



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

## Six-Pack

(Die kleinen Göttinger Zahlenbilder)

**[Best.-Nr. 4746/12]**

Mit strukturierten Zahlenbildern  
zu verlässlichen Kopfrechenstrukturen

Idee und Gestaltung :  
Harald Schmidt, Lerntherapeut

**Vorbemerkungen nur für Erwachsene**  
(Erzieherinnen, Therapeuten, Grund-  
schullehrer und interessierte Eltern)

Die meisten Kinder sind bei Schulein-  
tritt in der Lage, ohne zu zählen vier  
gleichartige Objekte auf einen Blick zu  
erfassen, beispielsweise vier Teller auf  
dem Küchentisch. Diese Fähigkeit stei-  
gert sich auch bei Erwachsenen nicht  
wesentlich. Bei fünf oder mehr gleichar-  
tigen Objekten wird entweder unbewußt  
blitzschnell gezählt, oder es findet eine  
optische Untergliederung der erfassten  
Objekte statt, sei es durch Differenzie-  
rung nach unterschiedlichen Farben  
oder Größen, sei es durch eine geo-  
metrische Struktur. Am bekanntesten  
sind hier die Würfelbilder der Zahlen  
von 1 bis 6, bei denen z.B. die 5 als

$4 + 1$  oder  $3 + 2$  wahrgenommen wird,  
die 6 als  $3 + 3$ . Diese unbewussten  
"Tricks" unseres Gehirns werden dann  
fortgesetzt auf größere Anzahlen und  
sind eine wesentliche Grundlage für  
das spätere Verständnis von Rechen-  
aufgaben.

Die Simultanerfassung oder der sog.  
Blitzblick kann trainiert werden, dazu  
gibt es im Mungo-Verlag unter dem  
Stichwort „Göttinger Zahlenbilder“ viel-  
fältige Materialien, die auf dem Zehner-  
Eierkarton aufbauen.

Eine ausführliche didaktische Begrün-  
dung findet sich in meinem Buch „Ma-  
thematik beginnt mit dem Eierkarton“  
Mungo-Verlag Göttingen 2. Auflage  
2010.

Das hier vorliegende Kartenspiel ba-  
siert auf der bildlichen Darstellung des  
Sechser-Eierkartons (Six-Pack) und  
gehört didaktisch zum Übergang von

der bildlichen (ikonischen) Zahlendar-  
stellung zur symbolischen Darstellung.  
Es besteht aus 40 Karten mit je 0-6  
Punkten, angeordnet in einem  $2 \times 3$   
Schema. Das Spiel kann in der Vor-  
schulpädagogik und in der Dyskalku-  
lietherapie eingesetzt werden.

Kurzanleitung

Spiel - und Übungsformen mit den klei-  
nen Göttinger Zahlenbildern:

**1. Zahlen ordnen:** Es werden zu jeder  
Zahl von 0 bis 6 eine passende Karte  
herausgesucht, die Karten werden in  
aufsteigender Reihenfolge ausgelegt.

**2. Zahlen vergleichen:** Zwei Karten  
werden gezogen, die zugehörigen Zah-  
len genannt und verglichen: "5 ist mehr  
als 3!"

**3. Stechen:** (Auch für 3 - 4 Spieler ge-  
eignet!) Alle Karten werden gemischt  
und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler  
hat seine Karten in einem Stapel mit

der Bildseite nach oben vor sich liegen, deckt die Karten aber mit der Hand ab. Alle decken gleichzeitig die oberste Karte auf. Die höchste Karte gewinnt. Der Sieger erhält alle aufgedeckten Karten. Am Schluss des Spiels hat der Spieler mit den meisten Karten gewonnenen.

**4. Zipp-Zapp** (Für 2 Spieler): Jeder Spieler erhält 7 Karten mit den Zahlen von 0 bis 6 und hält sie so auf der Hand, dass er alle eigenen Karten sehen kann. Der Gegner darf die Kartenrückseite aber nicht sehen. Auf das Kommando "ZIP!" nimmt er eine Karte in die Hand. Auf "ZAPP" decken beide Spieler gleichzeitig die gewählte Karte mit der Bildseite nach oben auf. Die Karte mit der höchsten Punktzahl gewinnt, der Sieger erhält beide Karten. Der Witz bei diesem Spiel ist, mit möglichst wenig Einsatz einen Stich zu ge-

winnen. Wer mit der 6 nur die "0" fängt, hat ein schlechtes Geschäft gemacht. Sind beide Karten gleich, so entscheidet der nächste Stich, wer jetzt alle 4 Karten erhält.

**5. Zipp-Zapp mit Subtraktion:** Jetzt zählt die Null als „Zahlenfresser“, d.h. zum einen ist sie die höchste Karte und frisst alle anderen. Zum zweiten wird von den gleichzeitig aufgedeckten Karten zusätzlich die Differenz bestimmt, der Sieger erhält diese Differenz als Punkte gutgeschrieben. Jetzt kommt es also darauf an, den Zahlenfresser gegen eine möglichst hohe Karte des Gegners auszuspielen, aber das ist Glück oder auch ein bisschen Psychologie.

**6. Blitzblick** : Der Lehrer deckt eine Karte ganz kurz auf. Der Schüler nennt die Punktzahl. Zusätzlich kann noch die Struktur mit Chips nachgelegt und ver-

bal beschrieben werden. Für diese Übung sollten zunächst nur die einfarbigen Karten genommen werden. Später bei der Einführung der Addition können auch die zweifarbigen Karten verwendet werden. Dann wird zu der Karte die Gesamtzahl genannt, die Anzahl der Punkte in den beiden Farben und die zugehörige Additionsaufgabe.. Weitere Spiele zur Zahlenvorstellung und Zahlerfassung im Zahlenraum bis 10 aus dem Mungo-Verlag:

- **Das Kakadu-Quintett;** Best.Nr. 4721-04 Zahlenbilder und Zahlendarstellungen
- **Das Marienkäfer-Spiel:** Best.Nr. 4732-04 Zahlenbilder und Strukturen
- **ZAHLINO:** Das Göttinger Zahlen-domino Best.Nr.4706-03

• **Göttinger Transparentkarten:** Durchsichtige Göttinger Zahlenbilder: Best.-Nr. 4726-05

• **8er-Bahn** Das nachwachsende Rechenspiel von 6 bis 99 Jahren; Best.-Nr. 4796-10

• **Zahlasta;** Zahlenzerlegung bis 10; Best.-Nr. 4740-12

• **Göttinger Zahlenzug;** Best.Nr. 4807-03 Lok mit 10 Anhängern für Zahlen von 0 bis 100 aus Naturholz

Besuchen Sie uns im Internet unter [www.MUNGO-Verlag.de](http://www.MUNGO-Verlag.de)

oder fordern sie einen aktuellen Katalog an.