



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

Minkas Mäuse

Best.-Nr. 4611-04

Kater Minkas geht auf Mäusejagd
und löst dazu viele kleine 1 plus 1 Aufgaben
Ein Würfelspiel für Kinder und Eltern

Mindestens ein Spieler sollte die Aufgaben aus dem kleinen 1 plus 1 sicher beherrschen, oder es wird ein Blatt mit den entsprechenden Aufgaben und Lösungen zur Kontrolle bereitgelegt.

Was sollte in der Schachtel sein?

5 x 20 Kärtchen mit Aufgaben und Lösungen zum kleinen 1 plus 1. Die Aufgaben sind nach "Rechentricks" mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad geordnet.¹

- | | |
|------------------------------------|------------|
| 1. + 1 und + 2 Aufgaben | grün |
| 1. + 10 und + 5 Aufgaben | dunkelblau |
| 1. Verdoppeln und "Verdoppeln + 1" | rot |
| 1. + 9 und + 8 | gelb |
| 1. Weitere 1 + 1 Aufgaben | hellblau |

4 Spielsteine (Katzen)

1 große weiße Maus

20 kleine Mäuse

Jetzt wird aufgebaut!

Wählt eine Tüte mit 20 Rechenkärtchen einer Farbe.

Legt die Kärtchen als Umriß eines Quadrates aus, es liegen immer 6 Kärtchen in einer Reihe. Die Aufgabe kommt nach unten, das Ergebnis sichtbar nach oben.

Jeder Mitspieler wählt einen Spielstein (Katze) für sich aus.

Und so wird gespielt!

Der jüngste Mitspieler dreht eine beliebige Karte um und deckt die 1+1 - Aufgabe auf, z.B. 3+1. Diese Karte ist zugleich der Start, alle Katzen werden hier aufgestellt. Die große Maus wird auf das Ergebnis (4) gelegt. Hier ist die Maus versteckt und muß gefunden werden. Der jüngste Spieler entscheidet, ob er lieber 1 oder 2 Würfel nimmt und würfelt. Mit der gewürfelten Zahl springt er von Karte zu Karte links oder rechts herum und landet mit Glück auf der Maus. In diesem Fall darf er sich eine kleine Maus als Gewinn nehmen und deckt die Karte auf, auf der eben noch die große Maus gelegen hat. Zu der jetzt sichtbaren Aufgabe wird wieder die Lösung als Ziel gesucht und die große Maus deponiert. Manchmal gibt es zwei passende Lösungen, in diesem Falle darf der Spieler entscheiden, welche er für die große Maus auswählt. Dann ist der nächste Mitspieler mit dem Würfeln an der Reihe.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Irgendwann gibt es zu der aufgedeckten Aufgabe keine sichtbare Lösung mehr. Das kann manchmal ganz schnell gehen, manchmal sind auch schon alle Kärtchen schon aufgedeckt.

Oder es wird vorher eine Spielzeit vereinbart.

Wer hat gewonnen?

Zunächst haben natürlich alle an Erfahrung und Spaß gewonnen, weil alle das 1 plus 1 geübt haben. Und dann hat noch irgend jemand die meisten Mäuse gefunden!

Weitere Spielmöglichkeiten :

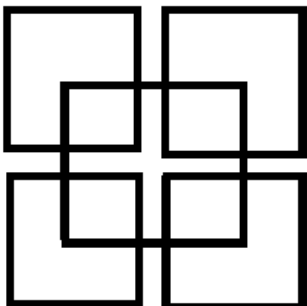
Die Kärtchen können auch mit der Aufgabe nach oben ausgelegt werden. Dann werden die Ergebnisse aufgedeckt und eine zugehörige Rechnung gesucht.

(Hinweis für Eltern und Lehrer: Damit wird die Subtraktion geübt. !)

Es kann auch grundsätzlich mit 2 Würfeln geworfen werden. Dann kann erst die eine und wenn nötig anschließend die andere Würfelzahl benutzt werden. Bei der zweiten Zahl ist dann auch ein Richtungswechsel erlaubt. Und wenn dann noch der Wurf wiederholt wird bei Pasch, bei Augenzahl 6 und wenn der Zug auf einem vom Gegner schon besetzten Feld endet, es soll ja möglichst viel gerechnet werden !

Spiel mit mehreren 1 plus 1 Reihen :

Anstatt nur 20 Kärtchen von einer Farbe können natürlich auch alle Plättchen mehrerer Farben gleichzeitig ausgelegt werden in Form eines beliebigen Plattenweges im Garten. Zum Beispiel können alle 5 Serien in 5 verschachtelten Quadraten ausgelegt werden:



Spielplan für 100 Kärtchen

Viel Spaß beim
Spielen und Rechnen !

Harald Schmidt,
Spieleerfinder und Lerntherapeut

¹ Hinweis für Lehrer, Eltern und Therapeuten: Diese "Rechentricks" finden sich in dem Konzept zur Dyskalkulie-therapie nach Prof. Hans Dieter Gerster und werden von mir in meiner lerntherapeutischen Praxis verwendet.