

Klaus Rödler

MALwerk

Das 1x1-Spiel für die ganze Familie

$4 \cdot 2 \cdot 3 = 24$

4 7
6

2 5
28 42

2 3
24 8

$2 \cdot 3 = 6$
 $2 \cdot 3 \cdot 7 = 42$

$7 \cdot 4 = 28$

4 9
35 40

$5 \cdot 7 = 35$
 $4 \cdot 2 \cdot 5 = 40$

$4 \cdot 8 = 32$

3 7
32

$4 \cdot 8 = 32$

3 9
54 48

$2 \cdot 3 = 6$
 $2 \cdot 3 \cdot 9 = 54$

Bestellnummer 0002

1-4 Spieler
7-99 Jahre

Klaus Rödler

MALwerk - Das 1x1-Trainingsspiel

Für 1-4 Spieler, ab 7 Jahre

10-20 Minuten (je nach Spielerzahl)

Ein Mahlwerk macht große Dinge klein. Das MALwerk in diesem Spiel baut die großen Dinge aus den kleinen Teilen durch Malnehmen wieder zusammen. Wenn du das 1x1 noch nicht gut kennst, helfen dir die Lösungstabellen.

Wenn es dir gelungen ist, die Zahl einer Aufgabe durch Multiplikationen neu zu bilden, darfst du Chips ablegen. Wer zuerst alle seine Chips abgelegt hat, gewinnt.

Material:

60 Karten mit Zahlen und Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen:

- (einfach): 1-2 Spieler
- (etwas schwieriger): 1-3 Spieler
- (gesamtes Einmaleins): 1-4 Spieler

15 rote, 14 Blaue und je 12 gelbe und grüne Chips

4 Lösungstabellen (auf drei Niveaus)



Spielregeln:

Im Anschluss an die allgemeine Spielregel finden sich die Regeln für 1x1-Lerner sowie eine SOLO-Regel zum Training, bzw. Spiel für eine Person.

Die Idee dieses Spiels wurzelt im Spiel ‚Framework‘ von Uwe Rosenberg. Von dort stammt die Idee, Karten aneinander abzulegen, die zugleich eine zu lösende Aufgabe stellen und die Mittel für die Lösungen bereithalten. Ich danke der Edition Spielwiese/Pegasus-Verlag sowie dem Autor dafür, dass ich diesen wesentlichen Spielmechanismus für das Rechenspiel ‚MALwerk‘ übernehmen durfte.

MALwerk für 2-4 Spieler

Spielvorbereitung:

1. Wählt gemeinsam aus, welche Schwierigkeitsstufe ihr spielen wollt, und nehmt den entsprechenden Kartensatz:
A: Nur einfache 1x1-Aufgaben aus der 2er, 3er, 4er, 5er und 10er-Reihe: Karten mit 1 Kreis.
B: Einfache und schwierigere Aufgaben aus der 2er, 3er, 4er, 5er, und 10er-Reihe: Karten mit 1 oder 2 Kreisen.
C: Das ganze Einmaleins: Alle Karten mit 1, 2 und 3 Kreisen.
2. Mischt die Karten und bildet einen Stapel ■
3. Jeder Spieler nimmt sich zwei Karten vom Stapel, die er nebeneinander offen vor sich auslegt.
4. Wer die höchste Aufgabe auf einer seiner Karten hat ist der Startspieler.
5. Jetzt werden die Chips verteilt. Die Anzahl hängt von der Zahl der Spieler ab. Da man einen Vorteil hat, wenn man früher an der Reihe ist, bekommen die nachfolgenden Spieler weniger Chips.

2 Spieler: Startspieler 14 rote Chips, nächster Spieler 13 blaue.

3 Spieler: Startspieler 14 rote Chips, nächster Spieler 13 blaue und übernächster 12 gelbe.

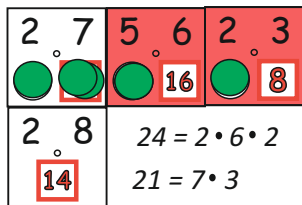
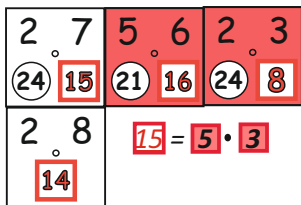
4 Spieler: Startspieler 12 rote Chips, nächster Spieler 11 blaue und die beiden letzten je 10 grüne und 10 gelbe Chips.

6. Wer bei seinen zwei gezogenen Karten schon zu Anfang 2 Chips ablegen kann, nimmt zum Ausgleich einen weiteren Chip aus dem Vorrat.

Spielablauf:

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du eine Karte vom Stapel und versuchst sie so bei dir anzulegen, dass eine oder mehrere Aufgaben erfüllt werden. Wenn du keine Aufgabe lösen kannst, legst du die Karte nach Möglichkeit so an, dass sie einer Aufgabe hilft, weil sie einen Teil der Aufgabe erfüllt. (Bei 35 zum Beispiel, wenn deine Karte eine 7 oder 5 zeigt.)

Es gibt schwarze Aufgaben in einem Kreis und rote Aufgaben in einem Quadrat. Konntest du eine schwarze Aufgabe lösen, deckst du diese mit einem Chip ab. Hast du eine rote Aufgabe gelöst, darfst du 2 Chips darauf ablegen.



- Die rote 14 wird von 2·7 nicht gelöst, weil diese Zahlen nicht alle auf roten Karten sind.
- Die rote 15 bekommt für 5·3 auf roten Karten zwei Plättchen.

Wichtig:

- Für schwarze Karten darfst du alle Zahlen auf den weißen und auf den roten Karten verwenden.
- Für die roten Aufgaben darfst du nur Zahlen auf roten Karten verwenden!
- Die Zahlen auf der Karte mit der zu lösenden Aufgabe darfst du mit verwenden.
- Die Karten mit den Lösungszahlen und der gelösten Aufgabe müssen aneinander liegen und eine waagrechte oder senkrechte Reihe bilden.

Und:

- Wenn dir eine Lösungszahl fehlt, kannst du diese oft über eine Multiplikation bilden!

Wenn du bei $30 = 6 \cdot 5$ nur die 5 hast, kannst du mit einer 2 und einer 3 auch so rechnen: $2 \cdot 3 = 6$, $6 \cdot 5 = 30$

Bist du fertig, kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe.

Spielende:

Hat ein Spieler alle seine Chips abgelegt, endet das Spiel. Wem das zuerst gelingt, der gewinnt.

Malwerk-Solo: 1x1-Training für 1 Spieler

etwa 10 Minuten

Vorbereitung:

- Nimm dir 20 Chips
(je 10 Chips in 2 Farben)



10 Chips



10 Chips

- Nimm dir 16 Karten
und bilde einen Stapel.



16 Karten

- Nimm die obersten zwei Karten
vom Stapel und lege sie vor dir auf.



Spielablauf:

- Ziehe immer eine Karte vom Stapel
und lege sie an.

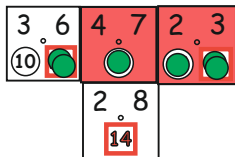


- Kannst du Aufgaben lösen, darfst du
Chips darauf ablegen.

- Schwarze Aufgabe - 1 Chip
- Rote Aufgabe - 2 Chips



- Du darfst nebeneinander und unter-
einander anlegen.



- Wenn du keine Aufgabe lösen kannst,
legst du die Karte so ab, dass möglichst
ein passender Teiler da liegt.

Für die rote 14 fehlt
dir noch eine rote 2.

- Dann ziehst du die nächste Karte vom Stapel.

Spielende und Sieg:

Das Spiel endet, wenn der Stapel leer ist oder wenn du keine Chips mehr hast.

Du gewinnst, wenn du alle Chips abgelegt hast.

Rechenanfänger beteiligen und fördern:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Kinder zu beteiligen, die das 1×1 erst lernen oder gar erst mit dem Rechnen beginnen:

1. Kinder der ersten Klasse können die Mitspieler mit Hilfe der Lösungstabelle kontrollieren. Mit Tabelle A können sie die häufig vorkommenden kleinen Faktoren (4, 6, 8, 9 und 10) durch 2×2 , 2×3 , 2×4 , 3×3 und 2×9 zu ersetzen. Dadurch bauen sie zugleich ein erstes 1×1 -Wissen auf.
2. Kinder der 2. Klasse, die mit dem 1×1 begonnen haben, können mit dem einfachen Kartensatz (1 Kreis) spielen. Diese Karten enthalten nur einfache und kleine Aufgaben. Sind sie bei diesen sicher, können Sie die nächste Stufe (2 Kreise) einbeziehen. Nun werden alle Aufgaben der 2er- bis 5er-Reihe sowie der 10er-Reihe trainiert.
3. Wer das gesamte 1×1 üben und automatisieren will, nimmt alle Karten und macht die Lösungstabelle zu einer persönlichen Tabelle. Das geschieht, indem man alle beherrschten Aufgaben schwärzt. Dadurch bleiben genau die Aufgaben sichtbar, die noch geübt werden müssen.
4. Mit Malwerk-Solo kann man individuell auf seinem Niveau trainieren. Die Lösungstabelle hilft bei unbekanntem Aufgaben und stellt sicher, dass die gefundenen Lösungen stimmen.

Weitere Rechenspiele von Klaus Rödler



Immer 3 - Das Rechenspiel zur Automatisierung des kleinen Zahlenraumes.

Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 6, bis 10 und bis 20.



Dicke Fische - Erweiterungssatz zu IMMER 3. Das Rechenspiel zur Automatisierung des kleinen Einmaleins.

Multiplikation und Division im Zahlenraum bis 100



RechenARENA und RECHNEfix
Zwei Spiele zum spielerischen Rechenttraining in der Schule.

Kopiervorlagen für verschiedene Rechenniveaus.
Alle vier Grundrechenarten im Zahlenraum bis 10, bis 20, bis 100 und bis 1000.

Info unter: www.matheinklusive.de