



Reinholdstr.6 37083 Göttingen
Tel. 0551-7702225 Fax 0551-7702564

Oldtimer-Quartett Rechnen mit 10

Best.-Nr. 4737-10
+10 / - 10 / * 10 / : 10

einmal anders üben mit Spaß und
Spannung und taktischem Geschick

Für Kinder ab der 2.Klasse, durch
Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene
zu spielen

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten
Bildvorlagen mit freundlicher Genehmigung
des Göttinger Oldtimer-Clubs

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu je 4 Karten. Die Karten eines Quartetts enthalten stets die gleichen 4 Aufgaben, aber auf jeder Karte steht nur zu einer Aufgabe die Lösung.

Spielanleitung: Ziel des Spiels ist es, möglichst viele vollständige Quartette abzulegen. Einige oder alle Quartette werden gemischt und an die 3 - 4 Mitspieler verteilt. Vollständige Quartette werden sofort abgelegt. Dann beginnt der Jüngste und fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zu einem Quartett fehlt.

Beispiel: Er hat die Karte C2 und fragt einen Mitspieler : "Hast du C4 ?" Besitzt dieser die Karte C4, so muss der erste Spieler die 4.Aufgabe auf seiner Karte C2 laut vorlesen, also "'10 mal 4?" Dann nennt er die richtige Lösung : "40"! Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte C4 in der 4. Zeile - , so erhält er die Karte und

darf nach weiteren Karten fragen, bis der Befragte die Karte nicht hat oder bis er einen Rechenfehler macht. Dann ist der zuletzt Befragte an der Reihe mit Fragen und Rechnen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Quartette abgelegt worden sind. Jedes Quartett zählt einen Punkt. Zusätzlich gibt es für das erste vollständige Quartett einen Punkt.

Sonderregel für zwei Spieler: Die Karten werden wie an drei Spieler verteilt. Der dritte Kartenstapel bleibt verdeckt liegen. Hat ein Spieler vergeblich nach einer Karte gefragt, so darf er anschließend die oberste Karte vom Stapel nehmen und in jedem Fall behalten. Ist es zufällig die gesuchte Karte, so darf er weiter fragen. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so übernimmt er eine Karte vom verbliebenen Stapel.

Das Spiel kann zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, es eignet 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 Grundschule bis zur Algebra.

Didaktische Bemerkungen (nur für Erwachsene) Die Rechenaufgaben mit der 10 lassen sich einerseits nach recht einfachen Regeln bearbeiten, andererseits spielen sie in der Mathematik generell eine besondere Rolle:

+10 / -10 bedeutet anschaulich ein voller Zehner mehr bzw. Weniger, z.B. Ein voller Eierkarton. Symbolisch ist es die Änderung in der 10er-Stelle. Schwieriger wird es nur, wenn dadurch ein Hunderter-Übergang entsteht, also z.B. Bei $96 + 10 = 106$.

***10** bedeutet anschaulich, von der Zahl der vollen Eierkartons auf die Anzahl der darin enthaltenen Eier zu schließen. Symbolisch wird aus der Einer-Stelle die Zehner-Stelle, aus der Zehner die Hunderter usw. $23 * 10 = 230$. Weitere didaktische Überlegungen s. „Mathematik beginnt mit dem Eierkarton“ aus dem Mungo-Verlag.

Harald Schmidt, Dyskalkulietherapeut; Göttingen im September 2010

Weitere Quartettspiele zu den Grundrechenarten:

- Schmetterlinge I „Kleines Einspluseins“, Best.-Nr. 4754-06
- Schmetterlinge II „Kleines Einsumneuseins“, Best.-Nr. 4755-06
- Mungo-Quartett, „Addition mit Platzhaltern“, Best.-Nr.: 4720-04
- Dinosaurier-Quartett, „Kleines Einmaleins“, Best.-Nr.: 4710-04

- Fußball und Mathematik; „Kleines und großes Einmaleins, Best.-Nr.: 4751-06

- Gauß-Quartett, „Verbindung der Grundrechenarten“, Best.-Nr.: 4739-05

Weitere Quartette zu Größenrechnungen [Längenmaße, Flächenmaße, Volumen, Gewichte], Bruchrechnung, Prozent- und Zinsrechnung, Algebra
Besonders beliebt sind die Spiele zur Zahlenvorstellung und simultanen Zahlenerfassung rund um die „Göttinger Zahlenbilder“ für Vorschule, Anfangsunterricht und Dyskalkulie-therapie:

- Göttinger Zahlenbilder; 55 strukturierte Zahlenbilder ein- und zweifarbig; Best.-Nr. 4717-05
- Kakadu-Quintett; Zahlen von 0 bis 10 in 5 verschiedenen Darstellungsformen; zahlreiche Spielmöglichkeiten;

Best.-Nr. 4721-07 (Verbesserte Neuauflage)

- Zahlino - Das Göttinger Zahlendominos; 121 Domino-Karten mit Zahlenbildern und Symbolen; Best.-Nr. 4706-07

- Göttinger Transparentkarten; 36 durchsichtige Göttinger Zahlenbilder zur Erfassung von Zahlenzerlegungen bis 10; Best.-Nr. 4726-07

- 8er-Bahn; Das nachwachsende Rechenspiel zu den Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796-09

- 1000 Zahlwörter; Zahlen und Zahlwörter mit spannenden Spielregeln ab 1./2. Klasse; Best.-Nr. 4777-10

Weitere Mathematik-didaktische Karten - und Würfelspiele von der Grundschule bis in die Sekundarstufe.

Besuchen Sie uns im Internet unter www.MUNGO-Verlag.de "Spielend Mathematik lernen" oder rufen Sie einfach an.

Technische Daten der abgebildeten Fahrzeuge:

A: DKW Junior Bauj. 1962 789 ccm 34 PS
B: BMW 502 3,2 V8 Bauj. 1963 3146 ccm 140 PS

C: BORGWARD Isabella Bauj. 1961 1498 ccm 60 PS

D: BORGWARD LKW B 1250 B Bauj. 1951 1489 ccm 48 PS

E: FORD Taunus 17M Bauj. 1959 1700 ccm 60 PS

F: FORD OSI Bauj. 1967 1998 ccm 90 PS

G: GOGGOMOBIL 250 Bauj. 1963 245 ccm 13,6 PS

H: OPEL Olympia Bauj. 1951 1.500 ccm 37 PS

J: PORSCHE 911 Targa Bauj. 1970 2196 ccm 125 PS