

Zipp-Zapp Zahlendrachen

anschaulich

- addieren
- subtrahieren
- vergleichen

Best.-Nr. 4731-14



SPIELAN-
LEITUNG

Zahlen vergleichen - addieren - subtrahieren

Ein verblüffendes Taktik-Spiel für zwei kluge Rechner

Das Spiel besteht aus 18 roten und 18 blauen Karten, je 15 verschiedene Zahlen von 1 bis 100 und 3 Drachenkarten. Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt seine Karten auf und hält sie für sich sichtbar in der Hand oder in einem Kartenständer. Auf ZIPP nimmt jeder Spieler eine Karte in die Hand, auf ZAPP decken beide Spieler gleichzeitig auf.

- Vergleichen - Die höhere Karte gewinnt
- Subtrahieren - Die Differenz sind die Pluspunkte
- Addieren - Die Pluspunkte werden bei jedem Zug addiert

Jede Karte kann nur einmal gespielt werden

Das ergäbe nach 15 Zahlenkarten einen Gleichstand, wenn da nicht noch die drei Drachenkarten, die Zahlenfresser, im Spiel wären. Der Zahlenfresser frisst die Punkte der gegnerischen Karte, in diesem Falle bekommt niemand einen Punkt. Es kommt also darauf an, den Zahlenfresser dann zu ziehen, wenn der Gegner eine hohe Karte ausspielt, das ist Glück und Spielwitz!

- Vor dem Spiel wird ein Ziel vereinbart, beispielsweise 100 Punkte. Sieger ist, wer mit seinen Pluspunkten zuerst das Ziel erreicht hat. Dazu müssen die Karten möglicherweise mehrmals neu aufgenommen werden.
- Für kleine Rechenkünstler ist es auch sinnvoll, die Rechnungen und Zwischenergebnisse aufzuschreiben, große Rechenkünstler schaffen das auch im Kopf.
- Wenn der Zahlenraum bis 100 noch zu groß ist, so wird z.B. nur mit den Zahlen unter 50 gespielt und dann nur mit zwei Zahlenfressern.
- Zusatzregel: Wenn der Zahlenfresser aktiv wird, können diese Punkte auch dem Gewinner zugeschlagen werden. Dadurch ergeben sich zusätzliche Additionsaufgaben.

Viel Spaß!



• Rechenhilfen mit Göttinger Zahlenbildern

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. 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 1

- „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.

Beispiel 2

- Rot zeigt 75, Blau zeigt 37
- 75 ist größer als 37
- Rot legt 7 Zehner und 1 Fünfer hin (75).
Nun deckt Blau mit seinen 37 Punkten die liegenden roten 75 Punkte ab. Es bleiben 38 rote Punkte sichtbar. Das sind die Gewinnerpunkte für Rot und sie werden zu den bisher von Rot gewonnenen Punkten addiert. Für diese Addition können die Zahlenportionen zur Veranschaulichung ebenfalls wieder genutzt werden.

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
Best.-Nr.: 4721-08
- Göttinger Zahlenbilder – Der Klassiker für den Blitzblick und viele andere Spielideen
Best.-Nr.: 4717-08
- Transparent-Karten
Best.-Nr.: 4726-05
- Marienkäfer-Bilder
Best.-Nr.: 4732-12
- Zahlino – Das Göttinger Zahlendominos
Best.-Nr.: 4706-07
- Zahlasta – Das Zahlencanasta:
Zahlenzerlegung bis 10
Best.-Nr.: 4740-12
- Achterbahn – Das nachwachsende Rechenspiel
Best.-Nr.: 4796-10
- Windmühlen-Spiel zum kleinen Einmaleins
Best.-Nr.: 4722-07

Im Mungo-Verlag gibt es auch viele Quartettspiele zu den Grundrechenarten:

- Schmetterlinge I "Kleines Einspluseins",
Best.-Nr. 4754-06
- Schmetterlinge II "Kleines Einsminuseins",
Best.-Nr. 4755-06
- Dinosaurier-Quartett, "Kleines Einmaleins",
Best.-Nr.: 4710-04

- Gauß-Quartett, "Verbindung der Grundrechenarten"
Best.-Nr.: 4739-05
- Flieger-Quartett, "Multiplikation mit Platzhaltern"
Best.-Nr.: 4729-13

www.MUNGO-Verlag.de



(c) Mungo-Verlag Göttingen
5. Auflage Göttingen 2020
Idee und Gestaltung: Harald Schmidt
Druck und Design: Göttinger Werkstätten



MUNGO - Verlag
„Spielend Mathematik lernen!“

www.MUNGO-Verlag.de

Reinholdstr. 6 · 37083 Göttingen

Tel.: 0551-770 22 25

Fax: 0551-770 25 64

Göttinger 
Werkstätten

Zeichnung, Layout & Druck:

Göttinger Werkstätten gemeinnützige GmbH
Robert-Bosch-Breite 10 · 37079 Göttingen

Tel.: 0551 - 50 65 - 242

Druckerei@Goe-We.de

www.goettinger-werkstaetten.de

Stand 09/20