

Wendekarten mal-geteilt mit Zehnern

Best.-Nr. 4658-11

64 Wendekärtchen mit neuen Spielideen zur Automatisierung der Multiplikation/Division mit Zehnerzahlen. ab der 3. Klasse, durch Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene zu spielen
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 80 Wendekärtchen. Auf der Vorderseite steht jeweils **eine Multiplikation, auf der Rückseite die Umkehraufgabe (Division) 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 Einmaleins mit Zehnern 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 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 $5 \cdot 30$ darf angelegt werden:

- $4 \cdot 30$ oben
- $6 \cdot 30$ unten
- $4 \cdot 20$ links
- $4 \cdot 40$ rechts.

Untereinander liegen dann also Aufgaben zur 30er-Folge, Nebeneinander liegen Aufgaben „Zehner mal 4“. Das kleine Einmaleins wird bei allen diesen Aufgaben ganz nebenbei noch einmal vertieft.

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. Das größte Ergebnis 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". 9*100

gewinnt zwar fast immer, aber wenn der andere Spieler 2*20 zieht, dann war das ein unnötiger Aufwand. Sind beide Ergebnisse gleich, dann werden beide Karten zur Seite gelegt und beim nächsten Spiel mit gewonnen.

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 Dyskalkulie-therapie. 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, Dyskalkulie-therapeut; Göttingen im Dezember 2010

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

- Schmetterlinge I "Kleines Einspluseins", Best.-Nr. 4754-06

- Schmetterlinge II "Kleines Einspluseins", 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:

- 8er-Bahn; Das nachwachsende Rechenspiel zu den

Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796-09

• 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 !“

Wendekarten mal-geteilt mit Zehnern

Best.-Nr. 4658-11

64 Wendekärtchen mit neuen Spielideen zur Automatisierung der Multiplikation/Division mit Zehnerzahlen. ab der 3. Klasse, durch Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene zu spielen
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 80 Wendekärtchen. Auf der Vorderseite steht jeweils **eine Multiplikation, auf der Rückseite die Umkehraufgabe (Division) 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 Einmaleins mit Zehnern 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 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 $5 \cdot 30$ darf angelegt werden:

- $4 \cdot 30$ oben
- $6 \cdot 30$ unten
- $4 \cdot 20$ links
- $4 \cdot 40$ rechts.

Untereinander liegen dann also Aufgaben zur 30er-Folge, Nebeneinander liegen Aufgaben „Zehner mal 4“. Das kleine Einmaleins wird bei allen diesen Aufgaben ganz nebenbei noch einmal vertieft.

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. Das größte Ergebnis 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". 9*100

gewinnt zwar fast immer, aber wenn der andere Spieler 2*20 zieht, dann war das ein unnötiger Aufwand. Sind beide Ergebnisse gleich, dann werden beide Karten zur Seite gelegt und beim nächsten Spiel mit gewonnen.

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 Dyskalkulie-therapie. 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, Dyskalkulie-therapeut; Göttingen im Dezember 2010

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

- Schmetterlinge I "Kleines Einspluseins", Best.-Nr. 4754-06

- Schmetterlinge II "Kleines Einspluseins", Best.-Nr. 4755-06
- Mungo-Quartett, "Addition mit Platzhaltern", Best.-Nr.: 4720-04
- Dinosaurier-Quartett, "Kleines Einmal-eins", 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:

- 8er-Bahn; Das nachwachsende Rechenspiel zu den

Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796-09

• 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 !“

Wendekarten mal-geteilt mit Zehnern

Best.-Nr. 4658-11

64 Wendekärtchen mit neuen Spielideen zur Automatisierung der Multiplikation/Division mit Zehnerzahlen. ab der 3. Klasse, durch Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene zu spielen
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 80 Wendekärtchen. Auf der Vorderseite steht jeweils **eine Multiplikation, auf der Rückseite die Umkehraufgabe (Division) 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 Einmaleins mit Zehnern 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 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 $5 \cdot 30$ darf angelegt werden:

- $4 \cdot 30$ oben
- $6 \cdot 30$ unten
- $4 \cdot 20$ links
- $4 \cdot 40$ rechts.

Untereinander liegen dann also Aufgaben zur 30er-Folge, Nebeneinander liegen Aufgaben „Zehner mal 4“. Das kleine Einmaleins wird bei allen diesen Aufgaben ganz nebenbei noch einmal vertieft.

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. Das größte Ergebnis 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". 9*100

gewinnt zwar fast immer, aber wenn der andere Spieler 2*20 zieht, dann war das ein unnötiger Aufwand. Sind beide Ergebnisse gleich, dann werden beide Karten zur Seite gelegt und beim nächsten Spiel mit gewonnen.

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 Dyskalkulie-therapie. 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, Dyskalkulie-therapeut; Göttingen im Dezember 2010

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

- Schmetterlinge I "Kleines Einspluseins", Best.-Nr. 4754-06

- Schmetterlinge II "Kleines Einspluseins", 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 „Göttin-ger Zahlenbilder“ für Vorschule, Anfangsunterricht und Dyskalkulie-therapie:

- 8er-Bahn; Das nachwachsende Rechenspiel zu den

Grundrechenarten von 5 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796-09

• 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 !“