



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

Wendekarten mal und geteilt

80 WK zum Kleinen Einmaleins mit

Kontrollfeld und 12er-Würfel

Best.-Nr. 4657-16

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

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt

Druck : und Design Göttinger
Werkstätten

Das Spiel besteht aus 80 Karten mit den Aufgaben aus dem kleinen Einmaleins. Auf der Rückseite stehen die gleichen Aufgaben mit Platzhalter und Lösung.

Beispiele Vorderseite $3 \cdot 7 =$

Rückseite $3 \cdot _ = 21$

Die Karten können im Einzeltraining genutzt werden, es gibt aber auch Spielmöglichkeiten für mehrere Mitspieler.

Einzeltraining: Der Schüler sucht sich 10 Aufgaben aus, die seinem aktuellen Kenntnisstand entsprechen, d.h. die er schon ein wenig kann, aber noch üben muss. Beispielsweise nimmt er Aufgaben aus dem 4er und dem 5er-Einmaleins. Er mischt die Karten und stapelt sie zunächst mit den

Multiplikationsaufgaben nach oben. Dann geht es so weiter:

Aufgabe vorlesen, die Lösung nennen und die Karte umdrehen. Die richtigen Lösungen kommen nach links, die falschen werden korrigiert und kommen zunächst nach rechts.

Am Schluss werden die zunächst falsch gelösten Aufgaben noch einmal wiederholt. Dann werden einige Karten ausgetauscht und es geht wieder von vorne los.

Benutzung des Kontrollfeldes: Bei jeder richtigen Lösung wird in das Kontrollfeld ein Häkchen gesetzt. Bei einer falschen Lösung ein Minuszeichen. Wenn die Karte lückenlos mindestens 5 Häkchen enthält, dann ist die Aufgabe sicher im Langzeitgedächtnis abgespeichert. Die Karte kann

bei Seite gelegt oder an die kleine Schwester weiter gegeben werden.

Übung mit Division:

Wenn alle Multiplikationen hinreichend sicher gelernt worden sind, dann werden alle ausgewählten Karten umgedreht und es werden nach dem gleichen Prinzip die zugehörigen Divisionen geübt. Dabei empfiehlt sich folgendes Vorgehen:

- Zuerst die Platzhalter-Aufgabe lesen: 3 mal wieviel ist 21?
- Dann die zugehörige Division $21 : 3 =$ wieviel?
- Zuletzt die Lösung nennen $21 : 3 = 7$, denn $3 \text{ mal } 7 = 21$.

Zur Kontrolle wird die Karte wieder umgedreht.

Uhrenkreis (für 2 - 4 Spieler)

Dazu werden Spielsteine benötigt sowie ein 12er-Würfel. Zur Not tun es auch 2 normale 6er-Würfel.

12 Karten werden mit der Multiplikationsaufgabe nach oben in einem Kreis ausgelegt (das Zifferblatt). Jeder Spieler startet mit seinem Spielstein auf einer beliebigen Karte. Der jüngste Spieler würfelt und zieht mit seinem Stein um die gewürfelte Zahl weiter. Die Aufgabe am Ziel muss er vorlesen und rechnen. Dann wird die Karte umgedreht und bleibt so liegen, wenn die Lösung stimmt. Sonst wird sie wieder zurückgedreht. Jetzt kommt der nächste Spieler dran mit würfeln, ziehen, rechnen und kontrollieren.

Variationsmöglichkeiten:

- War die Lösung richtig, so erhält der Spieler die Karte, eine neue Karte wird an diese Stelle gelegt.
- Die Karte bleibt umgedreht liegen (mit der Platzhalter-Aufgabe nach oben). Erst wenn wieder ein Spieler auf diese Karte kommt und die Division richtig rechnet, dann erhält er die Karte.
- Kommt ein Spieler auf eine schon besetzte Karte, so darf er zusätzlich eine Karte vom Stock ziehen und rechnen. Auch diese Karte darf er behalten.

Weitere Übungsformen und eine ausführliche didaktische Anleitung zur Einführung von Multiplikation und Division findet sich in: H. Schmidt; *Mathematik beginnt mit dem Eierkarton*

in den Kapiteln zur Multiplikation und Division.

Harald Schmidt, Dyskalkulietherapeut; Göttingen im März 2016

Weitere Spiele für die Multiplikation und Division ab Klasse 2 aus dem Mungo-Verlag:

- „**Windmühlenbilder**“ Kleines 1x1, anschaulich Best.-Nr. 4722
- „**Dampflo-Spiel**“, Kleines 1x1, Best.-Nr. 4716
- „**Dino-Quartett**“, Kleines 1x1, Best.-Nr. 4710
- „**Flieger-Quartett**“, Rechenquartett zum kleinen 1x1, Best.-Nr. 4729
- „**Flohspiel**“, Würfelspiel zum kleinen 1x1, mit Teilern und Vielfachen (TV-Kreuz) Best.-Nr. 4826
- „**Via-Pisa**“, 10 Würfelspiele zu den Grundrechenarten, Best.-Nr. 4766

- „**Primzahl-Rommé**“, Primfaktorenzerlegung bis 100, Best.-Nr.: 4750
- „**Achterbahn**“, Das nachwachsende Rechenspiel. Best.-Nr.: 4796
- „**Die böse 11**“, Kartenspiel rund ums 1*11, Best.-Nr.: 4709

Literatur:

„**Göttinger Zahlenbilder**“ Einführung in das Therapiekonzept, Best.-Nr.. 4614

„**Mathematik beginnt mit dem Eierkarton**“, Ein Praxisbuch zur Dyskalkulietherapie für Eltern, Lehrer und Erzieher, Best.-Nr.: 7200

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