



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

## Dezi-Mal-Kids Dezimalbrüche multiplizieren I

Art.-Nr. 4760-13

Dezimalbrüche multiplizieren  
mit Spaß und Spannung

Für Kinder ab der 5.Klasse, durch  
Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene  
zu spielen  
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt

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 B3 und fragt einen Mitspieler : "Hast du B4 ?" Besitzt dieser die Karte B4, so muss der erste Spieler die 4.Aufgabe auf seiner Karte B3 laut vorlesen, also "Wieviel ist  $0,4 \cdot 0,2$ ?" Dann nennt er die richtige Lösung : "0,08"! Hat er richtig

gerechnet - die Lösung steht auf Karte B4 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 die Abbildung 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 den 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.

Didaktisch ist das Spiel einzuordnen in die Phase des Übergangs von der Multiplikation natürlicher Zahlen zum

Rechnen mit Dezimalzahlen. Entsprechend sind die Aufgaben auf den einzelnen Quartetten auch zusammengestellt: Zuerst ein ganzzahlige Multiplikation, dann schrittweise (weitere) Nachkommastellen bis zur Automatisierung der Multiplikation.

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

- Schmetterlingsquartett 1: kleines Einspluseins; Best.-Nr. 4754-06
- Schmetterlingsquartett 2: Kleines Einsminuseins; Best.-Nr. 4755-06
- Mungo-Quartett: Addition mit Platzhaltern bis 20; Best.-Nr. 4720-04
- A stern-Quartett: Addition bis 100; 4757-06

- Dinosaurier-Quartett: Kleines Einmaleins; Best.-Nr. 4710-09
- Oldtimer-Quartett; Rechnen mit der 10; Best.-Nr. 4737-10
- Gauss-Quartett: Grundrechenarten und Rechengesetze; Best.-Nr. 4739-05
- Raubvogel-Quartett, "Potenzrechnung", Best.-Nr.: 473003
  - Längen-Quartett: Umrechnen von Längenmaßen; Best.-Nr. 4711-08
  - Zoo-Quartett; Umrechnen von Gewichtmaßen;; Best.-Nr. 4768-13
  - Drachen-Quartett: Umrechnen von Flächenmaßen Best.-Nr. 4712-06
  - Hunde-Quartett: Umrechnen von Volumenmaßen; Best.-Nr. 4714-06
- Sportler-Quartett: Umrechnen verschiedener Größen
- Wintersport-Quartett: Brüche erweitern und Kürzen
- Helikopter-Quartett; Prozent-Bruch-Dezimalbruch-Anteil; Best,-Nr. 4724-11 (Doppel-Quartett)
- Motorrad-Quartett; algebraische Terme: Best.-Nr. 4736-09

Hier könnte Ihr Quartett stehen!!!

Harald Schmidt, Dyskalkulietherapeut; Göttingen im August 2013