



MUNGO - Verlag

"Spielend Mathematik lernen!"

Die Böse 11

Best.-Nr. 4709-14

***Ein Kartenspiel rund um das
Ein-mal-Elf
ab der 2. Klasse***

*Das 10-Minuten-Spiel ab 2 Spieler
mit Spaß und Spannung
und viel Glück aus dem Mungo-Verlag
„Spielend Mathematik lernen“*

Von Harald Schmidt

Druck /Design: Mungo-Verlag Göttingen

Inhalt

Das Spiel besteht aus 54 Karten:

- *Die 11er-Karten von 11 bis 99*
- *Zahlenkarten zum Rechnen von 1 bis 10*
- *Drei „-10“-Karten*
- *Umkehr-Karten*
- *Tandem-Karten*

Zusätzlich werden noch etwa 20 Zählchips benötigt, kleine Münzen oder Glasperlen usw.

Spielvoraussetzung

Die Kinder sollten im Zahlenraum bis 100 zumindest mit Zahlen bis 10 halbwegs sicher im Kopf addieren können. Subtraktion gibt es nur mit -10. Zur Unterstützung sind auf den Zahlenkarten bis 9 die Zahlen als strukturierte Punktmengen (Göttinger Zahlenbilder) zur Rechenhilfe abgebildet.

Spielvorbereitung

Die neun 11er-Karten werden herausgenommen, sortiert und mit der 11 nach oben auf den Tisch gelegt. Unter der 11 liegt die 22 usw.

Die restlichen Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten offen auf die Hand, die anderen Karten werden

verdeckt abgelegt. Das ist der Kartenstock.
Dann erhält jeder Spieler 5 Zählchips. Etwa 5 weitere Chips bleiben in der Kasse.
Die ideale Spielerzahl sind 2 bis 4. Bei mehr als 5 Spielern müssen alle schon ziemlich viel Geduld aufbringen.

Ziel des Spiels ist es, so wenig Chips wie möglich abzugeben bzw. möglichst noch einige dazu zu gewinnen.

Der jüngste Spieler beginnt und spielt eine Karte aus, möglichst eine große Zahl. Damit kann er noch nicht über 11 kommen. Dann zieht er wieder eine neue Karte vom Stock. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann jetzt schon Pech haben, denn er muss auf die offene Karte eine neue ablegen und addieren.

Stattdessen kann er aber auch eine Sonderkarte ablegen:

Bedeutung der Sonderkarten:

- *Umkehr:* Die Spielrichtung geht anders herum, d.h. wer zuletzt dran war darf gleich noch einmal ausspielen.
- *Tandem:* Der nächste Spieler muss zuerst 2 Karten ablegen und dann zwei neue Karten ziehen. Dabei muss natürlich die erste Karte eine Zahlenkarte sein, als zweite ist auch eine

Sonderkarte erlaubt.

- *-10: Es wird 10 subtrahiert anstatt addiert
Überschreitet ein Spieler die 11, so gibt er
einen Chip in die Kasse. Erreicht er aber genau
die 11, so **bekommt** er einen Chip aus der
Kasse!*

*Sobald die 11 überschritten wurde (die böse
11!), wird diese zusammen mit den bisher
abgelegten Karten gemischt und unter den
Stock gelegt. Jetzt liegt die 22 oben und darf
nicht überschritten werden. Derjenige, der die
11 überschritten hat, nimmt eine dritte Karte
auf. Der nächste Spieler beginnt mit der nächs-
ten Runde und startet wieder bei 0.*

*Und das geht dann so weiter, bis endlich die 99
oben liegt. Wenn diese überschritten wird, ist
das Spiel zu Ende.*

Sieger ist, wer zuletzt die meisten Chips besitzt.

Sonderbedingungen.:

- *Wer nach der Tandemkarte keine Zahlenkarte
hat muss ebenfalls einen Chip abgeben.
Dann wird er übersprungen und der nächste
Spieler muss 2 Karten legen.*
- *Wenn die volle 11 usw. genau erreicht wurde
und der nächste Spieler durch eine Sonder-
karte das Ergebnis nicht verändert, so erhält*

er dafür keine Belohnung. Erst wenn es durch -10 zuerst abwärts geht und dann z.B. durch +10 die 11 wieder genau erreicht wird ,so gibt das eine Belohnung.

Viel Spaß wünscht

Harald Schmidt

Spielerautor und Lerntherapeut

Göttingen, im Mai 2014

Alle Spiele aus dem MUNGO-Verlag „spielend Mathematik lernen!“ können zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, sie eignen sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen in der Dyskalkulietherapie. Dafür wurde diese Spielidee auch ursprünglich von mir entwickelt, ebenso wie viele andere Rechenspiele zu weiteren Themen der Mathematik von der Vorschule bis zur Algebra.

Didaktische Hinweise (nur für Erwachsene):

Damit Kinder rechnen lernen, also zunächst addieren, brauchen sie sichere Vorstellungen von Zahlenmengen. Eine wunderbare Hilfe für die Vorstellung von Zahlen im Zahlenraum bis

10 oder darüber hinaus ist der 10-er-Eierkarton. Alle Zahlen lassen sich auf einen Blick erfassen, die 4 beispielsweise ist eine Reihe, in der ein Ei fehlt, die 8 sind zwei Viererreihen oder eine Fünfer- und eine Dreierreihe. In jedem Fall sind zwei Plätze im Eierkarton frei.

Die meisten Kinder lernen das Rechnen glücklicherweise auch ohne intensive Nutzung dieser bildlichen Zahlendarstellungen. Für die anderen, die Kinder mit einer Rechenschwäche oder gar eine Dyskalkulie (Rechenstörung) habe ich auf der Grundlage dieser Eierkarton-Bilder das Therapiekonzept der Göttinger zahlenbilder entwickelt und nutze es ebenso wie immer mehr Kolleginnen und Kollegen in ganz Deutschland mit großem Erfolg.

Der Spaß und damit auch der Lernerfolg sind dabei garantiert.

Literaturempfehlung: Harald Schmidt: **„Mathematik beginnt mit dem Eierkarton“** - Ein Praxisbuch zur Dyskalkulie-Therapie für alle, die beruflich oder privat mit „Dyskalkulie-Kindern“ zu tun haben. Mungo-Verlag Göttingen, 2. Auflage 2010 Mit einem Vorwort von Margret Schwarz; IFRK Stuttgart. ISBN 978-3-941572-00-3 230 S. mit zahlreichen Abbildungen; 22,50 €“;

Weitere Spiele zur Zahlenvorstellung und simultanen Zahlenerfassung rund um die Göttinger Zahlenbilder für Vorschule, Anfangsunterricht und Dyskalkulietherapie:

- Neue Göttinger Zahlenbilder:** 55 strukturierte Zahlenbilder ein- und zweifarbig; Best.-Nr. 4717-08
- **Kakadu-Quintett:** Zahlen von 0 bis 11 in 5 verschiedenen Darstellungsformen; zahlreiche Spielmöglichkeiten; Best.-Nr. 4721-07
 - **Zahlino - Das Göttinger Zahlendomino:** 121 Domino-Karten mit Zahlenbildern und Symbolen; Best.-Nr. 4706-07
 - **Eierkönig:** Ein Puzzlespiel mit Würfeln rund um die Göttinger Zahlenbilder mit 29 Puzzleteilen, 3 Würfeln und lustigen Spielideen. Best.-Nr. 4834-14
 - **8er-Bahn:** Das nachwachsende Rechenspiel im Zahlenraum bis 20 und mehr. Ab 5 Jahre. Best.-Nr. 4796-10. 2. Auflage
 - **Weitere Mathematik-didaktische Würfel- und Brettspiele von der Grundschule bis in die Sekundarstufe.**
 - **Minkas Mäuse;** Ein Würfelspiel zum kleinen EinsplusEins; Best.-Nr. 4611-04

- **Via Pisa:** 10 Würfelspiele zu Themen der Klassen 1 bis 4; Mit 10 Würfeln und mehreren Spielblöcken; Best.-Nr. 4766
- **Flohrechnen I;** Das vielseitige Würfel - und Kartenspiel zum Kleinen Einmaleins inkl. TV-Kreuz zur Multiplikation und Division; Best.-Nr. 4826-08

*Besuchen Sie uns im Internet
oder rufen Sie uns einfach an:*

Www.Mungo-Verlag.de

Tel. 0551 7702225



MUNGO - Verlag

"Spielend Mathematik lernen!"