

Tausend Zahlwörter

Best.Nr. 4786-10

Mit Wörtern Zahlen bilden als spannendes Spiel für 2 - 6 Mitspieler ab Klasse 2

Das Spiel besteht aus 80 Kärtchen mit den Zahlwörtern von null bis zwölf, von zwanzig bis hundert, den Kärtchen „und“, „ein“, sowie „tausend“, „Millionen“, „Milliarden“. Alle Karten kommen mindestens zweimal vor. Die Rückseite ist bei allen Zahlwörterkärtchen gleich. Außerdem gibt es Ziffernkärtchen für die Ziffern von 0 bis 9 je fünffach in verschiedenen Farben, wobei die 6 auch als 9 genutzt werden kann.

Vor jedem Spiel sollten eventuell zu große Zahlen (hundert, tausend, Millionen, Milliarden) herausgenommen werden, wenn die Kinder mit diesen Zahlen noch gar nicht vertraut sind!

Legeübung 1:

Der Lehrer/Therapeut gibt Zahlen vor (mündlich oder in symbolischer Schreibweise, z.B. 134), indem er die entsprechenden Zahlen aus den Ziffern zusammensetzt. Für Anfänger ist dabei hilfreich, für die verschiedenen Dezimalstellen verschiedene Farben zu nehmen, beispielsweise rot für die Einer (E), blau für die Zehner (Z) und gelb für die Hunderter (H). Der Schüler legt diese Zahl als Zahlwort nach und liest sie dabei vor. Zusätzlich kann die Zahl auch in ihren Zehnerpotenzen vorgelesen werden.

Beispiel: 134 = 1 H 3 Z 4 E

Legeübung 2:

Ab einer vorgegebenen Zahl werden fortlaufend so viele Zahlen wie möglich nachgelegt. Wichtig ist dabei besonders der Zehner- bzw. Hunderterübergang.

Vorbemerkung zu den Spielregeln: Grundsätzlich sind die Spielanleitungen aus dem MUNGO-Verlag als Vorschläge anzusehen. Diese Vorschläge sind aus meiner eigenen Praxis mit Kindern entstanden und haben sich so bewährt. Aber selbstverständlich können sich Spieler auch auf andere Spielregeln einigen. Entscheidend ist nur, dass diese Regeln dann für alle verbindlich sind. Wenn sich neue oder andere Spielregeln in der Praxis bewähren, so bin ich dankbar für entsprechende Hinweise über das Gästebuch auf meiner Internetseite www.MUNGO-Verlag.de oder in Form einer mail an hs@Lernhilfe-mathematik.de.

Wettspiel: immer mehr! Einfache Form

Die zu großen Zahlen (Milliarden, Millionen, ..) werden beiseite gelegt. Die Kärtchen „und“ sowie „ein(e/s)“ werden offen ausgelegt. Sie stehen für alle Mitspieler als Füllwörter zur Verfügung. Die restlichen Karten werden gemischt. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten auf die Hand, eine Karte wird offen ausgelegt, der Rest kommt verdeckt auf den Tisch. [Das ist der Stock!]. Jeder Spieler legt abwechselnd eine Zahlwortkarte so an, dass daraus eine gleich große oder größere Zahl entsteht. [Hundert = Einhundert].

Die Karte darf vor, hinter oder zwischen die bereits ausgelegten Karten gelegt werden. Es darf auch eine bereits ausgelegte Karte ausgetauscht werden. Die Worte „und“ oder „ein“ dürfen zusätzlich angelegt werden. Jedes Zahlwort wird danach in Ziffernschreibweise nachgelegt. Für jede angelegte Karte wird eine neue Karte vom Stock genommen. Wenn ein Spieler keine größere Zahl mehr bilden kann, dann bekommt er einen Strafpunkt und darf so viele seiner Zahlwortkarten tauschen wie er möchte. In dieser Runde muss er dabei aussetzen. Kann zwei Runden lang kein Spieler mehr das ausliegende Wort vergrößern (wenn beispielsweise bei dreistelligen Zahlen das Wort „neunhundertneunundneunzig“ ausliegt!), dann geht es rückwärts: Jetzt muss bei jedem Zug das ausliegende Zahlwort verkleinert werden („gleich“ ist jetzt nicht erlaubt!). Wenn es nicht mehr weiter „abwärts“ geht, dann hat der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten gewonnen und die Karten können neu gemischt werden.

Wettspiel: Immer mehr! Für Profis:

In dieser anspruchsvolleren Variante werden die Zahlwortkarten „ein(s/e)“ sowie „und“ nicht offen

ausgelegt sondern mit den anderen Karten gemischt und verteilt. Nur wer ein solches Wort besitzt, kann es auch einsetzen. „und“ kann dann zusammen mit einem Zahlwort ausgelegt werden, z.B. aus „achtzig“ wird „ein-und-achtzig“. „Ein(s/e)“ darf beispielsweise auch vor „hundert“ gelegt werden. Aus „hundert“ wird dann „ein-hundert“, die Zahl ist gleich groß geblieben. Wer zwei Kärtchen ablegt, nimmt natürlich auch wieder zwei Kärtchen auf.

Viel Spaß wünscht Harald Schmidt,
Spieleautor und Lerntherapeut

Aus dem MUNGO-Verlag gibt es zahlreiche spannende Spiele zu den Grundrechenarten:

- **Neu : 8er-Bahn**; das nachwachsende Rechenspiel zu den Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren **Best.-Nr. 4796-09**
- **Schmetterlings-Quartette I und II**; "Addition und Subtraktion" bis 20; **Best.Nr. 4754-06 bzw. 4755-06**
- **Mungo-Quartett**, Addition mit Platzhaltern **Best.-Nr.: 4720-04**
- **Astern-Quartett**; Addition bis 100; **Best.Nr. 4758-07**
- **Dinosaurier-Quartett**, Kleines Einmaleins **Best.-Nr.: 4710-04**

- **Gauss-Quartett**, Verbindung der Grundrechenarten; **Best.Nr.: 4739-05**
- **Minkas Mäuse** Ein Würfelspiel zum kleinen Eins plus Eins; **Best.Nr. 4611-04**
- **Via Pisa**; 10 Würfelspiele zu den Mathematik-Themen der Klassen 1 -4; **Best.-Nr. 4766-06**
- **Flohrechnen 1**; kleines 1x1, Teiler und Vielfache; **Best.Nr. 4826-08**
- **Hnafetafle/Tablut**; 2 Wikinger-Taktikspiele; **Best.Nr. 4803-08**

Neu aus dem MUNGO-Verlag: Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Ein Praxis-Buch zur Dyskalkulietherapie; 230 S. mit zahlreichen farbigen Abbildungen 2.Auflage 2010 ISBN-Nr. 978-3-947572-00-3

Wendekarten zu Größenrechnungen:

je 80 Aufgaben mit Lösungen:

- **Wendekarten Längenmaße: von mm - km** **Best.Nr. 4738-09**
- **Wendekarten Flächenmaße: von mm² bis km²** **Best.-Nr. 4791-09**
- **Wendekarten Volumen: von ml bis km³** **Best.Nr. 4792-09**
- **Wendekarten Gewicht und Geld:** **Best.-Nr. 4787-09**
- **Wendekarten Quadratzahlen** **Best.-Nr. 4793-09**

- **Wendekarten lautgetreue Textaufgaben** **Best.-Nr. 4616-05**

Zu den Größenrechnungen gibt es auch die beliebten Quartettspiele aus dem MUNGO-Verlag:

- **Längenmaße** **Best.-Nr. 4711-05**
 - **Weitere Quartettspiele in Vorbereitung**
- Der MUNGO-Verlag ist spezialisiert auf Spiele und Arbeitsmittel zur Zahlenvorstellung und Zahlenfassung im Zahlenraum bis 10 oder 20 nach dem Therapiekonzept der Göttinger Zahlenbilder. Dazu gibt es folgende Spiel - und Übungsmaterialien:**
- **Zahlino**; Zahlendomino 0 bis 10; 121 Karten **Best.Nr.4706-08**
 - **Kakadu-Quintett**; Ein Kartenspiel mit Zahlen, Wörtern und Bildern **Best.Nr. 4721-07**
 - **Göttinger Zahlenbilder**; 96 Karten zur sicheren Zahlenerfassung; **Best.Nr. 4717-08**
 - **Göttinger Transparent-Karten**: 55 durchsichtige Zahlenbilder **Best.Nr. 4726-05**
 - **Marienkäfer-Bilder**: 36 Karten zum Training von Raum-Lage-Beziehungen **Best.Nr. 4732-04**
 - **Katzenhaus-Spiel**: 72 Karten zum Verständnis der 5er -und 10er- Bündelung bis 20. **Best.Nr.4764-09**
 - **Windmühlen-Spiel**: 60 Karten zum kleinen 1x1 in Zahlenbildern. **Best.Nr. 4722-09**
 - **Dampflokspiel**: 64 Karten kleines 1x1; Aufgaben und Lösungen . **Best.Nr. 4716-08**

- **ZAHLASTA**; Zahlenzerlegung 1 bis 10; **Best.Nr. 4740-04**
- **Verdoppeln und Halbieren**; Gedächtnis- und Zuordnungsspiel von 1 bis 1000; **Best.Nr. 4762-07**
- **Zipp-Zapp-Zahlendrachen**; Subtraktion bis 100 anschaulich **Best.Nr. 4731-08**

Besuchen Sie uns im Internet unter www.Mungo-Verlag.de oder fordern Sie per E-Mail einen Katalog an: hs@Lernhilfe-Mathematik.de Sie können uns auch direkt in Göttingen (nach tel. Anmeldung besuchen : Mungo-Verlag Reinholdstr. 6 37083 Göttingen Tel. 0551 7702225

Göttingen, im Juni 2010