



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

## Käfer-Quartett II

### Subtraktion bis 100

Best.-Nr. 4734-14

Minus-Aufgaben bis 100 üben mit Spaß  
und Spannung und kleinen  
Krabbel-Käfern

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

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt  
Druck : Mungo-Verlag

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu  
je 4 Karten mit den Buchstaben K bis T.

Durch diese Nummerierung kann das Spiel mit dem Käfer-Quartett I zur Addition oder dem Astern-Quartett kombiniert werden, weil hier die Quartette von A bis J markiert sind.

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 P3 und fragt einen Mitspieler : "Hast du P4 ?" Besitzt dieser die Karte P4, so muss der erste

Spieler die 4. Aufgabe auf seiner Karte M3 laut vorlesen, also "Wie viel ist 46-7 ?" Dann nennt er die richtige Lösung : "39"! Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte M4 in der 4. Zeile - , so erhält er die Karte und darf nach weiteren Karten fragen, bis der Befragte die erfragte 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. Als Sonderregel kann noch vereinbart werden, dass das Quartett, welches den Nashornkäfer von der Rückseite zeigt, ebenfalls einen Sonderpunkt zählt.

**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 einen Teil des verbliebenen Stapel.

**Didaktische Hinweise:** Das Spiel kann zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, es eignet sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen oder als Aufwärmspiel 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.

**Hinweise nur für Erwachsene:** Didaktisch ist das Spiel einzuordnen in die Phase des Übergangs von der symbolischen Darstellung zur Automatisierung von Subtraktionsaufgaben. Zahlenraum bis 100 mit und ohne Zehnerübergang.<sup>1</sup> Die Rechenaufgaben auf den Karten sind als Nachbaraufgaben oder ähnliche Aufgaben nach dem didaktischen Konzept der "Rechentricks zur Addition und Subtraktion" nach Gerster angeordnet. Näheres dazu in "Rechentricks für Anfänger"<sup>2</sup>.

Kennzeichnung im ersten Quartettspiel von A bis J und im hier vorliegenden Käferquartett II von K bis T geht. Wenn aus beiden Spielen jeweils einige Quartette ausgewählt werden, dann sind die Kinder gezwungen darauf zu achten, ob sie eine Plus- oder Minus-Aufgabe rechnen müssen, was manche Kinder mit Rechenproblemen gerne verwechseln.

Harald Schmidt, Dyskalkulie-therapeut;  
Göttingen im Februar 2014

Es gibt auch ein Quartett zur Addition bis 100<sup>3</sup>. Beide Quartettspiele können miteinander kombiniert werden, da die

**Weitere Quartettspiele zu den Grundrechenarten:**

- Schmetterlings-Quartett I - kleines Einspluseins:“, Best.-Nr.: 4754-04
- Schmetterlings-Quartett II - kleines Einsminuseins:“, Best.-Nr.: 4755-04
- Dinosaurier-Quartett, „Kleines Einmaleins“, Best.-Nr.: 4710-04
- Gauß-Quartett, „Verbindung der Grundrechenarten“, Best.Nr.: 4739-05
- Flieger-Quartett, „Multiplikation mit Platzhaltern“, Best.-Nr.: 4729-12
- Raubvogel-Quartett, „Potenzrechnung“, Best.-Nr.: 4730-11

Weitere Karten- und Würfelspiele zu allen Themen der Grundschulmathematik sowie zur Mathematik in der Sek I finden Sie auf unserer Internet-Seite

[www.Mungo-Verlag.de](http://www.Mungo-Verlag.de)

---

<sup>1</sup> H.Schmidt: Göttinger Zahlenbilder, Mungo-Verlag Göttingen 2004; Best-Nr. 4614-04

<sup>2</sup> "Rechentricks für Anfänger"; Mungo-Verlag Göttingen 2004; Best.Nr. 4610-04

<sup>3</sup> Best.-Nr. 4755-06



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

## Käfer-Quartett II

### Subtraktion bis 100

Best.-Nr. 4734-14

Minus-Aufgaben bis 100 üben mit Spaß  
und Spannung und kleinen  
Krabbel-Käfern

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

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt  
Druck : Mungo-Verlag

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu  
je 4 Karten mit den Buchstaben K bis T.

Durch diese Nummerierung kann das Spiel mit dem Käfer-Quartett I zur Addition oder dem Astern-Quartett kombiniert werden, weil hier die Quartette von A bis J markiert sind.

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 P3 und fragt einen Mitspieler: "Hast du P4?" Besitzt dieser die Karte P4, so muss der erste

Spieler die 4. Aufgabe auf seiner Karte M3 laut vorlesen, also "Wie viel ist 46-7?" Dann nennt er die richtige Lösung: "39"! Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte M4 in der 4. Zeile -, so erhält er die Karte und darf nach weiteren Karten fragen, bis der Befragte die erfragte 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. Als Sonderregel kann noch vereinbart werden, dass das Quartett, welches den Nashornkäfer von der Rückseite zeigt, ebenfalls einen Sonderpunkt zählt.

**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 einen Teil des verbliebenen Stapel.

**Didaktische Hinweise:** Das Spiel kann zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, es eignet sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen oder als Aufwärmspiel 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.

**Hinweise nur für Erwachsene:**

Didaktisch ist das Spiel einzuordnen in die Phase des Übergangs von der symbolischen Darstellung zur Automatisierung von Subtraktionsaufgaben. Zahlenraum bis 100 mit und ohne Zehnerübergang.<sup>1</sup> Die Rechenaufgaben auf den Karten sind als Nachbaraufgaben oder ähnliche Aufgaben nach dem didaktischen Konzept der "Rechentricks zur Addition und Subtraktion" nach Gerster angeordnet. Näheres dazu in "Rechentricks für Anfänger"<sup>2</sup>.

Kennzeichnung im ersten Quartettspiel von A bis J und im hier vorliegenden Käferquartett II von K bis T geht. Wenn aus beiden Spielen jeweils einige Quartette ausgewählt werden, dann sind die Kinder gezwungen darauf zu achten, ob sie eine Plus- oder Minus-Aufgabe rechnen müssen, was manche Kinder mit Rechenproblemen gerne verwechseln.

Harald Schmidt, Dyskalkulie-therapeut;  
Göttingen im Februar 2014

Es gibt auch ein Quartett zur Addition bis 100<sup>3</sup>. Beide Quartettspiele können miteinander kombiniert werden, da die

**Weitere Quartettspiele zu den Grundrechenarten:**

- Schmetterlings-Quartett I - kleines Einspluseins:“, Best.-Nr.: 4754-04
- Schmetterlings-Quartett II - kleines Einsminuseins:“, Best.-Nr.: 4755-04
- Dinosaurier-Quartett, „Kleines Einmaleins“, Best.-Nr.: 4710-04
- Gauß-Quartett, „Verbindung der Grundrechenarten“, Best.Nr.: 4739-05
- Flieger-Quartett, „Multiplikation mit Platzhaltern“, Best.-Nr.: 4729-12
- Raubvogel-Quartett, „Potenzrechnung“, Best.-Nr.: 4730-11

Weitere Karten- und Würfelspiele zu allen Themen der Grundschulmathematik sowie zur Mathematik in der Sek I finden Sie auf unserer Internet-Seite

**[www.Mungo-Verlag.de](http://www.Mungo-Verlag.de)**

---

<sup>1</sup> H.Schmidt: Göttinger Zahlenbilder, Mungo-Verlag Göttingen 2004; Best-Nr. 4614-04

<sup>2</sup> "Rechentricks für Anfänger"; Mungo-Verlag Göttingen 2004; Best.Nr. 4610-04

<sup>3</sup> Best.-Nr. 4755-06