



Reinholdstr.6
37083 Göttingen Tel.
0551-7702225
Fax 0551-7702564
hs@Lernhilfe-Mathematik.de

Rechenfix

Das Textaufgaben-Quartettspiel
Best.Nr. 4743-11

*Eine gelungene Verbindung der bekannten
Rechen-Quartett-Spiele aus dem Mungo-Verlag mit
Textaufgaben zu den Grundrechenarten bis Klasse 5
Für Kinder ab der 2.Klasse, durch Selbstkontrolle
auch ohne Erwachsene zu spielen*

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

(c) Lernhilfe Mathematik 2011 Reinholdstr.6 37083 Göttingen Tel. 0551-7702225 Fax 0551-7702564
www.Lernhilfe-Mathematik.de E-Mail: Mungo-Verlag@Lernhilfe-Mathematik.de

Das Spiel besteht aus 12 Aufgabenkarten mit je 4 zugehörigen Rechenkarten. Zur Aufgabenkarte A beispielsweise gehören die Rechenkarten A1 bis A4. Jede Textkarte enthält einen kurzen Text, aus dem sich 4 Fragen mit zugehörigen Rechnungen ergeben. Diese 4 Fragen stehen auf allen 4 Rechenkarten, aber nur auf einer Karte steht die zur Rechnung gehörige Lösung. Auf Karte A1 steht hinter der 1. Frage die Lösung, auf Karte A2 hinter der 2. Frage usw.

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. Die zu den ausgewählten Rechenkarten gehörigen Textkarten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Der jüngste Spieler deckt eine Textkarte auf und liest sie laut vor. Wenn er eine zu der Textkarte passende Rechenkarte besitzt, dann darf er einen Mitspieler nach einer anderen Rechenkarte fragen:

Beispiel:

Die Textkarte A ist aufgedeckt worden und er besitzt die Rechenkarte A3. Dann fragt er einen Mitspieler :

“Hast du A4 ?” Besitzt dieser die Karte A4, so muss der erste Spieler die 4. Aufgabe auf seiner Karte A3 laut vorlesen, also “Wie alt ist Max?” Dann nennt er die richtige Lösung: “Max ist 5”! Hat er richtig gerechnet - die Lösung steht auf Karte A4 in der 4. 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. Er deckt zuerst eine weitere Textkarte auf und darf dann aussuchen, mit welcher der aufgedeckten Textkarten er jetzt weiterfragt.

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.

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 *September 2011*

Weitere Spiele und Arbeitsmaterialien zur Dyskalkulietherapie und für den Mathematik--Förderunterricht finden Sie auf unserer Internetseite:

www.Mungo-Verlag.de