

FÜNF RAFFINIERTE KARTENSPIELE ZUM 1+1 UND 1x1

DIE RAFFINIERTEN 1+1-KARTENSPIELE

SPIEL 1: 1+1-TRAINING IM ZAHLENRAUM VON 1 BIS 20

Spielinhalt

35 Pluskarten, 22 gelbe Jokerkarten (= 57 Aufgabenkarten), 34 Ergebniskarten

Einsatzmöglichkeit im Unterricht

Das raffinierte 1+1-Lernspiel ist ein Kartenspiel für zwei Spielpartner oder -gruppen und dient der Einübung der Addition zwischen 1 und 20 sowie der Strukturierung dieses Zahlenraumes. Zudem werden durch dieses Spiel die Kopfrechenfähigkeiten deutlich verbessert. Idealerweise werden dazu ein lernstarker und ein in der Grundrechenart noch nicht so sicherer Schüler einander zugeordnet. In Lernkontexten außerhalb des schulischen Regelunterrichts kann die Rolle des Erfahrenen aber beispielsweise auch von einer Nachhilfekraft, dem Lehrer der Förderstunde, einem Lerntherapeuten oder einem Elternteil übernommen werden. Da nicht mit verdeckten Karten gespielt wird, ist die Kontrolle und Unterstützung durch den erfahreneren Mitspieler gewährleistet und somit kann neben dem garantierten Spielspaß auch ein optimaler Lernerfolg erzielt werden.

Generelle Lernziele

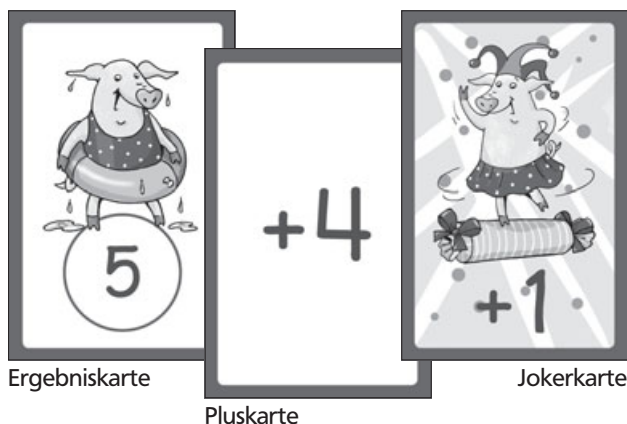
- Die Kinder erlernen auf spielerische Weise das schnelle und sichere Addieren.
- Die Zahlenwerte werden von Beginn an als zusammengesetzte Teilmengen erlebt.
- Die Kinder bekommen früher und leichter ein Gefühl für Zahlen und Anzahlen nach „mathematischen Kriterien“.

Spielziel

Wer am Ende die meisten Karten ablegen konnte, ist Gewinner des Spiels.

Spielvorbereitung

Die Spielkarten werden in drei Stapel (**Ergebniskarten**, **Pluskarten** und **Jokerkarten**) sortiert und jeweils gut gemischt. Bei den Plus- und Jokerkarten handelt es sich jeweils um **Aufgabenkarten**.

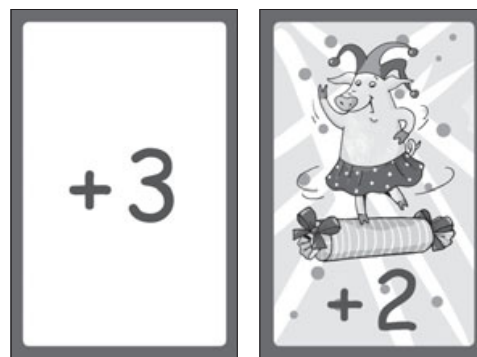


Anschließend werden die drei Stapel getrennt voneinander in der Mitte des Tisches platziert, mit den Vorderseiten der Karten nach oben.

Beide Spieler dürfen sich nun jeweils eine **Ergebniskarte** vom Stapel herunternehmen und offen vor sich hinlegen. Der jüngere Spieler hat dabei den Vorrang. Auf den Ergebniskarten stehen Werte des Zahlenraumes 1 bis 20. Es ist zu beachten, dass während des gesamten Spielverlaufs vor jedem Spieler immer nur **eine** Ergebniskarte liegen darf.

Spielverlauf

Der jüngere Spieler darf mit dem ersten Spielzug beginnen. Dieser zieht nun die erste Karte vom Stapel mit den Pluskarten **und**, jedoch nur beim ersten Zug (um das Spiel in Gang zu bringen), **eine** Jokerkarte. Diese legt er ebenfalls offen vor sich. Auf den Pluskarten befindet sich jeweils ein Zuzählwert von +1 bis +10, auf den Jokerkarten jeweils nur der Wert +1 oder +2. Aus diesen lassen sich Additionsgleichungen bilden.



Rechnung: $3 + 2 = 5$

Der Spieler muss nun überprüfen, ob die Aufgabe, bestehend aus einer oder beiden gezogenen Aufgabenkarten, die Zahl auf der vor ihm liegenden Ergebniskarte als Lösung hat. Ist dies der Fall, dürfen die zueinander gehörenden Karten gemeinsam verdeckt abgelegt werden. Er hat diese Karten nun gewonnen und sie sind somit aus dem Spiel. Grundsätzlich sollte der Spieler seine Karten ablegen, sobald sich eine Möglichkeit ergibt. Übersieht ein Spieler die Chance auf mögliche zusammenpassende Karten, darf der Mitspieler auch jederzeit gerne helfen und Tipps geben.

Kann der Spieler keine zusammengehörigen Karten ablegen, bleiben die gezogenen Aufgabenkarten vor ihm liegen und sein Mitspieler ist an der Reihe. So können sich vor einem Spieler nach und nach mehrere Aufgabenkarten ansammeln. Aus ihnen lässt sich sehr wahrscheinlich mithilfe neu gezogener Karten in einer der folgenden Runden eine passende Additions Gleichung bilden. Der Spieler darf auf die vor ihm liegenden Aufgabenkarten jederzeit zurückgreifen, solange er gerade am Zug ist. Für das gesamte Spiel gilt: Additions Gleichungen dürfen aus beliebig vielen Aufgabenkarten, minimal einer, bestehen. Dabei darf auch eine unbegrenzte Anzahl der bereits gezogenen Jokerkarten eingesetzt werden.

Immer wenn ein Spieler bei seinem Zug Karten gewonnen hat, ist er erneut an der Reihe und muss eine neue Ergebniskarte sowie eine Pluskarte ziehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass er erneut Karten gewinnt, ist anfangs gering, da am Spielanfang nur wenige Aufgabenkarten vor den Spielern liegen. Tritt dieser Fall trotzdem ein, darf der Spieler die

FÜNF RAFFINIERTE KARTENSPIELE ZUM 1+1 UND 1x1

zusammengehörenden Karten selbstverständlich verdeckt bei sich als gewonnen ablegen und ist nochmals am Zug. Kann er nicht mehr ablegen, darf er neben einer Plus- und einer Ergebniskarte einmalig eine Jokerkarte vom Stapel ziehen.

Hierbei gilt jedoch (auch für den weiteren Spielverlauf): Eine Jokerkarte darf erst dann gezogen werden, wenn sich aus allen vor dem Spieler liegenden Aufgabenkarten keine zu der Ergebniskarte passende Additions Gleichung bilden lässt. Kann der Spieler nun mithilfe der Jokerkarte eine entsprechende Additions Gleichung bilden, darf er die Karten ablegen.

Nach dem Ziehen einer Jokerkarte ist immer sofort der Mitspieler an der Reihe, egal ob man mit der Jokerkarte noch einmal ablegen konnte oder nicht.

Es kommt ein „Hin-und-Her-Wechsel“ zwischen den beiden Spielern zustande – mal mit vielen, mal mit wenigen Gewinnserien dazwischen. Dieser setzt sich so lange fort, bis der Pluskarten- und Jokerkartenstapel leer sind.

Sind am Ende nur noch Jokerkarten übrig, verlieren diese Karten ihre Jokereigenschaft. Die beiden Spieler behandeln diese Karten dann als „normale“ Aufgabenkarten, die sie noch abspielen.

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle **Aufgabenkarten** verbraucht sind. Die Spieler sollten jedoch die Chancen ihres letzten Zuges noch nutzen, um sicherzustellen, dass sie keine zusammengehörigen Karten übersehen haben. Die übrigen Karten bleiben auf dem Tisch vor den Spielern liegen.

Die gewonnen Karten werden nun ausgewertet. Dabei werden jeweils die einzelnen Karten gezählt. Wer die meisten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

SPIEL 2: 1+1–TRAINING IM ZAHLENRAUM VON 10 BIS 50

Spielinhalt

34 Pluskarten, 13 gelbe Jokerkarten, 16 rote Jokerkarten (= 63 Aufgabenkarten), 32 Ergebniskarten

Generelle Lernziele

– Neben den bei Spiel 1 genannten Lernzielen wird die 10er-Bündelung als praktische und einfache Gliederungsmöglichkeit für größere Anzahlen erlebt.

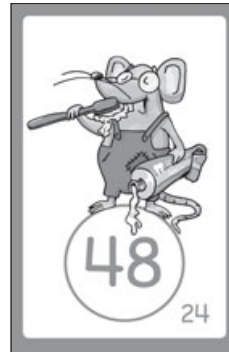
Spielziel

Wer am Ende die meisten Karten ablegen konnte, ist Gewinner des Spiels.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung verläuft wie bei Spiel 1, jedoch mit dem Unterschied, dass es neben den **gelben** Jokerkarten auch **rote** gibt. Folglich werden die Karten nun in vier Stapel sortiert. Beide Spieler dürfen sich zu Beginn zwei **Ergebniskarten** vom Stapel herunternehmen und offen vor sich hinlegen. Dementsprechend dürfen während des gesamten Spielverlaufs nicht mehr immer nur eine, sondern maximal **zwei** Ergebniskarten vor den Spielern liegen. Da dieses Spiel der Einübung der Addition zwischen 10 und

50 dient, stehen auf den Ergebniskarten Werte des Zahlenraumes 10 bis 50. Ein Teil dieser Ergebniskarten besitzt außerdem zusätzlich eine **Indexzahl** (halbierte Ergebniszahl), welche ebenfalls im Spiel als Ergebniswert verwendet werden darf.



Spielverlauf

Der Spielverlauf ist prinzipiell der gleiche wie bei Spiel 1. Allerdings darf der Spieler bei seinem ersten Zug nun sowohl eine **gelbe** als auch eine **rote** Jokerkarte ziehen.

Auf den Pluskarten befindet sich jeweils ein Zuzählwert von +1 bis +10, +20 oder +30, auf den gelben Jokerkarten nur der Zuzählwert +10 und auf den roten Jokerkarten jeweils ein Wert im Einerbereich von +1 bis +6.

Da jeder Spieler zwei Ergebniskarten vor sich liegen hat und möglicherweise noch über eine Indexzahl verfügt, sind die Chancen erhöht, eine passende Additions Gleichung, bestehend aus einer oder mehreren gezogenen Aufgabenkarten, zu finden.

Konnte der Spieler zusammengehörige Karten ablegen, muss er die Anzahl seiner Ergebniskarten zunächst wieder auf zwei ergänzen, bevor er eine neue Pluskarte vom Stapel zieht. Kann er mithilfe der vor ihm liegenden Karten keine zu einer der Ergebniskarten passende Additions Gleichung bilden, darf er wie auch bei Spiel 1 eine Jokerkarte ziehen. Allerdings muss er sich hierbei für eine gelbe **oder** eine rote Jokerkarte entscheiden. Seine Wahl sollte dabei auf diejenige Karte fallen, welche ihm zum gegebenen Zeitpunkt – oder vorausdenkend für später – nützlicher erscheint. Das Spiel ist zu Ende, sobald der Plus- **und** beide Jokerkarten-Stapel leer sind.

SPIEL 3: 1+1–TRAINING IM ZAHLENRAUM VON 50 BIS 100

Spielinhalt

42 Pluskarten, 15 gelbe Jokerkarten, 20 rote Jokerkarten (= 77 Aufgabenkarten), 32 Ergebniskarten

Generelle Lernziele

siehe Spiel 1 und Spiel 2

Spielziel

Wer am Ende die meisten Karten ablegen konnte, ist Gewinner des Spiels.

FÜNF RAFFINIERTE KARTENSPIELE ZUM 1+1 UND 1x1

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung verläuft wie bei Spiel 1 mit den Zusätzen von Spiel 2.

Da dieses Spiel der Einübung der Addition zwischen 50 und 100 dient, stehen auf den Ergebniskarten Werte des Zahlenraumes 50 bis 100. Ein Teil dieser Ergebniskarten besitzt außerdem den zusätzlichen Aufdruck -10. Dies bedeutet, dass auch der **um 10 verminderte Wert** der Ergebniszahl im Spiel verwendet werden darf.



Spielverlauf

Der Spielverlauf ist prinzipiell der gleiche wie bei Spiel 1 mit den Zusätzen von Spiel 2.

Auf den Pluskarten befindet sich jeweils ein Zuzählwert von +1 bis +10, +20, +30, +40 oder +50, auf den gelben Jokerkarten einer der Zuzählwerte im Zehnerbereich +10, +20 oder +30 und auf den roten jeweils ein Wert im Einerbereich von +1 bis +9.

Da anstatt der Indexzahl von Spiel 2 der um 10 verminderte Wert der Ergebniszahl verwendet werden darf, bleiben die Chancen, eine passende Aufgabe zu finden, ebenso hoch wie in Spiel 2.

in der Grundrechenart noch nicht so sicherer Schüler einander zugeordnet. In Lernkontexten außerhalb des schulischen Regelunterrichts kann die Rolle des Erfahrenen aber beispielsweise auch von einer Nachhilfekraft, dem Lehrer der Förderstunde, einem Lerntherapeuten oder einem Elternteil übernommen werden. Da nicht mit verdeckten Karten gespielt wird, ist die Kontrolle und Unterstützung durch den erfahreneren Mitspieler gewährleistet und somit kann neben dem garantierten Spielspaß auch ein optimaler Lernerfolg erzielt werden.

Generelle Lernziele

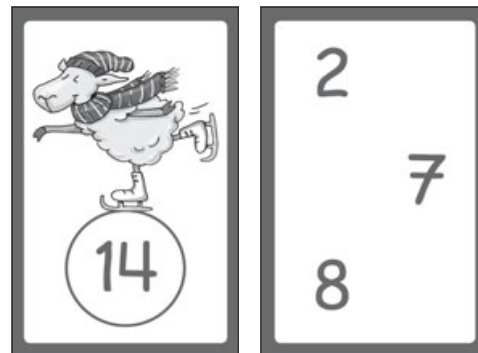
- Die Kinder erlernen auf spielerische Weise das schnelle und sichere Multiplizieren.
- Die „Zielzahlen“ auf den Ergebniskarten werden grundlegend untersucht, indem überprüft wird, welche 1x1-Aufgaben zu ihnen passen.
- Das „Inselwissen“ der Kinder (Lieblingsaufgaben, die ihnen leichtfallen) wird vergrößert und nach und nach auf das gesamte 1x1 ausgedehnt.

Spielziel

Wer am Ende die meisten Karten(paare) ablegen konnte, ist Gewinner des Spiels.

Spielvorbereitung

Die Spielkarten werden in zwei Stapel (**Ergebniskarten** und **Aufgabenkarten**) sortiert und jeweils gut gemischt.



Ergebniskarte

Aufgabenkarte

DIE RAFFINIERTEN 1X1-KARTENSPIELE

SPIEL 4: TRAINING DER EINFACHEN 1X1-REIHEN

SPIEL 5: TRAINING QUER DURCH'S 1X1

Spielinhalt

Spiel 4: 20 Aufgabenkarten, 28 Ergebniskarten

Spiel 5: 24 Aufgabenkarten, 28 Ergebniskarten

Einsatzmöglichkeit im Unterricht

Das raffinierte 1x1-Lernspiel ist ein Kartenspiel für zwei Spielpartner oder -gruppen, das der Festigung der 1x1-Reihen dient. Idealerweise werden dazu ein lernstarker und ein

Anschließend werden die zwei Stapel getrennt voneinander in der Mitte des Tisches platziert, mit den Vorderseiten der Karten nach oben.

Beide Spieler dürfen sich nun jeweils zwei **Ergebniskarten** vom Stapel herunternehmen und offen vor sich hinlegen. Der jüngere Spieler hat dabei den Vorrang. Hat ein Spieler zu Beginn zwei gleiche Karten gezogen (z. B. zweimal die Zahl 42), darf er eine davon gegen eine andere Karte des Ergebniskarten-Stapels tauschen, er muss dies jedoch nicht zwangsläufig. Es ist zu beachten, dass während des Spielverlaufs zunächst vor jedem Spieler immer nur maximal **zwei** Ergebniskarten liegen dürfen. Diese Regel ändert sich erst im Schlussspurt.

Spielverlauf

Der jüngere Spieler darf mit dem ersten Spielzug beginnen. Dieser zieht nun die erste Karte vom Stapel mit den **Aufgabenkarten** und legt diese ebenfalls offen vor sich hin. Auf dieser befinden sich (wie auf allen anderen Aufgaben-

FÜNF RAFFINIERTE KARTENSPIELE ZUM 1+1 UND 1x1

karten auch) drei Zahlen, aus denen sich 1x1-Aufgaben bilden lassen. Je nach Karte lassen sich zwei oder drei verschiedene Ergebnisse errechnen. (Die Multiplikation aller drei Zahlen ist ausgeschlossen!)



Rechnungen:

$$\begin{array}{ll} 6 \cdot 4 = 24 & 7 \cdot 2 = 14 \\ 6 \cdot 7 = 42 & 7 \cdot 7 = 49 \\ 4 \cdot 7 = 28 & \end{array}$$

Der Spieler muss nun überprüfen, ob eine der Aufgabenvarianten eine der Zahlen auf den beiden Ergebniskarten, die vor ihm liegen, als Lösung hat. Ist dies der Fall, dürfen die zueinander gehörenden Karten gemeinsam verdeckt abgelegt werden. Er hat dieses Kartenpaar nun gewonnen und es ist somit aus dem Spiel. Es dürfen immer nur **Kartenpaare** abgelegt werden, d. h. wenn die Aufgabenkarte zu zwei Ergebniskarten passen sollte, muss man sich für eine entscheiden. Grundsätzlich sollte der Spieler seine Karten ablegen, sobald sich eine Möglichkeit ergibt. Übersieht er die Chance auf ein mögliches Kartenpaar, darf der Mitspieler auch jederzeit gerne helfen und Tipps geben. Kann der Spieler kein Kartenpaar ablegen, bleibt die gezogene Aufgabenkarte vor ihm liegen und sein Mitspieler ist an der Reihe. So können sich vor einem Spieler nach und nach mehrere Aufgabenkarten ansammeln. Vielleicht lässt sich aus den vor ihm liegenden Karten mithilfe einer neu gezogenen Ergebniskarte in einer der folgenden Runden ein Kartenpaar bilden. Der Spieler darf auf die vor ihm liegenden Aufgabenkarten jederzeit zurückgreifen, solange er gerade am Zug ist.

Wenn der erste Spieler bei seinem Zug ein Kartenpaar gewonnen hat, ergänzt er seine Ergebniskarten zunächst auf zwei Stück, da er durch das Ablegen des Kartenpaares auf den eigenen Stapel mit den bereits gewonnenen Karten natürlich eine Ergebniskarte „verloren“ hat. Durch das Gewinnen des Kartenpaares ist er nun erneut am Zug und zieht eine neue Aufgabenkarte vom Stapel. Er überprüft wieder, ob diese zu einer seiner Ergebniskarten passt.

Er ist nun solange an der Reihe, bis er keine zusammengehörigen Karten mehr ablegen kann.

Nun ist sein Mitspieler an der Reihe und verfährt ebenso. Dieser „Hin-und-Her-Wechsel“ zwischen den beiden Spielpartnern setzt sich solange fort, bis der **Aufgabenkarten-Stapel** leer ist.

Schlusspurt

Jetzt heißt es „Aufpassen!“, denn die Chancen, Kartenpaare zu gewinnen, steigen nun rasant und somit auch die Aussicht auf den Sieg.

Das Spiel geht nahtlos weiter, indem statt der Karten vom

Aufgabenkarten-Stapel nun die restlichen **Ergebniskarten** gezogen werden. Das Spielschema bleibt das gleiche, allerdings gibt es nun keine Begrenzung mehr bezüglich der Ergebniskarten, die vor den Spielern liegen dürfen.

Besitzt ein Spieler im Laufe des Schlussspurts keine Aufgabenkarten mehr, kann er natürlich auch keine Kartenpaare mehr gewinnen. Entweder kann man an dieser Stelle das Spielende verkünden oder vereinbaren, dass alle noch vorhandenen Ergebniskarten dem Gegenspieler zufallen, welcher somit die Möglichkeit hat, noch zahlreiche Kartenpaare zu gewinnen. Die erste Variante ist die „pädagogischere“, die zweite liefert deutlichere „Sieg- und Niederlage-Situationen“.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald auch der Stapel mit den **Ergebniskarten** verbraucht ist. Die Spieler sollten jedoch die Chancen ihres letzten Zuges noch nutzen, um sicherzustellen, dass sie keine Kartenpaare übersehen haben. Die übrigen Karten bleiben auf dem Tisch vor den Spielern liegen.

Die gewonnen Kartenpaare werden nun ausgewertet. Dabei werden jeweils die einzelnen Karten gezählt. Hierbei kann es nur zu geraden Zahlen kommen, da es sich ja stets um Kartenpaare handelt. Wer die meisten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

IMPRESSUM

Bestell-Nr. 1502-27 ISBN 978-3-619-15227-8
© 2016 Mildenerger Verlag GmbH, 77652 Offenburg
www.mildenerger-verlag.de
E-Mail: info@mildenerger-verlag.de

Auflage 4 3 2 1
Jahr 2019 2018 2017 2016

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Bezugsmöglichkeiten

Alle Titel des Mildenerger Verlags erhalten Sie unter: www.mildenerger-verlag.de oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenerger Verlag beziehen. Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben: Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.

Autor: Helmut Dast, Stuttgart

Illustrationen: Bettina Kumpe, Braunschweig

Illustration „Wiese“ (Verpackungs-Deckel): Benjamin König, Lorenzenberg

Druck: ASS Altenburger Spielkartenfabrik, 04600 Altenburg

Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren