

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

Längen-Quartett I

Längenmaße umrechnen
mm, cm, dm, m und km

Best.Nr. 4711-05

Rechnen mit Längenmaßen einmal
anders üben mit Spaß und Spannung
und taktischem Geschick

Für Kinder ab der 4./5.Klasse, durch
Selbstkontrolle auch ohne Erwachsene
zu spielen

Idee und Gestaltung : Harald Schmidt
Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu je 4 Karten. Die Karten eines Quartetts enthalten stets die gleichen 4 Aufgaben zum Umrechnen von Längenmaßen, 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 D1 und fragt einen Mitspieler : "Hast du die Karte D2 ?" Besitzt dieser die Karte D2, so muß der erste Spieler die 2.Aufgabe auf seiner Karte D1 laut vorlesen, also "0,5 dm sind wieviel cm? Dann nennt

er die richtige Lösung : "5 cm"! Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte D2 in der 2. Zeile - , so erhält er die Karte und darf nach weiteren Karten fragen, bis der Befragte die 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..

Soderregel 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.

Für unsichere Schüler empfiehlt es sich, eine Umrechnungstabelle daneben zu legen! Siehe Arbitrmappe 1 Best.Nr. 4725 Blatt 20

Das Spiel kann zu Hause von Kindern und Erwachsenen gespielt werden, es eignet sich auch für Übungsstunden in der Schule und für Übungsphasen 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.

Harald Schmidt, Dyskalkulietherapeut;
Göttingen im April 2005