



Deutsch



Englisch



Würfelfux 4 x 5

Spielerisch zum Rechenprofi.

- Schnelle Spielideen für Gruppenspaß & sinnvolle Selbstbeschäftigung
- Spaßige Förderung von Addition, Multiplikation, Zahlenverständnis, Teamwork & mehr



Einleitung

Würfelfux 4 x 5 wird gerne als Erweiterung von unserem Würfelfux 7 genutzt.

So kannst Du die spannenden Spielideen mit den Sanduhren auch in großen Gruppen spielen. Hier findest Du die Spielideen, die Du mit Würfelfux 4 x 5 spielen kannst, sowie Spielideen mit Sanduhren, passend zum Würfelfux 7.

Einsatz

- Für Würfelfüxe von 5-104 Jahren
- Spielerisches Lernen in Vorschule, Grundschule & Zuhause
- Gehirnjogging bis ins hohe Alter

Das steckt drin

- 20 farbenfrohe Doppelwürfel
- Spielanleitung
- Langlebige Aufbewahrungsbox
- Jede Menge Rechenspaß

Der Fingerzauber

Ziel: Mit den Würfeln die Zahl schaffen, die Du zuvor mit den Fingern zeigst.

So geht's: Du zeigst und benennst mit Deinen Fingern, die Zahl, die Du in die Doppelwürfel zauberst – Bsp.: 10. Dann würfelst Du – gerne mit allen fünf Doppelwürfeln. Rechne die Zahl jedes Doppelwürfels zusammen – Bsp.: innerer Würfel 4, äußerer Würfel 6 = Jackpot! Jeder Treffer gibt einen Punkt. Wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt!

Variante: Schnelle Kopfrechner nehmen die Sanduhr – sie entscheidet, wie lange das Spiel läuft.

Variante Teamwork: Ihr tretet in Zweier-Teams gegeneinander an. Einer zeigt die Fingerzahl und der andere würfelt. Gemeinsam wird geschaut, ob der Zauber gewirkt hat. Welches Team hat zuerst 10 Punkte?

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, Zahlwort-Ziffer-Zuordnung, Teamwork

7-mal erwischt!

Ziel: So schnell wie möglich Doppelwürfel mit einer 7-er Summe entdecken.

So geht's: Jeder von Euch – bis auf eine Person - bekommt einen Doppelwürfel. Die Doppelwürfel-Besitzer zählen auf 7 und würfeln dann gleichzeitig. Sind die Würfel gefallen, hat die Person ohne Doppelwürfel 7 Sekunden lang Zeit, um einen Doppelwürfel zu finden, in dem eine 7 zusammengezählt werden kann. Jeder erwischte Doppelwürfel gibt einen Punkt. Bei 7 Punkten wird getauscht.

Variante 1: Ihr könnt eine Sanduhr wählen – sie sagt an, wann ihr tauscht. Waren alle einmal dran, seht ihr, wer am meisten 7er erwischt hat.

Variante 2: Spannend wird es, wenn die

Doppelwürfel-Besitzer, deren 7 nicht erwischt wurde, einen Punkt bekommen.

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit, Aufmerksamkeit, visuelle Wahrnehmung

Das Multiplikationsrennen

Ziel: Durch wiederholtes Multiplizieren die 100 schaffen.

So geht's: Ihr würfelt reihum mit einem Doppelwürfel.

Die beiden Augenzahlen des Doppelwürfels werden multipliziert. Bsp.: Innerer Würfel: 3, äußerer Würfel 4 bedeutet: Du schreibst auf Deinen Zettel: $3 \times 4 = 12$

Das Ergebnis jeder weiteren Runde wird dazu addiert.

Wer die 100 erreicht, macht seine Siegesankündigung. Jetzt dürfen alle nochmal würfeln, die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren. Mal sehen, ob Du den

Thron allein besteigst.

Fördert: Zahlenverständnis, Konzentration, Multiplikation, Addition, Kopfrechnen, Ausdauer

Partnerfux

Ziel: Gemeinsam möglichst viele 10er würfeln.

So geht's: Ihr spielt in 2er-Teams. Beide Spieler*innen würfeln einmal mit je 2 Doppelwürfeln und sammeln Punkte: Für jede 10 gibt's 10 Punkte. Zeigen beide Doppelwürfel gleichzeitig eine 10, zählt das doppelt. Es geht 10 Runden. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Fördert: Kopfrechnen, Teamgeist, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit

Pasch-Jagd

Ziel: Gleiche Augenzahlen entdecken.

So geht's: Du würfelst mit allen fünf Doppelwürfeln gleichzeitig. Immer wenn innerer und äußerer Würfel dieselbe Zahl zeigen (z. B. 3 + 3), ist das ein Pasch und bringt einen Punkt. Wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variante: Jeder Pasch gibt so viele Punkte, wie viele Augenzahlen er umfasst (z.B. 3 + 3 = 6 Punkte)

Fördert: Aufmerksamkeit, visuelle Wahrnehmung, Konzentration, Zahlenverständnis, Kopfrechnen

Rechenfux

Ziel: In kurzer Zeit so viele richtige Ergebnisse wie möglich erzielen.

So geht's: Es würfeln alle gleichzeitig mit ihren 5 Doppelwürfeln und schreiben die Zahlen auf ein Papier. Wer als erstes die

Zahlen zusammengerechnet hat, ruft „Rechenfux!“. Sollte das Ergebnis stimmen, gibt's einen Extrapunkt für Schnelligkeit. Die anderen rechnen weiter, bis sie ein Ergebnis haben. Jedes richtige Ergebnis gibt zwei Punkte.

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit, Aufmerksamkeit, visuelle Wahrnehmung

Einzel Spaß - auch als Gruppenspaß spielbar

Streich die 12!

Ziel: Die Zahlen von 1-12 schaffen.

So geht's: Schreibe die Zahlen von 1-12 auf einen Zettel. Du wählst die Anzahl der Doppelwürfel – je weniger, desto schwieriger. Starte mit der 1 – Du hast 3 Versuche, die Zahl zu würfeln. Geschafft? Dann geht's zur nächsten Zahl. Die Zahl zählt entweder als



Augenzahl oder Summe beider Augenzahlen eines Doppelwürfels. Kein Treffer in 3 Versuchen: zurück zur vorherigen Zahl!

Variante: Die gewürfelte Zahl darf als einzelne Augenzahl, als Summe oder als Differenz der beiden Würfel verwendet werden.

Variante Gruppenspaß: Einfach abwechselnd würfeln und gemeinsam alle Zahlen schaffen.

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, strategisches Denken, Ausdauer

Spielideen mit Sanduhren – passend zu Würfelfux 7

Gruppenspaß

Das Spiel, das ihm den Namen gab

Ziel: Mit den Würfeln möglichst schnell die sieben erreichen.

So geht's: Die Grundspielidee von Würfelfux 7 ist ein spannendes Rennen gegen die Zeit. Du wählst eine Sanduhr aus und schon geht's los! Schaffst Du es mit den Doppelwürfeln auf die 7 zu kommen? Dabei zählen die Augenzahlen des inneren sowie des äußeren Würfels. Bsp.: $5 + 2$ oder $4 + 3$. Würfel so oft Du willst, rechne fuxig schnell zusammen und hoffe, dass Du die 7 mit einem der Doppelwürfel knackst, bevor die Zeit abgelaufen ist. Geschafft? Dann schieb die Zauberwürfel schnell zum Nachbarn – mal sehen, ob ihn die Sanduhr kriegt.

Tipp: Für jüngere Würfelfüxchen kann es

sinnvoll sein, erst mit ein oder zwei Doppelwürfeln zu starten.

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit

Einzelspaß - auch als Gruppenspaß spielbar

Clever kombiniert

Ziel: So viele gerade Zahlen sammeln, wie möglich.

So geht 's: Wähle eine Sanduhr & lege Dir Zettel und Stift bereit. Sobald die Zeit läuft, würfelst Du einen Doppelwürfel. Du kannst entweder eine der Würfelzahlen aufschreiben oder die Summe, die sich aus beiden Würfelzahlen ergibt.

Bsp.: Würfelst Du eine 3 + 2, kannst Du eine gerade Zahl (2) aufschreiben. Clever wird's wenn Du eine 3 + 3 würfelst und Dich dafür entscheidest, die 6 aufzuschreiben. Ist die



Sanduhr abgelaufen, zählt jede aufgeschriebene gerade Zahl als Punkt.

Variante: Als besonders cleveres Würfelfüxchen musst Du entweder beide Würfelzahlen oder die Summe aufschreiben. Zum Schluss rechnest Du zusammen: ungerade Zahlen werden abgezogen und gerade Zahlen werden dazugerechnet. Wie hoch ist Dein Ergebnis?

Variante Gruppenspaß: Teams bilden und gegeneinander antreten. Eine Sanduhr zählt für alle. Alle Teams würfeln gleichzeitig und die Spieler*innen innerhalb der Teams wechseln ab.

Fördert: Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, strategisches Denken, Addieren und Subtrahieren, Ausdauer

Entdecke, was begeistert.



Würfelflux 7

Dein farbenfroher
Rechentruainer mit
Sanduhren.

302-777



Zeitzeiger

Klingt gut.
Läuft gut. Ist gut.

302-181



Sudoky

Anziehungskraft
glitzernder
Spielsteine.

302-001



K-TEC

Getriebe 7+
Mechanik selbst-
ständig erfahren.

301-131

Introduction

Würfelfux 4 x 5 is often used as an extension to our Würfelfux 7 set.

This allows you to enjoy the exciting sand timer game ideas with larger groups as well. Here you'll find games you can play with Würfelfux 4 x 5, along with sand timer activities that also work with Würfelfux 7.

Use

- For clever dice players aged 5 to 104
- Playful learning in preschool, primary school & at home
- Brain training for all ages

What's Included

- 20 colorful double dice
- Game instructions
- Durable storage box
- Lots of math fun included

Group Fun

Finger Magic

Goal: Use the dice to create the number you first show with your fingers.

How it works: Show and name the number you want to roll using your fingers – for example: 10. Then roll the dice – you can use all five double dice. Add up the values on each double die – for example: inner die 4, outer die 6 = jackpot! Each correct match gives you one point. The player with the most points after 10 rounds wins.

Variation: Fast thinkers use the sand timer – it determines how long the game lasts.

Teamwork variation: Play in teams of two. One player shows the number with their fingers, the other rolls the dice. Together, they check if the magic worked. Which team reaches 10 points first?

Promotes: mental math, number sense, concentration, number-word-to-digit matching, teamwork

7 Times Caught

Goal: Spot double dice that add up to 7 as quickly as possible.

How it works: Everyone – except one player – gets a double die. The players with the dice count to seven and then roll at the same time. As soon as the dice are down, the player without a die has seven seconds to find a double die where the inner and outer numbers add up to 7. Each correct match gives one point. When that player reaches 7 points, it's time to switch roles.

Variation 1: Use a sand timer to determine when it's time to switch. After everyone has had a turn, see who caught the most sevens.

Variation 2: To make it more exciting, players whose dice showed a 7 but were not picked also receive one point.

Promotes: mental math, number sense, concentration, reaction speed, attention, visual perception



The Multiplication Race

Goal: Reach 100 by multiplying again and again.

How it works: Take turns rolling a double die. Multiply the two numbers shown on the die.

Example: inner die shows 3, outer die shows 4 → you write down: $3 \times 4 = 12$

Each result is added to your total in the next round.

Whoever reaches 100 first announces their victory.

Now, all players who haven't had their turn in that round get one last roll. Let's see if you stay on the winner's throne.

Promotes: number sense, concentration, multiplication, addition, mental math, perseverance

Partnerfox

Goal: Roll as many tens as possible together as a team.

How it works: You play in teams of two. Each player rolls two double dice once per round. You collect points together: for every combination that adds up to 10, your team gets 10 points. If both dice show a total of 10 in the same round, the result counts double. The game lasts for 10 rounds. The team with the most points at the end wins.

Promotes: mental math, team spirit, concentration, reaction speed

Pair Hunt

Goal: Find matching numbers on the dice.

How it works: Roll all five double dice at the same time. Every time the inner and outer die show the same number (for example 3 + 3), it's called a pair and scores one point. After ten rounds, the player with the most



points wins.

Variation: Each pair scores as many points as the total of the two numbers (for example $3 + 3 = 6$ points).

Promotes: attention, visual perception, concentration, number sense, mental math

Math Fox

Goal: Solve as many correct equations as possible in a short amount of time.

How it works: Everyone rolls their 5 double dice at the same time and writes down the numbers on a sheet of paper. Whoever calculates the totals first shouts “Math Fox!”. If the result is correct, they earn a bonus point for speed. The others continue calculating until they finish. Every correct result earns two points.

Promotes: mental math, number comprehension, concentration, reaction speed, attention, visual perception.

Solo fun – also playable in a group

Get the 12!h

Goal: Hit all numbers from 1 to 12.

How it works: Write down the numbers from 1 to 12 on a piece of paper. You choose how many double dice to use – the fewer you pick, the harder it gets. Start with number 1 – you have 3 tries to roll that number. Made it? Then move on to the next one. The number counts either as a single die number or as the sum of both dice on a double die. No hit in 3 attempts? Back to the previous number!

Variation: The rolled number can count as a single die number, the sum, or the difference between both dice.

Variation for group play: Just take turns rolling and try to complete all numbers together.



Promotes: mental math, number sense, concentration, strategic thinking, perseverance


Game ideas with sand timers – perfect match for Würfelfux 7

Group fun

The game that gave it its name

Goal: Reach the number seven with the dice as quickly as possible.

How it works: The core idea of Würfelfux 7 is an exciting race against time. Choose a sand timer and get started! Can you make a seven using the double dice? You can add the inner and outer dice faces together – e.g., $5 + 2$ or $4 + 3$. Roll as often as you like, calculate quickly like a clever fox, and hope to hit the 7 with one of the double dice before time runs out.



Made it? Then pass the magic dice quickly to your neighbor – let's see if the sand timer catches them.

Tip: For younger players, it might be helpful to start with just one or two double dice.

Promotes: Mental arithmetic, number sense, concentration, reaction speed

Solo fun – also playable as a group activity

Cleverly Combined

Goal: Collect as many even numbers as possible.

How it works: Choose a sand timer and get paper and pencil ready. Once the time starts, roll one double die. You can write down either one of the two die numbers or their sum.

Example: If you roll a $3 + 2$, you can write down the even number (2). It gets clever when you roll $3 + 3$ and choose to write down



the 6. Once the sand timer runs out, each even number you've written counts as one point.

Variation: For extra-clever dice foxes, you must write down either both individual numbers or their sum. At the end, calculate your total: odd numbers are subtracted, and even numbers are added. What's your final score?

Group variation: Form teams and compete against each other. One sand timer runs for all. All teams roll at the same time and players within the teams take turns.

Promotes: mental arithmetic, number sense, concentration, strategic thinking, addition and subtraction, endurance

**KRAFT GmbH**

Von-Humboldt-Str. 9
74592 Kirchberg
Fon +49 7904 943 600

KRAFT GmbH

Gschwendhäuser 4
4722 Peuerbach
Fon +43 1 2121880



Art.Nr.:
302-745

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren – Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **EN:** Warning! Not suitable for children under 3 – choking hazard from small parts. **FR:** Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – risque d’étouffement par petites pièces. **ES:** Atención! No apto para menores de 3 años – riesgo de asfixia por piezas pequeñas. **IT:** Attenzione! Non adatto a bambini sotto i 3 anni – pericolo di soffocamento per piccole parti. **PT:** Atenção! Não adequado para menores de 3 anos – risco de asfixia por peças pequenas. **PL:** Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia – ryzyko zadławienia małymi elementami.