

## Motorrad-Quartett Algebra I

Einfache Termumformungen  
einmal anders üben mit Spaß und Spannung und taktischem Geschick  
Best.-Nr. 4736-09  
ab Klasse 7/8 mit Selbstkontrolle

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

Sonderausgabe zum

Eichsfelder Biker-Treffen 2009

Das Spiel besteht aus 9 Quartetten zu je 4 Karten. Die Karten eines Quartetts enthalten stets die gleichen 4 Aufgaben zum Umformen von algebraischen Termen, 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 " $yx \cdot 7x = 7x^2y$ " . Dann nennt er die richtige Lösung : " $7x^2y$  !" 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. Die Lösungen sind wie üblich in der Algebra nach Alphabet und nach fallenden Potenzen geordnet. 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.

**Sonderregel 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 sich eine schriftliche Nebenrechnung!**

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

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

- **Schmetterlings-Quartette I und II;** "Addition und Subtraktion" bis 20; **Best.-Nr. 4754-06 bzw. 4755-06**
- **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**
- **Gauss-Quartett:** Verbindung der Grundrechenarten; **Best.-Nr.: 4739-05**
- **Minkas Mäuse:** Ein Würfelspiel zum kleinen Eins plus Eins;  
**Best.-Nr. 4611-04**
- **Via Pisa:** 10 Würfelspiele zu den Mathematik-Themen der Klassen 1 -4; **Best.-Nr. 4766-06**
- **Flohrechnen 1:** kleines 1x1, Teiler und Vielfache; **Best.-Nr. 4826-08**
- **Hnafetafle/Tablut:**  
2 Wikinger-Taktikspiele;  
**Best.-Nr. 4803-08**

Weitere Spiele im Internet unter [www.Mungo-Verlag.de](http://www.Mungo-Verlag.de)

Neu aus dem MUNGO-Verlag: **Mathematik beginnt mit dem Eierkarton. Ein Praxis-Buch zur Dyskalkulietherapie; 230 Seiten mit zahlreichen farbigen Abbildungen. Wendekarten zu Größenumrechnungen:**

- **Wendekarten Längenmaße: von mm bis km; Best.-Nr. 4738-09**
- **Flächenmaße: von mm<sup>2</sup> bis km<sup>2</sup>;  
Best.-Nr. 4791-09**
- **Wendekarten Gewicht und Geld; Best.-Nr. 4787-09**
- **Wendekarten Volumen von ml bis km<sup>3</sup>; Best.-Nr. 4792-09**
- **Wendekarten Quadratzahlen  
Best.-Nr. 4793-09**
- **Wendekarten lautgetreue Textaufgaben Kl. 2-4; Best.-Nr. 4616-05**

Zu den Größenumrechnungen gibt es auch die beliebten Quartettspiele aus dem MUNGO-Verlag:  
z.Zt. lieferbar:

- **Längenmaße Best.-Nr. 4711-05**

Weitere Spiel - und Übungsmaterialien zur Zahlenerfassung und Zahlenvorstellung:

- **Zahlino:** Zahlendomino 0 bis 10  
**Best.-Nr.4706-08**
- **Kakadu-Quintett:** Ein Kartenspiel mit Zahlen, Wörtern und Bildern **Best.-Nr. 4721-02**
- **Göttinger Zahlenbilder:**  
96 Karten zur sicheren Zahlenerfassung; **Best.-Nr. 4717-04**
- **Göttinger Transparent-Karten:** durchsichtige Zahlenbilder **Best.-Nr. 4726-03**
- **Marienkäfer-Bilder:** 36 Karten zum Training von Raum-Lage-Beziehungen **Best.-Nr. 4732-04**
- **Katzenhaus-Spiel:** 72 Karten zum Erlernen der 5er -und 10er- Bündelung  
bis 20. **BestNr.4764-09**
- **Windmühlen-Spiel:** 60 Karten kleines 1x1 in Zahlenbildern. **Best.-Nr. 4722-09**
- **Dampflokspiel:** 64 Karten kleines 1x1. **Best.-Nr. 4716-08**
- **ZAHLASTA:** Zahlenzerlegung 1 bis 10; **Best.-Nr. 4740-04**

- **Verdoppeln und Halbieren:** Gedächtnis- und Zuordnungsspiel von 1 bis 1000; **Best.-Nr. 4762-07**
- **Zipp-Zapp-Zahlendrachen:** Subtraktion bis 100 anschaulich  
**Best.-Nr. 4731-08**
- **Dreisprung:** Verbindung der Grundrechenarten bis 100; **Best.-Nr. 4771-08**

Suchen Sie im Internet unter [www.Mungo-Verlag.de](http://www.Mungo-Verlag.de) oder fordern Sie per E-Mail einen Katalog an:

**[hs@Lernhilfe-Mathematik.de](mailto:hs@Lernhilfe-Mathematik.de)**