

# **Z hoch 4**

***Zipp – Zapp – Zahlen - Zocken***

***Eine neue Spielidee mit den Spielkarten von  
Zipp-Zapp-Zahlendrachen***

**Best.-Nr. 4731**

**Zahlen vergleichen - verdoppeln - halbieren -  
addieren - subtrahieren -  
und zusätzlich pokern**

**Ein verblüffendes Taktik-Spiel für zwei kluge  
Rechner mit vielen  
Erweiterungsmöglichkeiten auch für drei  
oder vier Spieler**

**Das Spiel besteht aus 18 roten und 18 blauen Karten, je 15  
verschiedene Zahlen von 1 bis 100 und je 3  
Drachenkarten.**

**Zu jedem Zipp-Zapp-Zahlendrachen-Spiel gehören bildliche Zahlendarstellungen von Zahlenportionen mit roten und blauen Punkten, und zwar 10 Portionen zu je 10 Punkten. Alle Punkte sind in einem 2x5-Raster angeordnet, entsprechend den Göttinger Zahlenbildern.**

**Vor dem ersten Spiel werden 2 blaue Zehner und 2 rote Zehner in 4 Fünferstreifen zerschnitten, entsprechend den Markierungen. Dabei entstehen 4 Portionen mit je 5 roten und 5 blauen Punkten. Je 2 Fünferportionen werden entsprechend der Markierungen so zerschnitten, dass 1 + 4 Punkte und 2 + 3 Punkte entstehen.**

**Dadurch hat jeder Spieler:**

- **1 Einer-Portion**
- **1 Zweier-Portion**
- **1 Dreier-Portion**
- **1 Vierer-Portion**
- **2 Fünfer-Portionen**
- **8 Zehner-Portionen (mit 2x5 Punkten) in seiner Farbe (rot oder blau)**

Damit lassen sich alle Zahlen von 1 bis 100 übersichtlich bildlich darstellen.

Beispiel: „68“ ist 6 Zehner, 1 Fünfer und 1 Dreier.

Jetzt kann mit diesen bildlichen Darstellungen wunderbar im Zahlenraum bis 100 addiert und subtrahiert werden, falls die

Rechnungen noch nicht im Kopf oder in der symbolischen Schreibweise beherrscht werden.

### ***Zipp-Zapp-Zahlen-Zocken***

Eine neue Spielidee zu den Zipp-Zapp-Karten. Für die Spielregel „Zipp-Zapp-Zahlen-Zocken“ werden nur die Zahlenkarten und eventuell die Göttinger Zahlenbilder benötigt.

Diese Idee ist gleichzeitig eine Erweiterung des Kopfrechenspiels „Bescheidenheit!“<sup>1</sup>

Vorbereitung: Der Schüler wählt eine Farbe und sortiert die Zahlenkarten dieser Farbe aufsteigend von 1 bis 100. Dabei sollte er beispielsweise folgendes ansagen:

- „10 ist der Nachfolger von 9“
- „37 ist größer als 32“
- „86 liegt zwischen 75 und 100“
- usw.

Jetzt wählt der Schüler von diesen 15 Karten genau 4 aus. Dabei fordere ich ihn auf solche Zahlen zu wählen, mit denen er sich das Rechnen zutraut. Insbesondere sollten es beim ersten Spiel nur gerade Zahlen sein. Der Therapeut (Lehrer) wählt die gleichen Zahlen in der anderen Farbe.

<sup>1</sup> Harald Schmidt: „Mathematik lernt man durch Mathematik!“, Mungo-Verlag Göttingen

Beide Spieler ordnen wie bei Zipp-Zapp die zugehörigen Zahlenportionen vor sich an. Die 4 Zahlenkarten werden für den Gegner verdeckt in die Hand genommen. Außerdem ist noch Papier und Stift für die Rechnungen und das Protokoll erforderlich.

Auf „ZIPP!“ legen beide Spieler gleichzeitig eine Karte verdeckt auf den Tisch. Auf „ZAPP!“ werden beide Karten aufgedeckt.

Jetzt kommt die (falsche) Bescheidenheit ins Spiel, denn die größere Zahl wird halbiert, die kleinere wird verdoppelt. Wer dann die größere Zahl hat ist der Sieger dieser Spielrunde. Er bekommt die Differenz der beiden neuen Zahlen als Gewinnpunkte.

**Beispiel:**

Blau deckt die 13 auf, rot die 32.  $13 * 2 = 26$ ,  $32 : 2 = 16$ . Blau hat gewonnen und erhält 10 Punkte.

Die aufgedeckten Zahlen werden bei Seite gelegt und dürfen nicht noch einmal verwendet werden. Dann wird auf ZIPP-ZAPP die nächste Karte aufgedeckt. Bei gleichen Zahlen ist das Spiel natürlich unentschieden.

Zur Berechnung bei Verdoppeln, bei Halbieren, bei der Differenz (Subtraktion) und bei der abschließenden Addition der Gewinnpunkte können die Zahlenportionen wie bei Zipp-Zapp-Zahlenfresser sinnvoll genutzt werden.

Es gibt zahlreiche Erweiterungsmöglichkeiten:

- Anstatt vier können auch fünf oder noch mehr Karten ausgewählt werden.
- Jeder Spieler mischt die Karten des Gegners und dieser zieht davon zufällig 4 oder 5 Karten.
- Für 3 oder 4 Spieler werden zunächst alle 30 Zahlenkarten gemischt. Dann zieht jeder Spieler 3 Karten (oder auch mehr!). Auf „Zipp“ wählt jeder Spieler eine seiner Karten aus, auf „Zapp“ decken alle gleichzeitig diese Karte auf.
- Bei 3 Spielern gilt folgende Abrechnung:  
Die Größte Zahl wird halbiert, die kleinste wird verdoppelt und die mittlere Zahl bleibt unverändert. Wer jetzt die größte Zahl hat, ist wieder Sieger und erhält die Summe der Differenzen zu seinen Gegnern als Gewinnpunkte.
- Bei vier Spielern bilden die beiden gegenüber Sitzenden ein Team. Ansonsten gilt zunächst die gleiche Regel wie bei drei Spielern. Nach dem Aufdecken der Karten werden jetzt aber die Zahlen jedes Teams addiert, erst danach wird diese Summe halbiert bzw. verdoppelt.

Ausführliche Informationen zu den Göttinger Zahlenbildern s. Harald Schmidt: “Mathematik beginnt mit dem Eierkarton”, Mungo-Verlag Göttingen

Weitere Spiele aus dem Mungo-Verlag mit den Göttinger Zahlenbildern und anderen Zahlendarstellungen:



**Kakadu-Quintett** Zahlenbilder-Ziffern-Zahlwörter von 0 bis 10 mit zahlreichen Spielmöglichkeiten Best.-Nr.: 4721

**Göttinger Zahlenbilder** – Der Klassiker für den Blitzblick und viele andere Spielideen Best.-Nr.: 4717

**Göttinger Transparent-Karten**

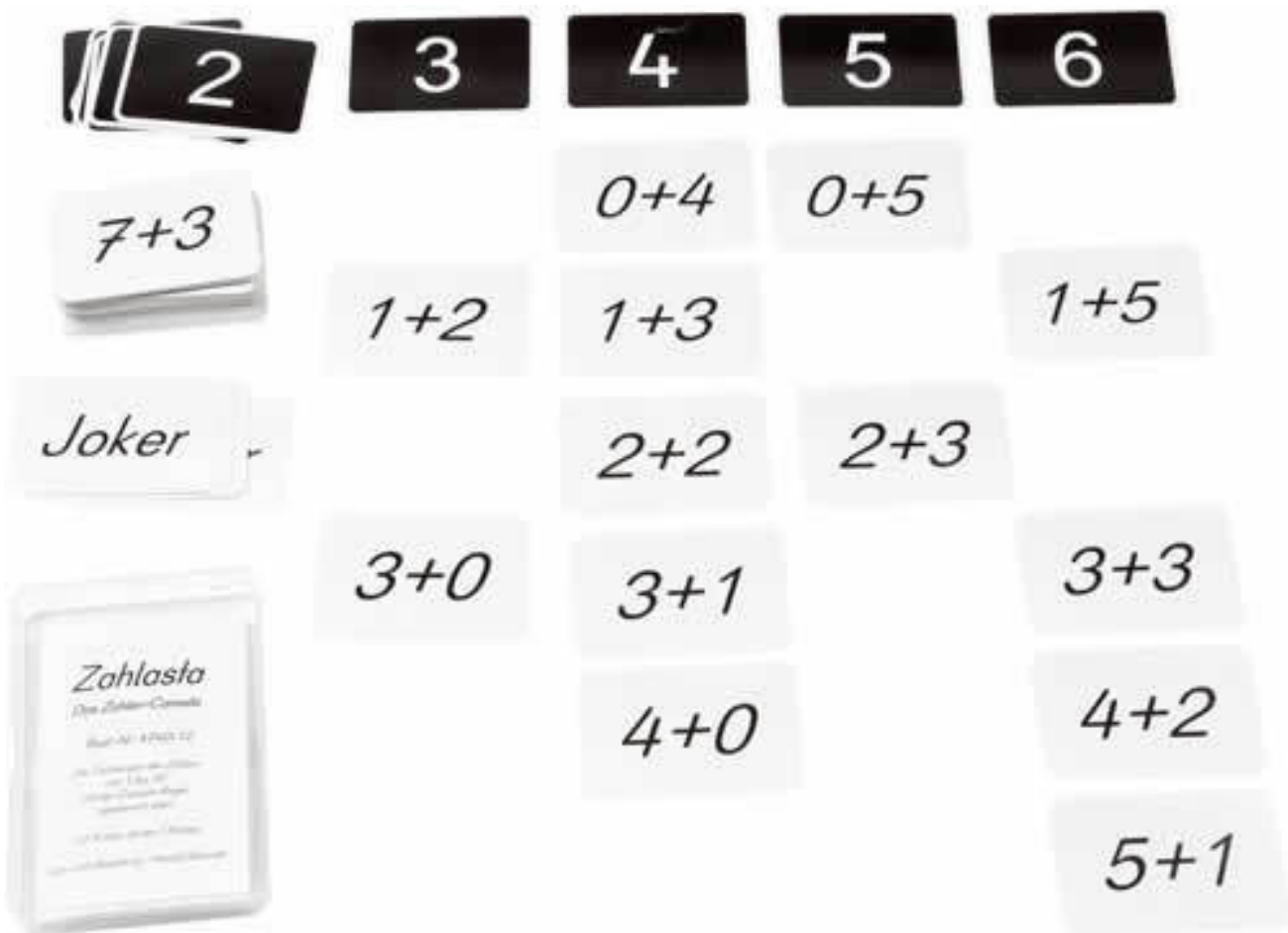
Zahlenzerlegung mit Durchblick Best.-Nr.: 4726-05

**Marienkäfer-Bilder** Zahlenbilder & Symmetrieeigenschaften Best.-Nr.: 4732

**Zahlino** – Das Göttinger Zahlendominos Best.-Nr.: 4706

**Auch als Holzspiel Best.Nr.: 4811**

**Zahlasta** – Das Zahlencanasta: Zahlenzerlegung bis 10  
Best.-Nr.: 4740



**Windmühlen-Spiel** Zahlenbilder zum kleinen Einmaleins  
Best.-Nr.: 4722

Im Mungo-Verlag gibt es auch viele Quartettspiele zu den Grundrechenarten: Mit den Rechenquartetten aus dem MUNGO-Verlag können Kinder ohne Erwachsene selbständig mit Selbstkontrolle und ganz viel Spielspaß die Grundrechenarten und andere Themen der Mathematik üben. Besuchen Sie dazu die Videos auf unserer Homepage.

**Schmetterlinge I** "Kleines Einspluseins"  
**Schmetterlinge II** "Kleines Einsminuseins"

Best.-Nr. 4754  
Best.-Nr. 4755



**Mungo-Quartett**

Additionsaufgaben mit Platzhaltern,  
Best.-Nr. 4720

**Dinosaurier-Quartett**

"Kleines Einmaleins", Best.-Nr. 4710

**Flieger-Quartett**

"Multiplikation mit Platzhaltern",  
Best.- Nr.: 4729-13

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

(c) Mungo-Verlag Göttingen