



Spielidee

Jeder hat einen Ergebnisstreifen mit leeren Feldern vor sich liegen. Auf jedem Feld sollen Zahlenplättchen mit der Summe 10 abgelegt werden. Wer seinen Streifen zuerst gefüllt hat, gewinnt.

Didaktischer Wert

Dieses Spiel trainiert die Zehnerpartner, denn im Spielverlauf wiederholen sich 9 und 1, 8 und 2, 7 und 3, 6 und 4 sowie 5 und 5 beständig als die Bausteine der Summe 10.

Schon vor dem Ziehen weiterer Zahlenplättchen stellt sich das Kind die Frage, welche neuen Plättchen günstig sind. Wenn etwa eine 4 liegen geblieben ist, hofft es auf eine 6, bei einer 7 auf eine 3. So werden die Zehnerpartner positiv besetzt, was wiederum die Automatisierung fördert. Zudem ist dieses Vorausdenken im Hinblick auf günstige Zahlen für die Entwicklung der Rechenkompetenz deutlich effektiver als das eher passive Ausrechnen von vorgegebenen Rechenaufgaben oder das Ermitteln der Partner in der Schüttelbox. Anders als beim – im schlimmsten Fall weiterzählenden – Ausrechnen werden die Zehnerpartner als Bausteine der 10 vorausdenkend gefunden.

Gleichzeitig wird die Addition im ganz kleinen Zahlenraum geübt. Daher kann diese Spielvariante schon früh (ab Mitte der ersten Klasse) eingesetzt werden.

Einsatzmöglichkeiten

Die Spieldauer ist so bemessen, dass sie sich für Differenzierungsphasen eignet. Sie lässt sich ggf. durch die Anzahl der Kinder und die Länge der Streifen zusätzlich beeinflussen. Ist nur wenig Zeit, können sich zwei Kinder je einen 4er-Streifen nehmen. Ist viel Zeit, nimmt sich jeder zwei 6er-Streifen. Spielen unterschiedliche starke Kinder zusammen, kann auch auf unterschiedliche Zielzahlen (z. B. 10 oder 13) gespielt werden.

Das Spiel eignet sich in der Solo-Version auch als Aufgabe für den Wochenplan. Man kann differenziert aufschreiben, wie viele Streifen ein Kind bearbeiten soll. Oder man schreibt: „Rechne, bis die Plättchen alle sind. Wie viele Felder kannst du belegen?“ Das sind dann über 30 Felder.



Tipp ZEHNfix als Klassenspiel



Als gemeinsames Training oder zum Vergnügen lässt sich das Spiel auch an der Tafel spielen. Dazu malt man einen Ergebnisstreifen mit zehn leeren Feldern und einen Spielplan (2×2 leere Felder) an. Jetzt zieht das erste Kind drei Plättchen. Diese kommen in eine Dose, werden aber für alle sichtbar auf dem Spielplan an der Tafel notiert. Jetzt ist es die gemeinsame Aufgabe herauszufinden, ob man eine 10 berechnen kann. Gelingt dies, werden die verwendeten Zahlenplättchen auf dem Spielplan weggewischt und das unterste Feld abgehakt. Gelingt es nicht, bleiben die Zahlen stehen und ab jetzt werden reihum immer zwei Plättchen gezogen und aufgeschrieben.

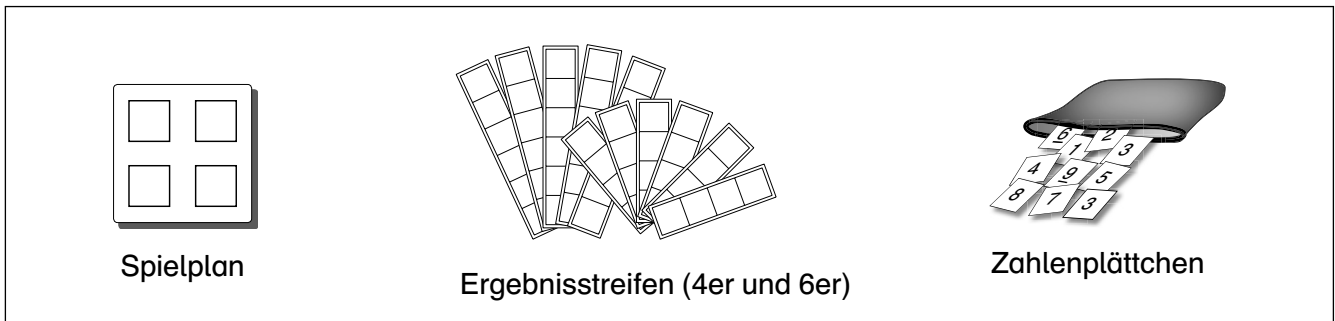
Wenn auf dem Spielplan keine Felder frei sind (und im wirklichen Spiel die Plättchen aufeinandergelegt werden würden), schreibt man die neue Zahl groß hin und die verdeckte als Merkhilfe klein daneben. Diese Zahl taucht wieder auf, wenn die große verbraucht ist.

Das Spiel an der Tafel kann auch in zwei Gruppen gespielt werden. Dafür braucht man zwei Ergebnisstreifen an der Tafel. Die Kinder ziehen dann pro Gruppe abwechselnd zwei Plättchen.

1–5 Spieler
ab Klasse 1



Material



Spielregel

Vorbereitung

- Alle Zahlenplättchen befinden sich im Vorrat.
- Der Spielplan liegt in der Mitte und jeder bekommt seine(n) Ergebnisstreifen.
- Jeder zieht ein Zahlenplättchen.
- Die Zahlenplättchen kommen zurück in den Vorrat.

Wer die größte Zahl gezogen hat, beginnt. Bei Gleichstand beginnt derjenige mit der kleinsten Zahl.



Spielstart

- 1) Du ziehst drei Zahlenplättchen und legst sie auf den Spielplan.
- 2) Kannst du 10 errechnen? Wenn ja, rechne es vor. Nimm dir diese Zahlenplättchen und lege sie umgedreht auf das unterste Feld von deinem Streifen.
- 3) Wenn es nicht geht oder wenn du fertig bist, kommt der Nächste dran.

So geht es weiter

Das machst du, wenn du an der Reihe bist:

- 1) Du ziehst immer zwei neue Zahlenplättchen und legst sie auf den Spielplan. Falls keine Felder frei sind, legst du sie auf andere Plättchen drauf.
- 2) Kannst du mit den sichtbaren Zahlen 10 errechnen? Falls ja, dann nimm dir diese Zahlenplättchen und lege sie verdeckt auf das unterste leere Feld auf deinem Streifen.
- 3) Kannst du noch einmal bis 10 rechnen? Dann darfst du dir auch diese Plättchen nehmen und ein weiteres Feld belegen.
- 4) Wenn du nicht mehr kannst, kommt der Nächste dran.

Sieg und Spielende

- Wer seinen Streifen vollständig bis oben gefüllt hat, gewinnt. Er nimmt seine Zahlenplättchen und legt sie zurück in den Vorrat.
- Die anderen spielen weiter um Platz zwei, drei und vier.

Weiterspielen?

- Alle Zahlenplättchen kommen zurück in den Vorrat.
- Der Verlierer ist der neue Startspieler und zieht drei Plättchen.
- Danach gilt wieder: Ziehe immer zwei Plättchen!

