

Dampflok-Spiel kleines Einmaleins

Best.-Nr. 4716-07

Aus der Reihe: Zuordnungsspiele mit den Grundrechenarten

Die Spielregeln zum Dampflok-Spiel lassen sich wie so viele andere auch auf alle Rechenaufgaben anwenden, bei denen es eine Aufgabe und eine zugehörige Lösung gibt, und welche Rechenarten sollten diese Voraussetzung nicht erfüllen? Das geht gleich los bei den Additionen im Zahlenraum bis 20, weiter über die Subtraktion, die anderen Grundrechenarten mit allen möglichen Schwierigkeitsgraden und muss noch lange nicht bei der Zins- oder Prozentrechnung enden. Selbst zur Differential- und Integralrechnung hatte ich mir schon mal ein solches Spiel hergestellt.

Als Spielmaterial eignet sich grundsätzlich ein Päckchen Karten, bei denen auf einer Karte die Aufgabe und auf der anderen Karte die Lösung notiert ist. Wird das Spiel ohne einen mit diesen Aufgaben sicher Vertrauten (Eltern, Lehrer, älterer Schüler) gespielt, so sollte für Zweifelsfälle eine Liste mit den richtigen Paaren bereitliegen. Das Dampflok-Spiel selber besteht aus 31 Kartenpaaren mit allen Multiplikationsaufgaben aus dem kleinen Einmaleins (mit Ausnahme der Aufgaben $\times 0$, $\times 1$ und $\times 10$), den zugehörigen Lösungen und einer Kontrollkarte. Aufgaben mit gleicher Lösung (Bsp. 3×8 , 4×6) stehen auf der gleichen Karte. Dadurch gibt es eine eindeutige Zuordnung zwischen Aufgaben- und Lösungskarten.

1. Paare suchen

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Hierbei bevorzuge ich immer eine Anordnung in "Reih und Glied". Dadurch lassen sich die Plätze leichter merken, zusätzlich kann diese Anordnung mit Fragestellungen zum kleinen Einmaleins verbunden werden. Wenn beispielsweise in 3 Reihen je 4 Karten liegen, so frage ich das Kind nach der Anzahl dieser Karten und anschließend, ob die 12 Karten auch anders in einem vollständigen Rechteck ausgelegt werden können. Manche Kinder aus der 3. oder 4. Klasse haben noch große Probleme mit Addition und Subtraktion, können aber gleichzeitig schon einige Einmaleins-Aufgaben recht sicher. Warum sollen sie nicht auch einmal mit ihrem Wissen glänzen, wenn die Aufgaben mit Lösung dazu auch noch konkret vor ihnen liegen und damit der Zusammenhang zwischen der bildlichen und der symbolischen Darstellung hergestellt wird.

Das Spiel wird jetzt nach der bekannten MEMORY¹-Regel gespielt. Als Therapeut achte ich darauf, dass die falschen Karten genau wieder auf ihren ursprünglichen Platz gelegt werden. Außerdem darf das Kind nach einem erfolgreichen Zug noch einmal aufdecken. Ich verzichte oft auf dieses Privileg, damit das Kind mehr Erfolgserlebnisse hat. Natürlich ist es sinnvoll, wenn zunächst mit einer überschaubaren Anzahl von Kartenpaaren begonnen wird, beispielsweise mit den Aufgaben zur Zweier- und zur Fünferreihe.

2. Turnierspiel

Bei diesem Zuordnungsspiel lasse ich den Schüler zunächst einige Paare aus dem Kartenstapel heraus-suchen. Dann legen wir die Karten paarweise

gegenüber, aber so dass jeder etwa gleich viele Karten von beiden Formen hat.

Beispiel für eine Anordnung mit 12 Karten aus dem Dampflok-Spiel:

4	8	15	2x2	4x4	5x5
2x2	2x4	3x5	10	20	25

Jetzt nehmen beide Spieler ihre Karten auf, mischen gut und legen sie wieder in dieser Anordnung verdeckt ab, so dass weder die eigenen noch die gegnerischen Karten bekannt sind. Der erste Spieler deckt zunächst eine seiner Karten auf, dann eine von gegenüber. Ein Pärchen darf er behalten, sonst legt er beide Karten wieder verdeckt an ihren Platz und der Gegner beginnt mit einer eigenen Karte.

3. Schwarzer Peter

Dieses Spiel mit Tierbildern kannten schon unsere Großeltern. Die Karten werden gemischt, eine der Karten wird verdeckt abgelegt. Die restlichen Karten werden an die Mitspieler möglichst gleichmäßig verteilt. Jetzt legt jeder seine kompletten Paare ab, möglichst unter Nennung von Aufgabe und Lösung. Der Spieler mit den wenigsten Karten beginnt und zieht vom linken Nachbarn eine Karte. Das geht reihum so weiter. Wer ein Paar bilden kann, legt dieses ab. Wer nur noch eine Karte hat, der muss zuerst ziehen, bevor bei ihm gezogen wird. Der Spieler der auf der letzten Karte sitzen bleibt, muss ansagen, welche Karte verdeckt wurde. Das ist der Schwarze Peter.

Wird das Spiel zu zweit gespielt, so kann ein fiktiver dritter Partner einen Stapel Karten bekommen, von dem die Mitspieler abwechselnd eine Karte abnehmen.

Viel Spaß beim Spielen und Rechnen !

Harald Schmidt,

Spieleautor und Lerntherapeut

Göttingen, April 2007

Aus dem MUNGO-Verlag gibt es noch zahlreiche weitere Spiele zu den Grundrechenarten:

- *Schmetterlings-Quartette I und II; "Addition und Subtraktion" bis 20; Best.Nr. 4755-06/4756-06*
- *Mungo-Quartett, "Addition mit Platzhaltern", Best.-Nr.: 4720-04*
- *Astern-Quartett; Addition bis 100; Best.Nr. 4758-07*
- *Dinosaurier-Quartett, "Kleines Einmaleins", Best.-Nr.: 4710-04*
- *Fußball und Mathematik; "Kleines und großes Einmaleins", Best.-Nr.: 4751-06*
- *Gauß-Quartett, "Verbindung der Grundrechenarten", Best.Nr.: 4739-05*
- *Flieger-Quartett, "Multiplikation mit Platzhaltern", Best.-Nr.: 472903*
- *Minkas Mäuse; Ein Würfelspiel zum kleinen EinsplusEins; Best.Nr. 4611-04*

Weitere Spiele im Internet unter www.Mungo-Verlag.de

¹ MEMORY(R); Ein Spiel von Ravensburger