



MUNGO - Verlag

"Spielend Mathematik lernen!"

Spiele und Übungen mit der *Hunderter-Tafel*



für 2 - 4 Spieler

ab Klasse 2

Best.-Nr. 4880

Harald Schmidt

© Mungo-Verlag „Spielend Mathematik lernen“
Reinholdstr. 6 37083 Göttingen Tel. 0551 7702225
Fax 0551 7702564 E-Mail: hs@Lernhilfe-Mathematik.de
www.MUNGO-Verlag.de

Spiele und Übungen mit der Hunderter-Tafel

Diese Schachtel enthält:

- ***1 Hunderter-Tafel mit Zahlen***
- ***1 Blanko-Hunderter-Tafel (Hunderter-Feld)***
- ***1 transparente Hunderter-Tafel***
- ***10 Zehner-Streifen mit den Zahlen von 1 bis 100***
- ***1 Zahlenfenster mit Vorder- und Rückseite***
- ***36 Sprungkärtchen***
- ***1 Vierer-Walzenwürfel***
2 Zehner-Würfel (0 – 9)
- ***5 farbige Spielsteine***
- ***Zusätzlich sollten noch viele Zählchips bereitliegen.
Bei einem Kindergeburtstag dürfen das natürlich
auch Gummibärchen sein.***

1. Vorübung mit den Zehner-Streifen zur Einführung in die Hunderter-Tafel ¹

Die Zehner-Streifen werden offen auf den Tisch gelegt und in die richtige Reihenfolge gebracht. Wenn nicht gerade ein besonders langer Tisch zur Verfügung steht, dann wird der Platz nicht ausreichen, um alle Streifen in eine Reihe zu legen. Vielleicht geht das in zwei Reihen. Da 100 durch 2 teilbar ist, ist dann jede Zeile 50 Zahlen lang. Wenn der Tisch noch kürzer ist, dann geht das weder mit 3 noch mit 4 gleich langen Zeilen, erst wieder mit 5 Zeilen zu je 20 Zahlen und dann natürlich wieder mit 10 Zeilen zu je 10 Zahlen. Das ist wie beim Schreiben im Heft: Wenn die Zeile zu Ende ist, dann wird in der nächsten Zeile weitergeschrieben.

Daher liegt zwar die 10 direkt neben der 9, aber die 11 liegt ganz weit weg von der 10. Stattdessen liegt aber die 20

¹ Vgl.: Mathematik beginnt mit dem Eierkarton, Mungo-Verlag Göttingen

direkt unter der 10 usw. Wegen dieser merkwürdigen Eigenschaften bereitet die Hunderter-Tafel vielen Schülern in der ersten oder zweiten Klasse große Probleme, wenn die Hunderter-Tafel zur Einführung des Rechnens bei Addition und Subtraktion genutzt wird. Dafür gibt es aber zum Glück viel bessere Methoden, z. B. über den Eierkarton.

Trotzdem ist die Hunderter-Tafel wichtig zum Rechnenlernen, wenn sie an der richtigen Stelle eingeführt wird, und dabei soll dieses Spielmaterial helfen.

2. Vorübung mit der Blanko-Tafel

Ein Spieler stellt einen Spielstein auf ein beliebiges Feld der Blanko-Tafel. Der nächste muss ansagen, welche Zahl dort stehen muss. Zur Kontrolle wird die Transparent-Tafel genutzt.

3. Spiel: Welche Zahl?

Zuerst gilt es folgende Gesetze der Hunderter-Tafel zu

verstehen:

Nach rechts ist 1 mehr	(+1)
Nach links ist 1 weniger	(- 1)
Nach unten ist 10 mehr	(+ 10)
Nach oben ist 10 weniger	(- 10)

Am Rand der 100er-Tafel gilt das allerdings nicht immer!

Für diese erste Übung wird neben der Tafel der 4er-Walzenwürfel und das Sichtfenster mit den Richtungen 1 bis 4 benötigt. Dieses wird auf die 55 gelegt. Jetzt wird reihum gewürfelt. **Die gewürfelte Zahl gibt die Richtung an, in welche das Sichtfenster um eine Position geschoben wird, also:**

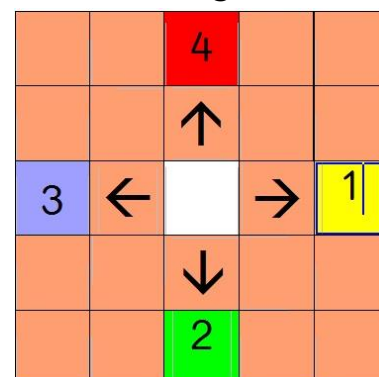
Würfel Rechnung

1 : + 1

2 : + 10

3 : - 1

4 : - 10



Achtung: Die gewürfelten Zahlen geben die Richtung auf der Hunderter-Tafel an!

Vorher muss allerdings das richtige Ergebnis angesagt werden. Wer es richtig macht, erhält einen Chip als Belohnung. Irgendwann haben es alle verstanden und das Spiel wird langweilig.

4. Spiel: 8 Richtungen

Auf der Rückseite des Sichtfensters gibt es auch noch die Richtungen mit den Nummern 5 bis 8. Das sind diagonale Richtungen. Und die sind immer aus zwei einfachen Rechnungen zusammengesetzt. Dafür benutzen wir jetzt den Zehner-Würfel. Bei 9 oder 10 wird der Wurf wiederholt, und dann geht es genauso wie oben mit dem Vierer-Würfel. Dazu sollten die zugehörigen Rechenaufgaben notiert werden:

Würfel	Rechnung
5	+ 11
6	+ 9
7	- 11
8	- 9

7		4		8
	↖	↑	↗	
3	←		→	1
	↙	↓	↘	
6		2		5

Jede dieser 4 diagonalen Bewegungen setzt sich aus einer senkrechten und einer waagerechten Bewegung zusammen. Dabei spielt die Reihenfolge keine Rolle, denn hier gilt wie immer bei der Addition mit positiven und negativen Zahlen das Vertauschungsgesetz.

Beispiel zum Vertauschungsgesetz :

$$+ 9 = +10 - 1 = -1 + 10$$

Beispiel zum Spiel mit 8 Richtungen:

Würfel: Das Fenster steht auf 54, der Würfel zeigt eine 8.

2 rechts, 1 hoch

		Ziel
Start		

Rechnung: $54 - 9 = 45$ Auch das wird irgendwann nicht mehr so spannend, aber es gibt ja noch das

5. Spiel mit den Sprungkärtchen:

Diese werden gemischt und verdeckt neben die Hunderter-Tafel gelegt. Wer jetzt eine 9 oder 10 würfelt, der zieht ein Kärtchen und muss

den dort angezeigten Sprung mit Rechnung und Ergebnis vorhersagen und dann zur Kontrolle das Zahlenfenster verschieben. Am besten werden die Rechnungen dazu aufgeschrieben. **Übrigens gilt für den Rand der Hunderter-Tafel:** Bei einem Sprung über den rechten Rand geht es am linken Rand weiter und umgekehrt. Ähnliches gilt für den oberen oder unteren Rand.

6. Spiel: Schatzsuche

Jetzt kommen die Spielsteine und die beiden 10er-Würfel ins Spiel. Jeder Spieler startet mit seinem farbigen Spielstein in einer Ecke der Hunderter-Tafel. Die beiden Würfel entscheiden, wo der schwarze Würfel (der Schatz) versteckt wird. Das darf natürlich auch ein Gummibärchen oder ähnliches sein. Dabei gibt ein Würfel die Einer (0 bis 9), der andere die Zehner (00 bis 90) an. Eine gewürfelte „0 0“ ist natürlich als 100 zu lesen. **Beispiel: 3 und 7 bedeutet 37.**

Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 Sprungkärtchen. Reihum wird je eine Karte aufgedeckt und der eigene Spielstein entsprechend bewegt. Dann wird eine neue Karte gezogen und der nächste Spieler deckt eine seiner Karten auf. Wer den Schatz trifft, erhält diesen als Belohnung. Die Spielsteine bleiben an ihren Plätzen und der nächste Schatz wird platziert. Trifft ein Spieler anstelle des Schatzes einen anderen Stein, so darf er diesen in eine Ecke der Hunderter-Tafel verbannen.

Noch ein Hinweis: Wenn am unteren Rand ein Sprung über die 100 erfolgt, dann kann es sinnvoll sein, die entsprechende Zahl mit einem wasserlöslichen Folienstift unter die Hunderter-Tafel zu schreiben. Damit kann der Hunderter-Übergang veranschaulicht werden.

Viel Spaß mit der Hunderter-Tafel!

**Harald Schmidt,
Spieleautor Göttingen,
im Mai 2017**

**www.MUNGO-Verlag.de
„Spielend Mathematik
lernen!“**

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag - Spielend Mathematik lernen:

Hund und Katze

Ein **Super-TIC-TAC-TOE-Spiel**
für zwei schlaue Taktiker ab 6 Jahre aus dem MUNGO-Verlag „Spielend Mathematik lernen!“ von Harald Schmidt



MUNGO - Verlag

Spielend Mathematik lernen

Best.-Nr. 4825-13



MUNGO - Verlag

Spielend Mathematik lernen



8er-Bahn

"Das nachwachsende
Rechenspiel für Jung und alt!"

Best!Nr. 4796-09