

 Deutsch  Englisch



# Würfelfux 7

Spielerisch zum Rechenprofi.

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



## Einleitung

Würfelfux 7 ist Spaß mit Köpfchen. Mit den leuchtenden Doppelwürfeln bringst Du das gewisse Etwas ins Spiel und ermöglichst spannende Spielvarianten und Rechenaufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Neben den Impulsen, die Du hier in der Anleitung findest, eignet sich Würfelfux 7 ideal zum Kreieren eigener Spielideen.

## Einsatz

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

## Die Erweiterung für große Gruppen

Würfelfux 7 ist ein beliebtes Spiel für spaßiges Rechnen in Schulen. Die Erweiterung Würfelfux 4x5 beinhaltet 4 weitere Sets mit 5 Doppelwürfeln. Dadurch kannst Du den Spaß auf große Gruppen ausweiten.

## Das steckt drin

- 5 farbenfrohe Doppelwürfel
- 3 Sanduhren
- Spielanleitung
- Langlebige Aufbewahrungsbox
- Jede Menge Rechenspaß

## 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 Doppelwürfel schnell zum Nachbarn – mal sehen, ob ihn die Sanduhr kriegt.

**Tipp:** Für jüngere Würfel Füchchen kann es sinnvoll sein, erst mit ein oder zwei Doppelwürfeln zu starten.

**Fördert:** Kopfrechnen, Zahlenverständnis, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit

## 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

## 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, Addieren und Subtrahieren, Multiplikation, 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

## 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 = Check Pod! 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

## **Einzelspaß - 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

### Clever kombiniert

**Ziel:** So viele gerade Zahlen sammeln, wie möglich.

**So geht's:** Wähle eine Sanduhr und lege Dir Zettel und Stift bereit. Sobald die Zeit läuft, würfelst Du einen Doppelwürfel. Du kannst entweder eine der Würfelzahlen aufschrei-



ben 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 Würfel-füxchen 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.



Würfelfux 4x5  
Deine farbenfrohe  
Erweiterung.  
302-745



Zeitzeiger  
Klingt gut.  
Läuft gut. Ist gut.  
302-181



Sudoku  
Anziehungskraft  
glitzernder  
Spielsteine.  
302-001



K-TEC  
Getriebe 7+  
Mechanik selbst-  
ständig erfahren.  
301-131

## Introduction

Würfelfux 7 adds a smart twist to dice-based games. The bright-colored double dice bring something special to every activity, allowing for creative variations and math challenges at different levels of difficulty.

In addition to the ideas included in this guide, Würfelfux 7 is perfect for creating your own game concepts.

## Use

- For clever dice players ages 5 to 104
- Playful learning in preschool, primary school, and at home
- Also great for mental fitness at any age

## The Expansion for Large Groups

Würfelfux 7 is a favorite for fun math games in schools. The expansion set Würfelfux 4x5 includes 4 additional sets with 5 double dice each - perfect for extending the fun to larger groups and classrooms.

## What's Included

- 5 colorful double dice
- 3 sand timers
- Game instructions
- Durable storage box
- Plenty of math fun included

## Group Fun

### The game that gave it its name

**Goal:** Use the dice to reach the number seven as quickly as possible.

**How it works:** The core idea of Würfelfux 7 is an exciting race against time. Choose a sand timer - and off you go! Can you use the double dice to make exactly 7?

Each die shows two numbers - one on the inner die and one on the outer die. You add them together. For example:  $5 + 2$  or  $4 + 3$ . Roll as many times as you like, calculate lightning fast, and try to hit 7 with one of the dice before the time runs out.



Did you make it?

Then quickly pass the magic dice 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 math, Number sense, Concentration, Reaction speed

### Partnerfux

**Goal:** Work together to roll as many tens as possible.

**How it works:** You play in teams of two. Each player rolls two double dice once. You collect points together: for every result that adds up to 10, you earn 10 points.

If both double dice show 10 at the same time, the result counts double.

The game is played over 10 rounds. The team with the most points at the end wins.

**Promotes:** Mental math, team spirit, concentration, reaction speed.

## Rechenfux

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

**How it works:** All players roll their five double dice at the same time and write the numbers down on a sheet of paper. The first person to finish calculating calls out "Rechenfux!". If their result is correct, they receive one bonus point for speed. The others keep calculating until they finish as well. Each correct result earns two points.

**Promotes:** mental math, addition and subtraction, multiplication, concentration, reaction speed

## Pasch Hunt

**Goal:** Find matching numbers.

**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 counts as 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 its two numbers (for example  $3 + 3 = 6$  points).

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

## Finger Magic

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

**How it works:** You show and name the number you want to magically roll using your fingers – for example: 10. Then you roll, ideally using all five double dice. Add the numbers on each die together – for example: inner die 4, outer die 6 = Check Pod! Every correct match gives you one point. The player with the most points after 10 rounds wins.

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

**Teamwork variation:** Play in teams of two. One player shows a number with their fingers, the other rolls the dice. Together, they check whether 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:** Find double dice with a sum of 7 as quickly as possible.

**How it works:** Everyone gets one double die - except for one player. The players with the dice count to 7 and then roll at the same time. Once the dice are down, the player without a die has 7 seconds to spot a double die that adds up to exactly 7. Each correct catch earns one point. When that player reaches 7 points, it's time to switch roles.

**Variation 1:** Use a sand timer to decide when to switch. Once everyone has had a turn, see



who caught the most 7s.

**Variation 2:** To add excitement, players whose dice were not picked but show a 7 also score 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:** Players 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 on your sheet:  $3 \times 4 = 12$

In each new round, add the result to your running total. Whoever reaches 100 first announces their victory.

Now, all players who haven't had their turn yet in this round get one final throw. Let's see if you stay on the winner's throne.

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

## Solo Fun – also playable as a group game

### Cross Out the 12

**Goal:** Work your way through the numbers from 1 to 12.

**How it works:** Write down the numbers from 1 to 12 on a piece of paper. Choose how many double dice you want to use – the fewer you use, the more challenging it gets. Start with number 1. You have three attempts to roll this number. If you succeed, move on to the next number.

Each number can count in three ways: as a single value shown on one die, as the sum of both dice, or (in the variant) as the difference between them.

If you don't hit the target number within



three tries, go back to the previous number and try again from there.

**Variation:** The rolled number can count as a single value, a sum, or a difference of the two dice.

**Group variation:** Take turns rolling and try to complete the number sequence together as a team.

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

## Clever Combination

**Goal:** Collect as many even numbers as possible.

**How it works:** Choose a sand timer and get paper and a pencil ready. Once the timer starts, roll one double die. You may write down either one of the numbers shown or the sum of both dice.

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.

When time is up, each even number you wrote down counts as one point.

**Variation:** For especially clever players, you must write down either both individual numbers or their sum. At the end, add up your result: even numbers are added, odd numbers are subtracted. What's your final score?

**Group variation:** Form teams and compete against each other. One sand timer is used for all. All teams roll at the same time, with players in each team taking turns.

**Promotes:** mental math, number sense, concentration, strategic thinking, addition and subtraction, perseverance

## Discover what excites you.



### Würfelfux 4x5

Your colorful expansion set.

302-745



### Zeitzeiger

Sounds good. Runs well. Works great.

302-181



### Sudoku

The magnetic pull of sparkling game pieces.

302-001



### K-TEC

### Getriebe 7+

Experience mechanics independently.

301-131

**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.:  
302-777

**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.