Frau Bopparts Tafelspiele

Lernspiele für die digitale Schultafel

Dokumentation für Lehrpersonen Testmodus



tafelspiele.ch · Stand: 25. November 2026

Über die Spiele

Die Tafelspiele sind kurze Lernspiele für die digitale Wandtafel. Sie laufen direkt im Browser auf **tafelspiele.ch**, ohne Installation und ohne Anmeldung. Bedient werden sie mit dem Finger an der Touch-Tafel, am Computer auch mit der Maus.

Die Inhalte richten sich nach dem Lehrplan 21 (St. Gallen, Luzern, Zürich). Für welche Klasse ein Spiel passt, entscheiden Sie als Lehrperson; die Schwierigkeit lässt sich in jedem Spiel einstellen.

Was in allen Spielen gleich ist

- **Einstellungen vor dem Start:** Vor jedem Spiel öffnet sich eine Seite mit den Einstellungen. Sie bleiben auf dem Gerät gespeichert, beim nächsten Mal ist alles wieder so eingestellt.
- **Tier wählen:** Die Kinder wählen eines von 9 Tieren (Löwe, Tiger, Bär, Adler, Hai, Fuchs, Wolf, Elefant, Erdmännchen), das sie durch das Spiel begleitet.
- **Levels:** Ein Level ist nach 8 richtigen Antworten geschafft (8 Ballone, 8 Wagen, 8 Frösche …). Eine falsche Antwort nimmt keinen Fortschritt weg; das Kind löst dieselbe Aufgabe nochmals.
- **Spielende:** Wählbar nach Zeit (von Anfang an 10 Minuten) oder nach einer Anzahl Levels.
- **Knopf «Ich weiss es nicht»:** Zeigt die Lösung, dann kommt eine neue Aufgabe. Er lässt sich ausschalten und erscheint nie, wenn zwei Kinder gegeneinander spielen. Bei Spielen mit höchstens 8 Antwortknöpfen gibt es ihn nicht: Dort probiert das Kind einfach weiter, bis die Antwort stimmt.
- **Zeit pro Aufgabe:** Ein Zeitlimit pro Aufgabe ist einstellbar und von Anfang an aus.
- **Ton und Pause:** Der Ton lässt sich mit dem Lautsprecher-Knopf ein- und ausschalten. Über «Menü» gibt es eine Pause, einen Neustart und den Weg zurück zu den Einstellungen.
- **Vollbild:** Der Knopf ⛶ oben rechts zeigt das Spiel über den ganzen Bildschirm.

Inhalt

Mathematik

Mathe-Fussball
Mathe-Erlebnisse
Einmaleins-Achterbahn
Schnapp-Kroko (<>)
Uhr lesen
Einkaufen

Deutsch

Artikel (der/die/das)
Wortarten erkennen
Was ist das?

Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG)

Gemüse und Früchte

Zum Schluss

Spielidee einreichen, Feedback
Mitwirkende, Datenschutz, Copyright

Mathematik

Mathe-Fussball

2 Personen bzw. 2 Teams **erschienen am 15. November 2026**

Zwei Kinder oder zwei Teams rechnen um die Wette, jedes mit einem eigenen Zahlenfeld. Wer zuerst richtig antwortet, schiesst den Ball ein Stück Richtung gegnerisches Tor. Rollt der Ball ins Tor, gibt es ein Tor und einen Jubel. Im «Verlauf» lassen sich die gespielten Aufgaben nachschauen.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.1 Zahl und Variable: Rechnen im Zahlenraum, Mengen erfassen, Verdoppeln und Halbieren, Zerlegen bis 10, Einmaleins
Aufgaben	Die Aufgaben werden bei jedem Spiel neu und zufällig passend zu den Einstellungen erstellt; für «Mengen erkennen» gibt es über 20 gezeichnete Bildthemen (z. B. Finger, Torten mit Kerzen, Strichliste, Zwanzigerfeld, Eierkartons).
Levels	Keine Levels: Gespielt wird bis zu einer Anzahl Tore oder während einer Spielzeit.
Arbeitsblatt **Testmodus**	Knopf «Arbeitsblatt» oben: druckt dieselben Aufgaben wie im Spiel, auf Wunsch mit Lösungsblatt.

Einstellmöglichkeiten

- Aufgabenart: Verliebte Zahlen (bis 10), Verdoppeln, Halbieren, Mengen erkennen, Kopfrechnen
- Zahlenraum bis 10, 20, 100, 1000 oder eigene Zahl
- Rechenarten Plus, Minus, Mal, Geteilt; mit oder ohne Zehnerübergang (ZE oder E)
- Einmaleins-Reihen einzeln wählbar
- Spielende: Tore bis Sieg oder Minuten Spielzeit
- Wechselzeit (Countdown zwischen den Aufgaben)
- Zeitlimit pro Aufgabe; Ball rollt zurück bei Fehler; Ton

Mathe-Erlebnisse

1 Person **erschienen am 18. November 2026**

Ein Kind rechnet allein. Mit jeder richtigen Antwort kommt das Tier einen Schritt weiter, zu Fuss oder mit einem Fahrzeug. Nach 8 richtigen Antworten ist das Level geschafft, und ein Kran hebt das Tier in die nächste Welt. Es gibt 14 Welten (z. B. Zuzwil, Aadorf, Schweizer Berge, Wüste, U-Boot, Schlittenfahrt); jede kommt einmal dran, bevor sich eine wiederholt.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.1 Zahl und Variable: Rechnen im Zahlenraum, Mengen erfassen, Verdoppeln und Halbieren, Zerlegen bis 10, Einmaleins
Aufgaben	Die Aufgaben werden bei jedem Spiel neu und zufällig passend zu den Einstellungen erstellt (dieselben Aufgabenarten wie Mathe-Fussball, mit über 20 Bildthemen für «Mengen erkennen»).
Levels	8 richtige Antworten pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

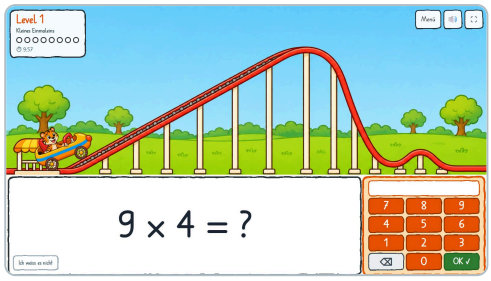
Einstellmöglichkeiten

- Aufgabenart: Verliebte Zahlen, Verdoppeln, Halbieren, Mengen erkennen, Kopfrechnen
- Zahlenraum bis 10, 20, 100, 1000 oder eigene Zahl
- Rechenarten Plus, Minus, Mal, Geteilt; Zehnerübergang (ZE oder E)
- Einmaleins-Reihen einzeln wählbar
- Spielende nach Zeit (Minuten) oder nach Anzahl Levels
- Knopf «Ich weiss es nicht»; Zeitlimit pro Aufgabe; Ton

Einmaleins-Achterbahn

1 Person · erschienen am 24. November 2026 · wird noch getestet

Ein Kind übt das Einmaleins. Jede richtige Antwort zieht den Wagen mit dem Tier ein Stück die Achterbahn hinauf. Nach 8 richtigen Antworten ist der Wagen oben und saust über die Kuppe hinunter: Level geschafft.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.1 Zahl und Variable: kleines Einmaleins, wählbar grosses Einmaleins; Mal und Geteilt
Aufgaben	Die Aufgaben werden zufällig aus den gewählten Reihen erstellt; beim kleinen Einmaleins (Reihen 1 bis 10) sind das bis zu 100 Mal- und 100 Geteilt-Aufgaben.
Levels	8 richtige Antworten pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

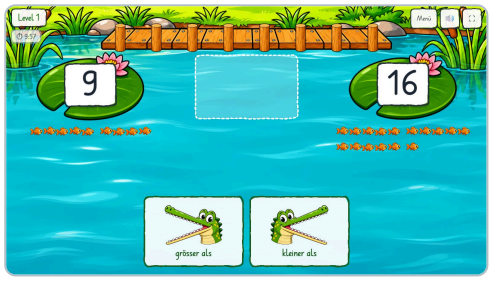
Einstellmöglichkeiten

- Kleines Einmaleins (Reihen 1 bis 10, Standard) oder grosses Einmaleins (Reihen 11 bis 20)
- Rechenarten Mal und/oder Geteilt
- Einmaleins-Reihen einzeln ein- und ausschalten
- Spielende nach Zeit (Minuten) oder nach Anzahl Levels
- Knopf «Ich weiss es nicht»; Zeitlimit pro Aufgabe; Ton

Schnapp-Kroko (<>)

1 Person · erschienen am 23. November 2026 · wird noch getestet

Zwei Zahlen stehen auf Seerosenblättern. Das Kind tippt «grösser als» oder «kleiner als», und das Krokodil (oder das Zeichen < bzw. >) springt in die Lücke. Das Maul zeigt immer zur grösseren Zahl. Fische unter den Zahlen zeigen die Menge in Zehnerreihen. Für jede richtige Antwort setzt sich ein Frosch auf den Steg.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.1 Zahl und Variable: Zahlen vergleichen, grösser als / kleiner als, Mengen in Zehnerreihen
Aufgaben	Die Zahlenpaare werden bei jeder Aufgabe zufällig im gewählten Zahlenraum erstellt.
Levels	8 Frösche pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit
Arbeitsblatt Testmodus	Knopf «Arbeitsblatt» oben: druckt dieselben Zahlenpaare wie im Spiel, das Kind setzt < oder > ein; auf Wunsch mit Lösungsblatt.

Einstellmöglichkeiten

- Schwierigkeit (Schieberegler): Einsteiger bis 20, Mittel bis 50, Schwierig bis 50 mit nahe beieinanderliegenden Zahlen
- Darstellung: Krokodil oder Zeichen < >
- Fische unter den Zahlen ein/aus
- Spielende nach Zeit (Minuten) oder nach Anzahl Levels
- Zeitlimit pro Aufgabe ein/aus, dann 5 bis 60 Sekunden
- Ton

Uhr lesen

1 oder 2 Personen **erschienen am 18. November 2026**

Die Kinder lesen die Uhrzeit ab und geben sie ein, oder sie stellen die Zeiger einer Uhr auf eine vorgegebene Zeit. Jede richtige Antwort bringt das Tier mit der Fackel näher an die Zündschnur; nach 8 richtigen Antworten startet die Rakete. Mit 2 Kindern spielen beide gleichzeitig um die Wette.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.3 Grössen, Funktionen, Daten und Zufall: Zeit, Uhrzeiten lesen und einstellen (24-Stunden-Format)
Aufgaben	Die Uhrzeiten werden bei jeder Aufgabe zufällig aus den gewählten Uhrzeiten (ganze, halbe, Viertelstunden) erstellt.
Levels	8 richtige Antworten pro Level; 1 bis 20 Levels oder Spielzeit

Einstellmöglichkeiten

- 1 Kind oder 2 Kinder
- Aufgabenart: Uhr lesen (Zeit eingeben) und/oder Uhr stellen (Zeiger ziehen)
- Uhrzeiten: ganze Stunden, halbe Stunden, Viertelstunden
- Zifferblatt: 3 Darstellungen; Nachmittagszeiten beim Uhr stellen
- Doppelpunkt automatisch einsetzen; Hilfe beim Stundenzeiger
- Spielende nach Zeit oder Levels; Wechselzeit; Zeitlimit; «Ich weiss es nicht» (nur 1 Kind); Ton

Einkaufen

1 oder 2 Personen **erschienen am 18. November 2026**

Im Laden liegen Produkte mit Preisschild auf dem Kassenband; auf Wunsch legen die Kinder sie selbst aufs Band. Wer das Total in Franken und Rappen richtig ausrechnet, bekommt eine Goldmünze ins Samtsäckchen. In jedes Säckchen passen 10 Münzen. Sind alle Säckchen voll, ist das Spiel fertig.



Spielansicht

Lehrplan 21	MA.3 Grössen: Geld (Franken und Rappen); MA.1 Zahl und Variable: Addieren
Aufgaben	30 gezeichnete Produkte (z. B. Brot, Milch, Honig, Pizza); die Preise und Einkäufe werden bei jeder Aufgabe zufällig passend zum gewählten Höchstbetrag erstellt.
Levels	1 Level = 1 Goldsäckchen zu 10 Münzen; 1 bis 99 Levels oder Spielzeit

Einstellmöglichkeiten

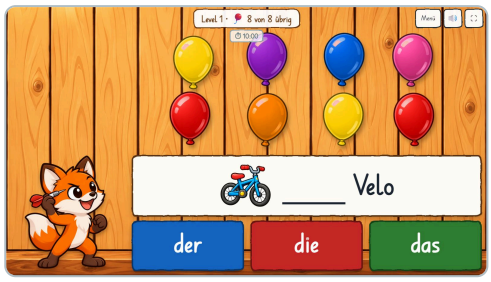
- 1 Kind oder 2 Kinder
- Total höchstens 10, 20, 50, 100 Fr. oder eigener Betrag
- Beträge: ganze Franken, 10 Rappen oder 5 Rappen (mit Schwierigkeit 1 bis 3)
- Höchstzahl Produkte auf der Kasse; Kinder legen die Produkte selbst aufs Band
- Spielende nach Zeit (5 bis 20 Min.) oder nach Anzahl Levels (1 Level = 1 volles Säckchen)
- Zeitlimit pro Aufgabe (5 bis 60 Sekunden); Wechselzeit; «Ich weiss es nicht» (nur 1 Kind); Ton

Deutsch

Artikel (der/die/das)

1 Person **erschienen am 23. November 2026** **wird noch getestet**

Zu einem Nomen mit Bild («____ Bett») wählt das Kind den richtigen Artikel. Das Tier wirft seinen Dartpfeil: Ist die Antwort richtig, platzt einer der 8 Ballone an der Holzwand. Ist sie falsch, bleibt der Pfeil im Holz stecken, und das Kind versucht es nochmals.



Spielansicht

Lehrplan 21	D.5 Sprache(n) im Fokus: Nomen und ihre Begleiter (der, die, das)
Aufgaben	126 Nomen mit je einem Bild, je 42 pro Schwierigkeit. Wörter mit zwei möglichen Artikeln oder mit anderem Artikel in der Schweiz (z. B. Butter, Tram) sind bewusst weggelassen.
Levels	8 Ballone pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

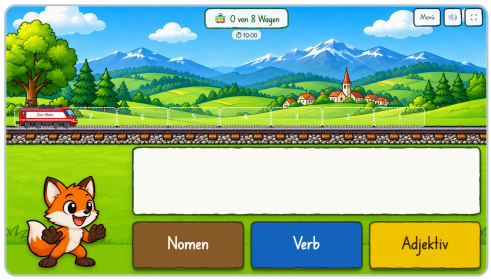
Einstellmöglichkeiten

- Schwierigkeit (Schieberegler): Einsteiger (z. B. Hund, Katze, Haus), Mittel (z. B. Gabel, Schlüssel, Zelt), Schwierig (z. B. Zahnbürste, Kühlschrank)
- Bilder zu den Wörtern zeigen ein/aus
- Spielende nach Zeit (Minuten) oder nach Anzahl Levels
- Zeitlimit pro Aufgabe ein/aus, dann 5 bis 60 Sekunden
- Ton

Wortarten erkennen

1 Person **erschienen am 24. November 2026** **wird noch getestet**

Ein Wort steht gross da, darunter ein Beispielsatz, in dem das Wort markiert ist. Das Kind tippt die Wortart. Ist sie richtig, rollt ein Wagen in der Farbe der Wortart heran und kuppelt an die Zuzi-Bahn an. Nach 8 Wagen fährt der Zug ab, und alle Wörter stehen nach Wortarten geordnet da. Die Farben: Nomen Braun, Verben Blau, Adjektive Gelb, Pronomen Orange, Partikeln Grün.



Spielansicht

Lehrplan 21	D.5.D.1 Grammatikbegriffe: Nomen, Verb, Adjektiv; zuschaltbar Pronomen (mit Artikeln) und Partikel
Aufgaben	204 Beispielsätze: je 42 für Nomen, Verben und Adjektive, 38 für Pronomen und 40 für Partikeln, verteilt auf 3 Schwierigkeiten.
Levels	8 Wagen pro Level (ein voller Zug); 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

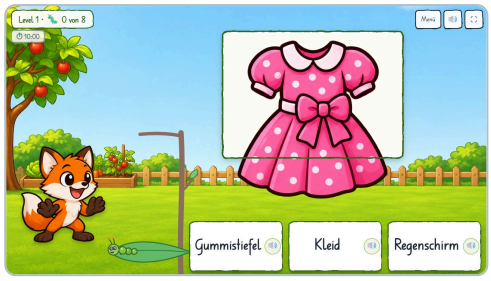
Einstellmöglichkeiten

- Wortarten: Nomen, Verb, Adjektiv (Standard), dazu Pronomen und Partikel; mindestens zwei
- Schwierigkeit (Schieberegler): Einsteiger (z. B. Hund, rennt, rot), Mittel (z. B. Schule, denkt, müde), Schwierig (z. B. Angst, war, grösser)
- Falsche Wörter kommen im nächsten Zug nochmals
- Spielende nach Zeit (Minuten) oder nach Anzahl Levels
- Ton

Was ist das?

1 Person **erschienen am 25. November 2026** **bald verfügbar**

Ein Bild zeigt einen Gegenstand, ein Tier oder eine Person. Das Kind wählt das richtige Wort. Umgekehrt geht es auch: Ein Wort steht da, und das Kind tippt das passende Bild an. Mit jeder richtigen Antwort frisst die Raupe ein Blatt und wächst. Nach 8 richtigen Antworten verpuppt sie sich, ein Schmetterling schlüpft, und das Level ist geschafft.



Spielansicht

Lehrplan 21	D.2.A.1 Grundfertigkeiten Lesen (Wortbilder wiedererkennen, Sichtwortschatz); D.1.A.1 Hören (Wortschatz aktivieren); NMG (Alltag, Tiere, Berufe, Verkehr, Wetter)
Aufgaben	1150 Begriffe in 21 Themen (z. B. Zu Hause, Tiere, Berufe, Fahrzeuge), je in 3 Schwierigkeiten
Levels	8 richtige Antworten pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

Einstellmöglichkeiten

- Schwierigkeit (Schieberegler): Einsteiger (z. B. Ball, Hund), Mittel (z. B. Apotheke, Stethoskop), Schwierig (z. B. Kugelbahn, Pinzette)
- Alle Stufen mischen
- Themen einzeln ein- und ausschalten (21 Themen)
- Spielart: Bild → Wort oder Wort → Bild
- 3 bis 6 Antwortmöglichkeiten
- Wörter vorlesen (Lautsprecher-Knopf)
- Spielende nach Zeit oder Levels; Zeit pro Aufgabe; Ton

Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG)

Gemüse und Früchte

1 Person | erschienen am 24. November 2026 | bald verfügbar

Ein Bild zeigt ein Gemüse oder eine Frucht. Das Kind wählt den richtigen Namen oder legt das Wort aus Buchstaben. Umgekehrt geht es auch: Ein Wort steht da, und das Kind tippt das passende Bild an. Mit jeder richtigen Antwort giesst das Tier die Pflanze, und sie wächst. Nach 8 richtigen Antworten ist eine Pusteblume daraus geworden; das Tier pustet die Samen davon, und das Level ist geschafft.



Spielansicht

Lehrplan 21	NMG.1.3.a Lebensmittel nach Aussehen ordnen; NMG.2.4 Pflanzen nach Merkmalen zuordnen; D.2.A.1 Wortbilder wiedererkennen (Buchstabenfeld, Wort → Bild)
Aufgaben	60 gezeichnete Sorten: 30 Gemüse und 30 Früchte, je 10 pro Schwierigkeit.
Levels	8 richtige Antworten pro Level; 1 bis 30 Levels oder Spielzeit

Einstellmöglichkeiten

- Schwierigkeit (Schieberegler): Einsteiger (z. B. Karotte, Apfel), Mittel (z. B. Lauch, Zwetschge), Schwierig (z. B. Pastinake, Physalis)
- Was wird erraten: Gemüse, Früchte oder beides
- Spielart: Bild → Wort (Bild ansehen, Namen wählen) oder Wort → Bild (Wort lesen, Bild wählen)
- 1 bis 6 Antwortmöglichkeiten
- Bei «Bild → Wort»: Namen antippen oder mit dem Buchstabenfeld
- Spielende nach Zeit oder Levels; Zeit pro Aufgabe; «Ich weiss es nicht» (nur beim Buchstabenfeld); Ton

Mitmachen

Spielidee einreichen: Haben Sie eine Idee für ein neues Spiel? Auf tafelspiele.ch gibt es unten auf der Startseite den Knopf «Spielidee einreichen». Beschreiben Sie kurz, was die Kinder üben sollen und wie das Spiel aussehen könnte. Es gelten die «Bedingungen für Einsendungen» auf der Webseite.

Feedback geben: Fehler entdeckt oder einen Wunsch zu einem bestehenden Spiel? Über den Knopf «Feedback geben» auf der Startseite erreicht Ihre Rückmeldung direkt die Umsetzung.

Mitwirkende

Idee: Céline Boppart
Umsetzung: Silvan Hunkeler

Datenschutz

Die Spiele sammeln keine Personendaten, es gibt keine Werbung und keine Cookies zur Verfolgung. Einstellungen werden nur im Browser auf dem eigenen Gerät gespeichert. Für eine einfache Besuchsstatistik wird Umami Cloud verwendet, ohne Cookies und ohne Angaben, mit denen einzelne Personen erkannt werden können. Personendaten (Name, Mailadresse) kommen nur an, wenn sie freiwillig in einem Formular angegeben werden. Alle Einzelheiten stehen auf der Seite «Datenschutz» auf tafelspiele.ch; Kontakt: tafelspiele@hunkeler.ws.

Copyright

© 2026 Silvan Hunkeler. Alle Rechte vorbehalten. Kopieren, Weitergeben oder Verändern der Spiele nur mit schriftlicher Erlaubnis.

Schrift: Deutschschweizer Basisschrift © NW EDK / EDK-Ost / BKZ.
Lehrplanbezüge: Lehrplan 21, St. Galler Fassung (sg.lehrplan.ch); die Spiele passen auch zu den Fassungen von Luzern und Zürich.

Frau Bopparts Tafelspiele · tafelspiele.ch · Dokumentation, Stand 24. November 2026