin:** Roxane Ott

**Illustrationen und Gestaltung:** David Handschin

**Projektbegleitung:** Sarah & Michael Handschin

**Schulstufe:** 1 & 2. Zyklus Primarschule

**Fachbereich:** Mathematik (M)

**Anzahl Spielkarten pro Set:** 48

**Druck:** Gedruckt in der Schweiz

**Zertifizierung Spielkarten:** Cradle to Cradle®, Stufe Gold (Ökologisches Druckverfahren)

**Herstellung Mini-Palette:** Blickfeld, Blinden-Fürsorge-Verein Innerschweiz BFVI in Horw, Schweiz

**Herkunft Holz Mini-Palette:** Buchenholz, Schweiz

© Handschin & Handschin GmbH, 2026

Alle Rechte vorbehalten

[www.handschin-handschin.ch](http://www.handschin-handschin.ch)

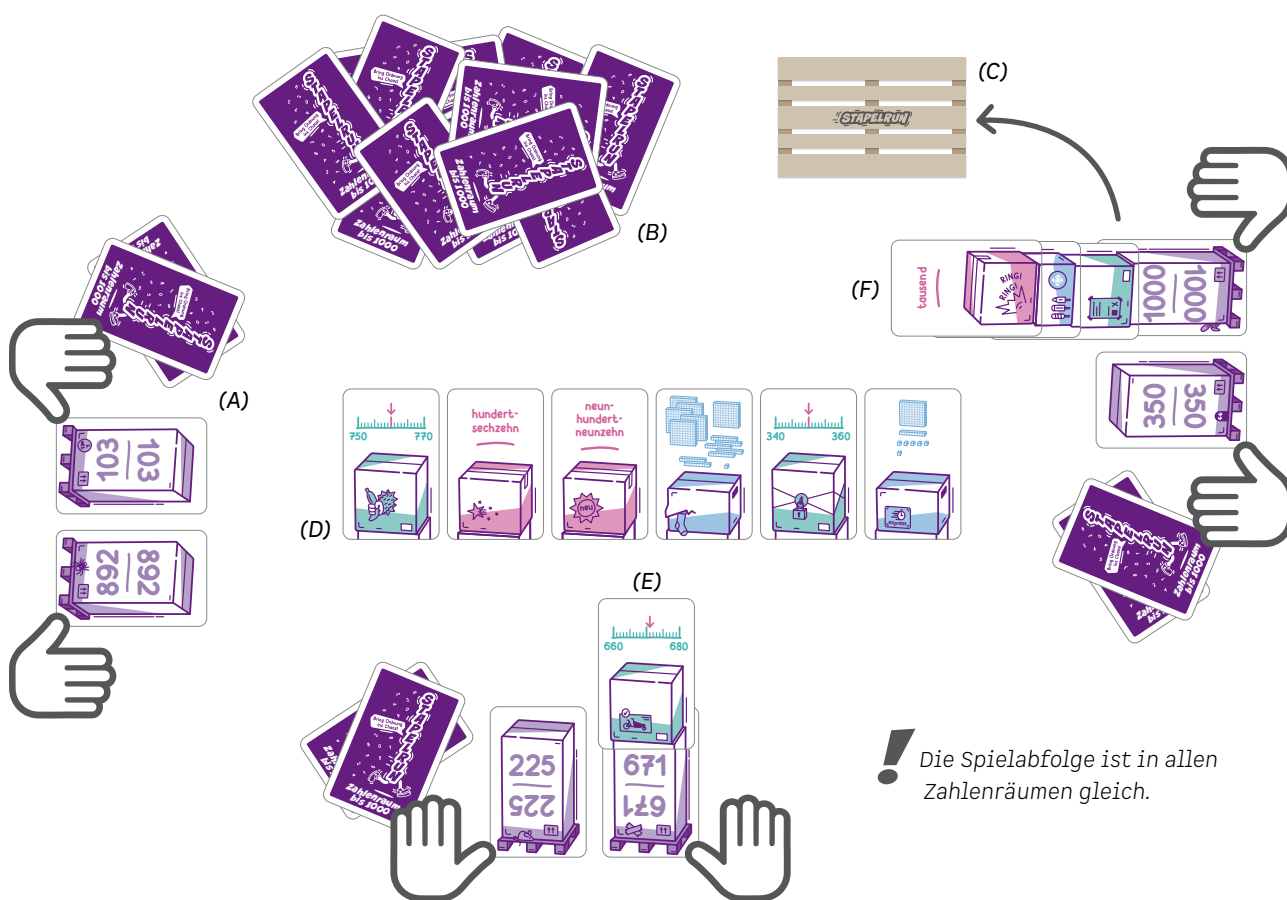
# Stapelrun-Aufwärmrunde

**Dauer: ca. 10 min. 2 bis 4 Spieler**

Die Aufwärmrunde dient zum Einstieg in das Spiel «Stapelrun» und soll es den Lernenden ermöglichen, sich zuerst mit den verschiedenen Zahldarstellungen vertraut zu machen, bevor Stapelrun-Memory oder Stapelrun-Jagd gespielt werden. Es wird mit den Karten eines Zahlenraums gespielt. Es empfiehlt sich, beim ersten Spielen einen bereits bekannten Zahlenraum zu wählen.

## Spielablauf:

1. Alle Spielerinnen und Spieler setzen sich so hin, dass sie die Karten nicht auf dem Kopf betrachten müssen. Die 12 Ziffernkarten (A) werden aussortiert, gemischt und auf die Spielerinnen und Spieler verteilt. Jede und jeder legt die Ziffernkarten als Chaos-Stapel vor sich hin. Bei 3 oder 4 Spielenden werden zwei beliebige Karten pro Person vom eigenen Chaos-Stapel aufgedeckt, bei 2 Spielenden werden drei Karten aufgedeckt.
2. Die restlichen 36 Karten werden gemischt und verdeckt als Chaos-Stapel (B) in die Mitte gelegt. Die Palette (C) wird daneben platziert. Danach werden 6 Karten vom Chaos-Stapel gezogen und als Strasse (D) offen in die Tischmitte gelegt.



**!** Die Spielabfolge ist in allen Zahlenräumen gleich.

3. Nun wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, nimmt sich alle Karten von der Strasse (D), die zu seinen Ziffernkarten passen und stapelt diese bei sich auf (E). Kann man keine der Karten von der Strasse mehr bei sich stapeln, ergänzt man die Strasse wieder auf 6 Karten vom Chaos-Stapel (B) und die nächste Person ist an der Reihe. Kann jemand einen Stapel vor sich vervollständigen (F) – alle 4 Zahldarstellungen einer Zahl sind gestapelt – kann der Stapel auf der Palette (C) abgelegt werden. Zudem darf eine neue Ziffernkarte vom eigenen Chaos-Stapel (A) gezogen und umgedreht werden.
4. Falls eine Runde lang niemand eine Karte von der Strasse (D) wegnehmen konnte, werden die Karten wieder unter den Chaos-Stapel (B) gemischt und 6 neue Karten als Strasse in die Tischmitte gelegt.
5. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr vor sich hat. 🏆

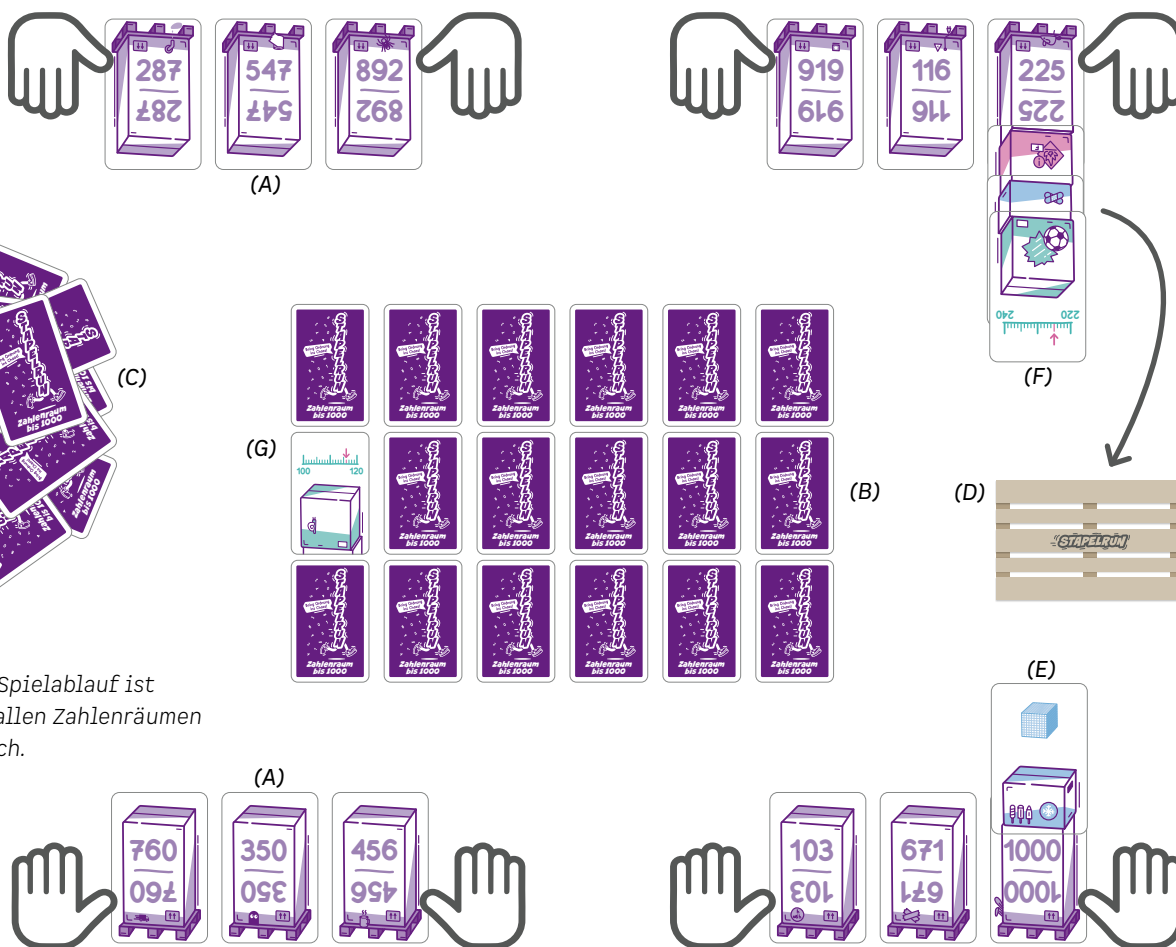
# Stapelrun-Memory

**Dauer: ca. 15 min. 2 bis 4 Spieler**

Wie der Name des Spiels schon sagt, wird hier das Stapeln mit Memory verbunden. Der Spielablauf ähnelt dem der Stapelrun-Aufwärmrunde, nur sind dieses Mal die Karten in der Tischmitte als Memory verdeckt verteilt. Alle spielen mit demselben Zahlenraum.

## Spielablauf:

- Die 12 Ziffernkarten (A) werden aussortiert, gemischt und auf die Spielerinnen und Spieler verteilt. Jede und jeder legt alle seine Ziffernkarten offen vor sich hin.
- Von den restlichen 36 Karten werden 18 als Memory-Feld (B) (3 Reihen à 6 Karten) in der Tischmitte verdeckt hingelegt. Die restlichen Karten werden als Chaos-Stapel (C) verdeckt danebengelegt. Die Palette (D) dient als Ablagestapel und wird neben dem Memory-Feld platziert.



**!** Der Spielablauf ist bei allen Zahlenräumen gleich.

- Nun wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, dreht eine Karte vom Memory-Feld um (G), zeigt sie den Mitspielenden bzw. liest sie vor und schaut, ob diese zu einer seiner offenliegenden Ziffernkarten (A) passt. Wenn ja, darf die Karte gestapelt werden (E) und nochmals eine Karte vom Memory-Feld aufgedeckt werden. Solange gestapelt werden kann, dürfen immer weitere Karten aufgedeckt werden. Kann keine Karte mehr gestapelt werden, wird das Memory-Feld mit den Restkarten vom Chaos-Stapel (C) wieder auf 18 ergänzt, sofern noch Restkarten verfügbar sind. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Passt die aufgedeckte Karte nicht zu den eigenen Karten, wird sie wieder verdeckt zurück ins Memory-Feld (B) gelegt.
- Kann eine Person einen Stapel vor sich vervollständigen (F) – alle 4 Zahlendarstellungen einer Zahl sind gestapelt – kann der Stapel auf der Palette (D) abgelegt werden.
- Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr vor sich liegen hat. 🏆

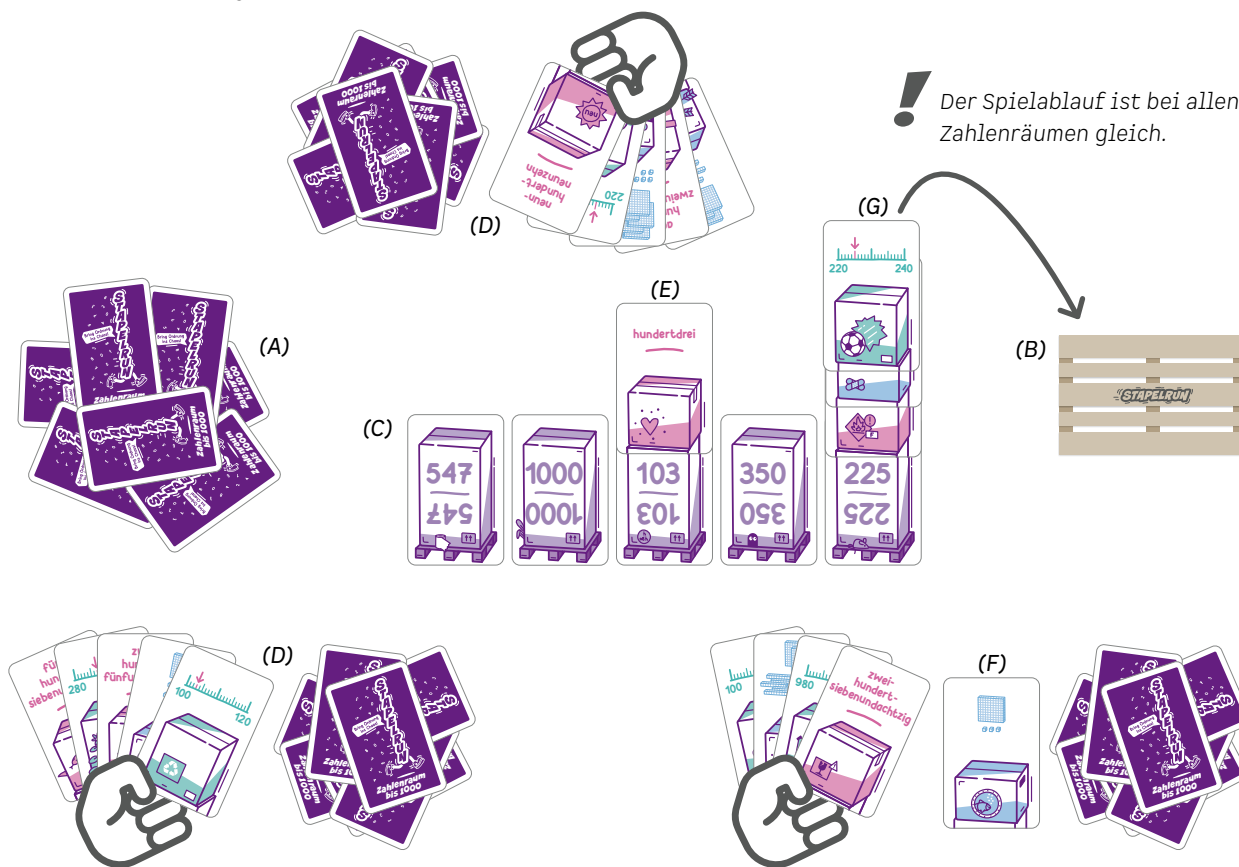
# Stapelrun-Jagd

**Dauer: ca. 20 min. 2 bis 4 Spieler**

Anders als bei Stapelrun-Aufwärmrunde und -Memory liegen bei Stapelrun-Jagd die Ziffernkarten in der Mitte und alle anderen Karten sind auf die Spielenden verteilt. Bei Stapelrun-Jagd können auch Lernende, die in unterschiedlichen Zahlenräumen arbeiten, zusammenspielen (Variante 2).

## Spielablauf Variante 1 (Alle spielen im selben Zahlenraum):

- Die 12 Ziffernkarten (C) werden aussortiert und als Chaos-Stapel (A) wie in der Darstellung auf den Tisch gelegt. Auf der gegenüberliegenden Seite wird die Palette (B) platziert. Von den Ziffernkarten werden 5 Karten vom Chaos-Stapel (A) gezogen und als Strasse in der Tischmitte offen ausgelegt (C).
- Die restlichen 36 Karten werden auf die Mitspielenden verteilt. Jede und jeder legt die Karten als eigenen Chaos-Stapel verdeckt vor sich hin. 5 Karten werden gezogen und in die Hand genommen (D).



- Nun wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, darf passende Karten aus seiner Hand auf die Ziffernkarten in der Mitte stapeln (E). Kann keine Karte (mehr) abgelegt werden, wird eine der Handkarten offen neben den eigenen Chaos-Stapel gelegt (F). Auch diese abgelegten Karten dürfen in der nächsten Runde zum Stapeln in der Tischmitte genutzt werden. Nun ist die nächste Person an der Reihe.
- Sobald man wieder an der Reihe ist, werden zuerst die Handkarten durch Karten des eigenen Chaos-Stapels auf 5 Stück ergänzt (D). Anschliessend dürfen erneut passende Handkarten sowie die offenliegenden Tischkarten (F) auf die Ziffernkarten (C) in der Mitte aufgestapelt werden (E).
- Kann jemand während eines Spielzuges alle Handkarten ablegen, kann erst in der nächsten Runde wieder vom eigenen Chaos-Stapel nachgezogen werden. Sobald in der Tischmitte von einer Zahl alle 4 Karten gestapelt wurden (G), landet der vollständige Stapel auf der Palette (B) und eine neue Ziffernkarte wird vom Chaos-Stapel (A) nachgelegt.
- Wer zuerst keine Karten mehr vor sich hat, hat gewonnen. 🏆

**Spielablauf Variante 2**

**(Es wird in unterschiedlichen Zahlenräumen gespielt):**

- Bei dieser Spielvariante liegen die Ziffernkarten (A+C) nicht in der Mitte, sondern vor jedem Lernenden persönlich. Jede und jeder sucht sich hierbei seine eigenen Spielkarten im passenden Zahlenraum aus. Es wird trotzdem reihum gespielt, nur stapeln alle Spielenden ihre Karten (D) bei sich auf die Ziffernkarten (C). Auch die Palette als Ablagestapel (B) hat jedes Kind einzeln neben sich. Falls nur eine Palette zur Verfügung steht, werden die Karten auf dieselbe Palette gelegt und nach dem Spiel wieder sortiert.
- Die restlichen Regeln bleiben bestehen. Um die Spieldauer zu verkürzen, wird empfohlen, dass jeweils 3 Kartengruppen aussortiert werden. So wird jeweils nur noch mit 36 anstatt 48 Karten gespielt.
- Ein Spielaufbau könnte wie folgt aussehen: Hier spielen 2 Lernende gegeneinander, eine Person im Zahlenraum bis 1000, eine andere Person im Zahlenraum bis 20.

