

Malaufgaben Tippen

Material: 20 oder mehr Punkewürfel, Tippschein

Tippschein Würfelspiel

| Augenzahl | Mein Tipp vor dem Würfeln | Wirklich gewürfelt |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------|
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |

Tippschein Würfelspiel

| Augenzahl | Mein Tipp vor dem Würfeln | Wirklich gewürfelt |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------|
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |

Zwei oder mehr Kinder würfeln reihum mit jeweils 20 oder noch mehr gleichartigen Würfeln. Vor jedem Wurf geben sie eine Tipp ab: Zu einer zuvor beliebig festgelegten Augenzahl notieren sie auf ihrem Blatt, wie oft diese Augenzahl wohl beim nächsten Wurf obenauf liegen wird. Einigt man sich auf die Sechs, dann schreibt also das eine Kind auf sein Blatt: 4x6 (weil es denkt und hofft, dass die Sechs genau viermal kommen wird). Ein anderes Kind notiert 3x6, ein drittes Kind 5x6 u.s.f. Dann wird gewürfelt und verglichen. Wer genau erraten hat, wie oft eine Augenzahl gewürfelt wird, gewinnt die Runde.

Variante: Jeder Mitspieler füllt zu Beginn einen kompletten Tippschein aus, wobei dann nur einmal gewürfelt wird und die Summe der Multiplikatoren die Gesamtanzahl der „mitspielenden“ Würfel (in unserem Falle 30) nicht übersteigen darf.

Punktevergabe:

Für einen Volltreffer erhält der Spieler 5 Punkte und wenn keiner das konkrete Ergebnis erraten hat, erhält derjenigen, der am nächsten dran war einen Trostpunkt.

Misthaufen – Reihenjagd

Material: farbige Stifte, Schreibblock, Misthaufen Ritter-Rechenkarten von SCHUBI Lernmedien (No 223 87)

Zuerst werden auf einem Papier alle Resultate der neu zu übenden Multiplikationsreihe aufgeschrieben, z.B. 3er-Reihe (3,6,9...30, inkl. der 0). Jedes Kind erhält ein Kartenset von 0-10 und mischt es. Dann legt es die Karten verdeckt vor sich auf einen Stapel. Ein Kind deckt seine oberste Karte auf, z.B. eine 3. Es rechnet deshalb $3 \times 3 = 9$. Daraufhin darf es mit seiner Farbe die 9 auf dem Papier durchstreichen und das nächste Kind kommt an die Reihe. So wird ein Resultat nach dem anderen gestrichen. Wer eine Zahl aufdeckt die zu einem bereits gestrichenen Resultat führt, geht leider leer aus. Gewonnen hat, wer die meisten Resultate auf dem Papier mit seiner Farbe durchstreichen konnte.

Variante: Die Reihenjagd kann auch mit zwei Reihen gespielt werden, dann benötigt jeder Spieler aber zwei Kartensets von 0-10.

3 Minuten 1x1-Reihe würfeln

Material: ein Würfel, der auf allen 6 Seiten dieselbe Ziffer trägt, ein 10er-Würfel mit der Null, Würfelbrett, Glasdekosteine (Muggelsteine), Timer

Das Kind würfelt drei Minuten lang mit den beiden Würfeln und benennt jedes Mal die gewürfelte Malaufgabe inklusive Ergebnis. Für jede richtige Nennung schiebt der Therapeut einen Muggelstein auf den „Gewinnhaufen“. Am Ende der drei Minuten werden die gewonnenen Muggelsteine entsprechend der geübten Malreihe gebündelt (z.B. 6er Häufchen, wenn die 6er-Reihe geübt wurde. Abschließende benennt das Kind die Anzahl der Häufchen und die entsprechende Malaufgabe. Das Ergebnis wird notiert. Diese Übung sollte täglich so lange durchgeführt werden, bis das Kind ca. 60 Aufgaben in 3 Minuten korrekt benennen kann.

Optional: Bei sehr schwachen Kindern bietet es sich an zunächst die Einer-Reihe zu würfeln, um zu ermitteln, wie schnell das Kind überhaupt würfeln und sprechen kann.

Die-Magie-des-sich-nicht-anstrengen-dürfen

Material: Zu jeder Malreihe werden Kärtchen (vorzugsweise blanko Memory-Karten Format 6x6cm) erstellt.

Dem Kind wird erklärt, dass es bei diesem Spiel darauf ankommt, sich unter keinen Umständen anzustrengen. Es soll herausgefunden werden, welche Aufgaben bereits völlig mühelos aus dem Kopf abgerufen werden können, welche Ergebnisse man also bereits ohne zu überlegen weiß. Der Lehrer/Therapeut/Übungspartner zeigt die Aufgabe und zählt dabei im Kopf bis 3. Wird das Ergebnis innerhalb dieses Zeitraums mühelos benannt, kommt die Karte auf den „guten“ Stapel, dauert es länger, wandert die Karte auf den „Nochmal-üben-Stapel“. Der „Nochmal-üben-Stapel“ wird in der Folge so oft durchgegangen, bis das Kind auch diese Aufgaben mühelos abrufen kann.

Variante „Division“: Es kann sinnvoll sein jede Malreihe einzeln so lange zu üben bis sie wirklich sitzt. Dazu macht es Sinn, dem Kind auch die Ergebnisseite vorzulegen und nach der passenden Aufgabe zu fragen.