

8er - Bahn

Gib mir 5 !

Neue vielfältige Spielideen
zum Rechnen mit
einfachen Rechenoperationen

Best.Nr. 4796-09

für 2 - 6 Kinder und Erwachsene ab der 1.Klasse
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 60 Zahlenkarten von 1 bis 12 und 36 Regelkarten. Zusätzlich gibt es 9 „Achterbahn-Karten“ und 3 „Tandem-Karten“, die auf der Rückseite mit den Zahlenkarten identisch sind.

Die Achterbahn- und Tandem-Karten werden bei der „Anfängerregel“ weggelassen.

Anfängerregel (ab Klasse 1)

Von den Regelkarten werden die Regeln

- +1 = einer mehr
- 1 = einer weniger
- *2 = das Doppelte
- :2 = die Hälfte

nebeneinander offen ausgelegt, damit alle Spieler die Regeln vor sich sehen.

Die 60 Zahlenkarten werden gemischt, jeder Spieler erhält davon 5, eine weitere Karte wird als Startkarte offen ausgelegt.

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell alle Karten abzulegen.

Dazu darf reihum auf die zu oberst liegende Karte nach den 4 Regeln abgelegt werden. Als besonderer Pfiff dürfen auch mehrere Karten gleichzeitig abgelegt werden. In diesem Falle wird der nächste Spieler gefragt, welche davon oben liegen soll. Das ist die neue Startkarte.

Beispiel : 5 liegt oben

Der Spieler der am Zug ist, hat jetzt folgende Möglichkeiten zur Ablage:

- 6 einer mehr
- 4 einer weniger
- 10 das Doppelte

Die Hälfte geht in diesem Fall nicht, weil 5 ungerade ist.

Jede dieser 3 Zahlen darf er einzeln oder aus mehreren Karten addiert ablegen.

Der Spieler entscheidet sich für 10 und legt dazu $6 + 3 + 1$ ab. Der nächste Spieler entscheidet, dass die 6 oben liegen soll. Jetzt hat dieser Spieler folgende Möglichkeiten der Ablage:

- 5 einer weniger
- 7 einer mehr
- 3 die Hälfte
- 12 das Doppelte

usw.

Wer nicht ablegen kann, zieht eine Karte vom Stock, darf aber sofort mit dieser Karte sein Glück (oder seine Rechenkünste) versuchen.

Für ganz kleine Rechenkünstler kann die Anfängerregel noch so vereinfacht werden, dass nur jeweils eine Karte abgelegt wird.

Sonderregel für die 1:

Liegt die 1 oben so geht es nur mit der 2 weiter, wie jeder leicht nachrechnen kann. Wenn nach 5 Zügen immer noch keine 2 auftaucht, dann wird eine neue Karte als Startkarte vom Stock gezogen.

Profi-Regel :

Zunächst werden wieder die 4 Grundregeln aufgedeckt. Die restlichen Regelkarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Das ist der „Regelstock“!

Jetzt werden die 60 Zahlenkarten einschließlich der Achterbahn- und der Tandem-Karten gemischt und wie bei der Anfängerregel verteilt, also an jeden Mitspieler 5 Karten.

Wer nicht ablegen kann und eine Achterbahn- oder eine Tandem-Karte besitzt, darf diese offen ablegen. Diese Karten haben folgende Wirkung: Nach Ausspielen der Achterbahn-Karte wird eine weitere Regelkarte aufgedeckt. Kann der Spieler mit dieser weiteren Regel immer noch keine Zahlenkarte ablegen, so muss er wie bei der Anfängerregel eine neue Zahlenkarte ziehen. Nach Ausspielen einer Tandem-Karte darf er zwei der aufgedeckten Regeln zugleich benutzen, also z.B. „+1“ und „*2“. Liegt eine 5 aus, so kann er darauf dann die 12 ablegen. **In einem Zug darf nur eine Sonderkarte (Achterbahn- oder Tandem) eingesetzt werden.** Es dürfen bis zu 8 Regelkarten gleichzeitig sichtbar sein und benutzt werden. Weitere Regelkarten müssen jetzt auf die schon ausgelegten Regelkarten gelegt werden, aber nicht auf die 4 Grundregeln. Sind keine Regelkarten mehr auf dem Stock, so wird eine der 4 zusätzlichen Regelkarten aufgenommen und auf einen der 3

anderen Stapel gelegt. Dadurch verschwindet eine Regel und eine andere wird sichtbar und gültig.

Achtung: Es müssen immer die 4 Grundregeln und 4 weitere Regeln sichtbar sein.

Didaktische Informationen (nur für Erwachsene)

Um sicheres Kopfrechnen zu erlernen, benötigen Kinder zunächst sichere Zahlenvorstellungen. Dazu gibt es im MUNGO-Verlag eine Reihe von Kartenspielen mit ausführlichen didaktischen Anleitungen für Erwachsene und vielen lustigen Spielregeln für Kinder (Göttinger Zahlenbilder, Zahlino, Kakadu-Quintett, Göttinger Transparent-Bilder..)

Auf diesen Zahlenvorstellungen bis 10 oder 20 baut dann der Erwerb des Kopfrechnens auf. Dazu gibt es einige grundlegende Prinzipien, von denen in diesem Spiel „Achterbahn“ die Rede ist. Die wichtigsten sind: 1 mehr / 1 weniger /

verdoppeln / halbieren / verdoppeln + 1 / + 10 / - 10 / Zehnerbündelung.

Diese Prinzipien lassen sich besonders anschaulich durch die Göttinger Zahlenbilder (2x5 Punkte wie im Eierkarton) darstellen. Aus diesem Grund sind auf den Zahlenkarten auch zusätzlich die entsprechenden Göttinger Zahlenbilder (symbolische Darstellung strukturierter Zahlenbilder) dargestellt.

Gib mir 5 !

Ein weiteres Grundprinzip für die Grundrechenarten ist die

Zehnerzerlegung oder Zehnerbündelung

(10+0/9+1/ 8+2 / ...)

Dazu gibt es eine weitere Spielregel mit den Achterbahn-Karten:

Gib mir 5 !

Für dieses Spiel werden nur die 60 Zahlenkarten benötigt. Für Anfänger können auch die Zahlen über 10 zunächst weggelassen werden.

Jeder Spieler erhält 3 Karten, eine weitere wird offen ausgelegt. Reihum muss jeder Spieler eine Karte darauf legen und die bisher abgelegte Summe nennen. Dann nimmt er sofort wieder eine 3.Karte vom Stock. Die ausgelegten Karten werden immer weiter addiert. Erreicht ein Spieler dabei eine volle 5 oder 10 (5; 10; 15; 20; ...), so sagt er dies an und darf alle abgelegten Karten nehmen, außer wenn der nächste Spieler durch eine 5 oder 10 ebenfalls einen vollen 5er errechnet. Dann erhält dieser die Karten, es sei denn ...

Beispiel:

Die Summe 18 ist erreicht. Spieler A legt eine 2 und ist damit bei der Summe 20 (= voller Fünfer). Spieler B legt aber eine 5 und ist damit bei der Summe 25 (ebenfalls ein voller Fünfer). Spieler C hat weder eine 5 noch eine 10 auf der Hand und muss passen.

Spieler B streicht 25 Punkte ein, nimmt eine 3.Karte vom Stock und deckt eine neue Startkarte auf. Wird gleich ein voller Fünfer oder

Zehner aufgedeckt, so erhält der nächste Spieler diese nur, wenn er selber einen vollen Fünfer oder Zehner addieren kann. Es empfiehlt sich also, solche Karten bis zu einer passenden Gelegenheit zurückzuhalten.

Beide Spiele können zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, sie eignen sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen in der Dyskalkulie-therapie. Dafür wurden diese Spielideen auch ursprünglich von mir entwickelt, ebenso wie viele andere Rechenspiele zu weiteren Themen der Mathematik von der Grundschule bis zur Algebra.

Weitere Spielmöglichkeiten mit den Achterbahn-Karten:

Mit den Achterbahn-Karten lassen sich zahlreiche bekannte und weniger bekannte Spiele und Spielregeln durchführen, zum Beispiel

Mau-Mau
6er raus (nach der 11er-raus-Regel)
Romme

Durch die Darstellung der Zahlen sowohl in symbolischer (arabische Zahlen) als auch bildlicher (ikonischer) Darstellung als strukturiertes Zahlenbild prägen sich diese Darstellungen nebeneinander bei den Kindern ein und können später für weitere Rechenaufgaben abgerufen werden.

Literatur: „Mathematik beginnt mit dem Eierkarton“; MUNGO-Verlag Göttingen; 230 Seiten mit zahlreichen farbigen Abbildungen