

Mini-Plus Wendekarten

Best.-Nr. 4707-08

65 Wendekärtchen mit neuen Spielideen zur Automatisierung der Addition ohne Zehnerübergang. ab der 1. Klasse, durch Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene zu spielen

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt

Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 65 Wendekärtchen. Auf der Vorderseite steht jeweils **eine Addition, auf der Rückseite das Ergebnis des kleinen Einspluseins bis 10, aber ohne 0+0.**

Spielmöglichkeiten:

Die einfachste Anwendung ist die Verwendung als **Karteikarten**. Dazu werden einige Karten herausgenommen, mit der Aufgabenseite nach oben gedreht und gemischt. Und dann wird die bekannte Karteikarten-Technik angewendet:

- Ansehen, ev. laut vorlesen
- Die Lösung nennen
- Umdrehen und kontrollieren
- Richtige Lösungen kommen nach rechts, falsche nach links
- Am Schluss werden die falschen noch einmal gerechnet usw.

Die handliche Schachtel kann in die Hosentasche gesteckt werden. Dadurch ist immer ein Trainingsprogramm zur Automatisierung des 1+1 zur Hand, im Schulbus, im Auto auf der Rückbank, in der Schule nach Beendigung der Pflichtaufgaben.

Wichtiger Hinweis für Eltern:

Grundsätzlich sollten Kinder Rechenaufgaben erst dann trainieren (automatisieren), wenn sie damit auch eine Vorstellung verbinden und das mathematische Konzept verstanden haben. Dazu eine Literaturempfehlung:

Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; H. Schmidt; MUNGO-Verlag Göttingen 2009

Sinnvoll ist auch immer ein Gespräch mit dem Fachlehrer.

Die MINI-Wendekarten bieten noch weitere Spielmöglichkeiten:

Hallo Nachbar ! (Zahlen-Canasta für 2 - 6 Spieler): Alle Karten werden mit der Lösung nach oben gemischt, 7 **verschiedene** Lösungen werden in der richtigen Reihenfolge (von klein nach groß) nebeneinander gelegt und aufgedeckt. Fehlende Ergebnisse bilden dabei entsprechende Lücken.

Jeder Mitspieler erhält 3 Karten, die er sich ansehen darf. Jetzt darf reihum je eine Karte mit der Aufgabe nach oben angelegt werden, aber nur als Nachbaraufgabe neben eine bereits ausgelegte Karte.

Beispiel: An 2+3 darf angelegt werden:

- 1+4 oben
- 3+2 unten
- 2+2 links
- 2+4 rechts.

Untereinander liegen dann also Aufgaben mit gleicher Lösung, in diesem Beispiel die Zerlegungen der 5. Nebeneinander liegen Aufgaben mit gleichem ersten Summanden. Wenn der 2. Summand um 1 größer wird, dann wird das Ergebnis auch um 1 größer.

Wer nicht anlegen kann, muss **eine** Karte vom Stock ziehen, darf damit dann aber sofort wieder sein Glück versuchen.

Wer alle Karten abgelegt hat ist Sieger!

2. Übung : Schnipp-Schnapp (2 - 4 Spieler): Die ausgewählten Karten (bei 2 Spielern eine gerade Anzahl) werden gründlich gemischt und gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Dabei sollen Vorderseite und Rückseite beliebig durcheinander oben liegen. Bei 3 Spielern muss natürlich eine durch 3 teilbare Anzahl gewählt werden. Jeder Spieler hält seine Karten verdeckt und legt die oberste offen auf den Tisch. Die größte Zahl gewinnt, der Spieler erhält alle ausgespielten Karten und legt sie beiseite. **Zur Kontrolle müssen dabei alle Karten auf die Rückseite gedreht werden.**

3. Übung Zipp-Zapp 1 : Wieder werden die Karten gut gemischt und an alle Mitspieler (2 - 3) gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler hat seine Karten für sich offen, für die Mitspieler verdeckt in der linken Hand. Auf Zipp nimmt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl in die rechte Hand, auf Zapp decken alle Spieler gleichzeitig ihre ausgewählte Karte auf. Der Witz bei diesem Spiel liegt darin, keine zu großen Zahlen zu "vergeuden". 10 gewinnt zwar fast immer, aber wenn der andere Spieler 1 zieht, dann war das ein unnötiger Aufwand. Sind beide Ergebnisse gleich, dann gewinnt der größere erste Summand.

4. Übung : Zipp-Zapp 2 Als zusätzliche Übung kann die Differenz der höchsten Karte zur zweithöchsten berechnet werden, und diese Zahl wird dem Sieger gutgeschrieben. Dann entscheidet die Verteilung der Karten am Anfang über den Sieg.

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.

Harald Schmidt, Dyskalkulietherapeut; Göttingen im Dezember 2010

Weitere Rechenspiele aus dem MUNGO-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“

- Schmetterlinge I "Kleines Einspluseins", Best.-Nr. 4754-06
- Schmetterlinge II "Kleines Einsminuseins", Best.-Nr. 4755-06
- Mungo-Quartett, "Addition mit Platzhaltern, Best.-Nr.: 4720-04

- Dinosaurier-Quartett, "Kleines Einmaleins, Best.-Nr.: 4710-04
- Gauß-Quartett, "Verbindung der Grundrechenarten", Best.-Nr.: 4739-05
Weitere Quartette zu Größenumrechnungen [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 Spielmög-
lichkeiten; Best.-Nr. 4721-07
- Zahlino - Das Göttinger Zahlendomino; 121 Domino-Karten mit Zahlenbildern und Symbolen;
Best.-Nr. 4706-07
- **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

Weitere Wendekarten zu Größenumrechnungen:

- **Wendekarten Längenmaße : Von mm bis km; Best.-Nr. 4738-09**
- **Wendekarten Flächenmaße: von mm² bis km² Best.-Nr. 4791-09**
- **Wendekarten Gewicht und Geld: Best.-Nr. 4787-09**
- **Wendekarten Volumenmaße: Von mm³ bis km³ Best.-Nr. 4792-09**
- **Wendekarten Quadrat und Wurzel: Best.-Nr. 4791-09**
- **Wendekarten Brüche und Dezimalbrüche; Best.-Nr. 4727-10**

Mathematik beginnt mit dem Eierkarton; Ein Praxis-Buch zur Dyskalkulie-therapie; 230 S. Mit zahlreichen farbigen
Abbildungen Best.-Nr. 7200-09

Www.MUNGO-Verlag.de
„Spielend Mathematik lernen !“