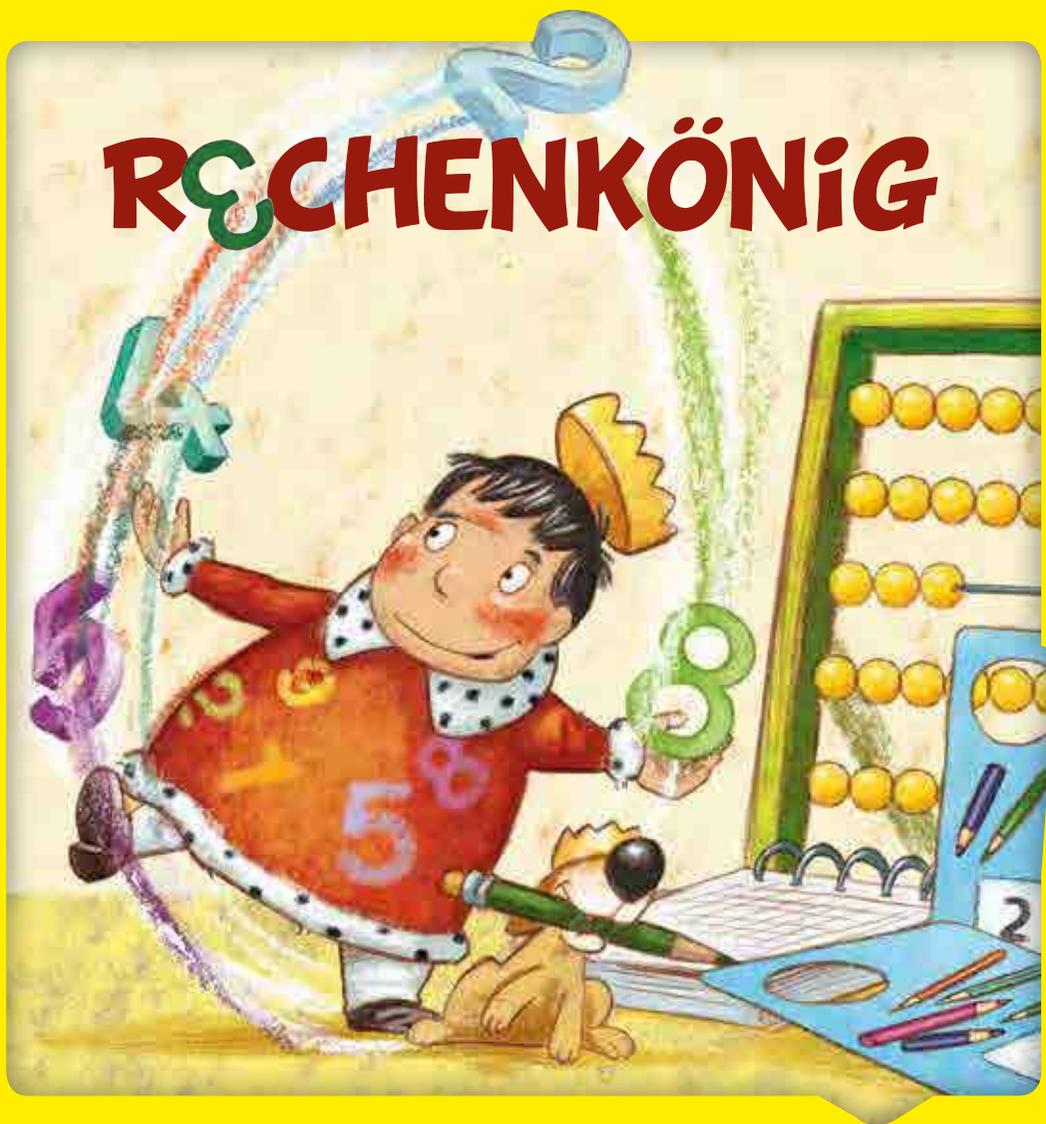


RECHENKÖNIG



Rechenkönig

Wer ist der beste Rechenkünstler?

Eine Lernspiele-Sammlung rund um das Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 20. Enthalten sind sieben Spielideen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die für 1 - 6 Kinder von 5 - 8 Jahren geeignet sind. Die pfiffige Rechenkönig-Figur erlaubt durch die Stanzungen der Karten eine sofortige Lernkontrolle.

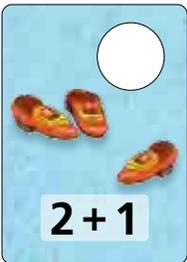
Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf, Basel / Schweiz
Illustration: Stephan Pricken
Spieldauer: jeweils 5 - 15 Minuten

Spielinhalt

- 1 Rechenkönig-Kontrollfigur
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbolen
- 1 Kartenrahmen
- 10 doppelseitig bedruckte Aufgabekarten
- 10 doppelseitig bedruckte Ergebniskarten
- 1 Spielanleitung

Das Prinzip der Karten

Die Aufgabekarten:

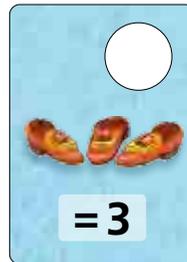


blaue Seite mit Gegenständen in passender Anzahl

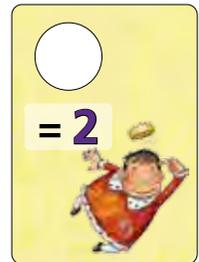


gelbe Seite mit König

Die Ergebniskarten:



blaue Seite mit Gegenständen in passender Anzahl



gelbe Seite mit König

Spiel 1: Rechnen mit dem Rechenkönig

Welche Kartenpaare gehören zusammen?
Übung für 1 Kind.

Du benötigst:

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, den Kartenrahmen, den Rechenkönig.

Spielvorbereitung

Lege alle Karten mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch.
Der Kartenrahmen liegt direkt vor dir.

Spielablauf

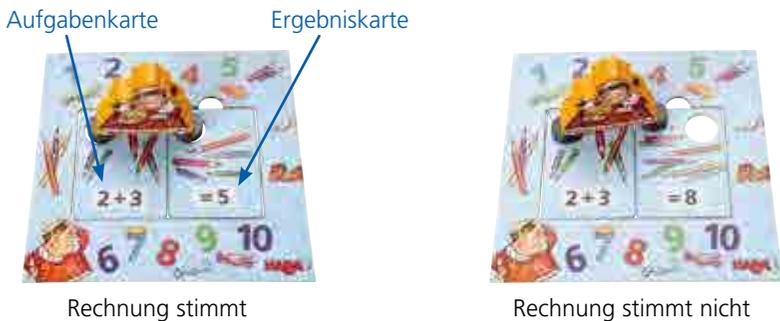
Nimm eine der Aufgabenkarten (Beispiel: $2 + 3$) und lege sie links in den Kartenrahmen. Welches Ergebnis errechnest du? Suche die entsprechende Ergebniskarte und lege sie rechts in den Kartenrahmen.

Tip:

Sieh dir die Abbildungen an. Sie helfen dir beim Rechnen und Finden der richtigen Ergebniskarte (Beispiel: $= 5$). Lege die Ergebniskarte rechts in den Kartenrahmen.

Stimmt deine Rechnung?

- Um dein Ergebnis zu überprüfen, stellst du nun den Rechenkönig in die Lochstanzungen der Karten.



- Wenn deine Rechnung stimmt, passen die beiden Füße des Königs genau in die zwei Löcher.
- Wenn das nicht der Fall ist, so überlege erneut und tausche die Ergebniskarte gegen eine andere aus.

Nimm die Karten anschließend wieder aus dem Rahmen heraus und suche dir eine neue Aufgabenkarte aus.

Die Rechnerei wird schwieriger, wenn du alle Ergebniskarten umdrehst – also die gelbe Seite oben liegt: Nun sind keine Abbildungen mehr zu sehen. Noch schwieriger wird es, wenn du auch die Aufgabenkarten mit der gelben Seite nach oben drehst.

Spiel 2: Ergebnisse suchen

Wer weiß das richtige Rechenergebnis?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, den Kartenrahmen, den Rechenkönig, den Würfel.

Spielvorbereitung

Legt alle Karten mit der gelben Seite nach oben aus.
Die Aufgabenkarten kommen auf die eine Seite, die Ergebniskarten auf die andere.
Kartenrahmen, Rechenkönig und Würfel liegen bereit.

Spielablauf

Wer am schnellsten von 1 bis 10 und wieder zurück zählen kann, darf beginnen.
Würfle einmal.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**
Wähle eine Aufgabenkarte, auf der eine Zahl in dieser Farbe zu sehen ist.
- **Zeigt der Würfel den König?**
Nimm eine beliebige Aufgabenkarte.

Suche jetzt die zu deiner Aufgabenkarte passende Ergebniskarte. Mit dem Kartenrahmen und dem Rechenkönig kontrollierst du, wie in Spiel 1 beschrieben, ob dein Ergebnis stimmt.

- **Du hast richtig gerechnet?**
Nimm dir beide Karten.
- **Du hast falsch gerechnet?**
Lege beide Karten wieder zurück.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt. Hast du eine Farbe gewürfelt, die nicht mehr ausliegt? Dann such dir eine beliebige Aufgabenkarte aus!

Spielende

Wenn nur noch ein Kartenpaar übrig ist, endet das Spiel. Stapelt nun eure ergatterten Karten: Wer von euch den höchsten Kartenstapel hat, gewinnt das Spiel.

Variante für Könner

Die Aufgabenkarten liegen mit der blauen Seite nach oben, die Ergebniskarten mit der gelben Seite. Wer an der Reihe ist, würfelt und sucht sich eine entsprechende Ergebniskarte aus.

Welche ist die dazu passende Aufgabenkarte?

Spiel 3: Verflixter Zahlensalat

Wer findet die fehlenden Zahlen?

Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

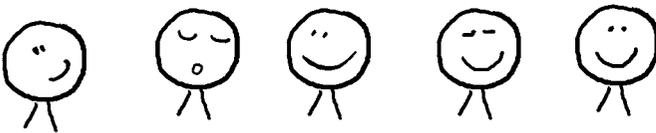
Alle Ergebniskarten.

Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier für jedes Kind.

Spielvorbereitung

Legt die Ergebniskarten (= die Zahlen von 1 bis 10) durcheinander auf den Tisch. Es sollen entweder alle gelben oder aber alle blauen Seiten nach oben zeigen: Das ist der verflixte Zahlensalat.

Jedes Kind zeichnet fünf Köpfe auf sein Blatt.



Spielablauf

Das Kind mit den kürzesten Haaren darf zuerst Zahlenkönig sein.

Während die anderen Kinder die Augen schließen, nimmt der Zahlenkönig drei Karten vom Tisch und ruft dann: „Augen auf! Welche Zahlen fehlen im Salat?“

Das Kind, das eine fehlende Zahl findet, nennt sie schnell.

- **Stimmt es? Fehlt die Zahl wirklich?**
Dann darf es eine Krone auf einen seiner Köpfe zeichnen.
- **Stimmt es jedoch nicht,**
dann muss es noch einen Kopf auf sein Blatt zeichnen.



Sind die drei Zahlen erraten? Dann werden alle Karten wieder auf dem Tisch verteilt. Nun ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind Zahlenkönig.

Spielende

Wer zuerst auf alle seine Köpfe Kronen gezeichnet hat, gewinnt.

Variante für Könner

Nehmt anstelle der Ergebniskarten die Aufgabenkarten. Auch hier kann eine beliebige Seite nach oben zeigen. Jede Rechenaufgabe entspricht einer Zahl zwischen 1 und 10.

Beispiel:

Aufgabenkarte $5 - 2$ entspricht der Zahl 3.

Welche Zahlen hat der Zahlenkönig diesmal verschwinden lassen?

Spiel 4: Zahlenbingo

Wer kann zuerst alle eigenen Zahlen durchstreichen?
Würfelspiel für 2 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Aufgabenkarten, den Rechenkönig, den Würfel, eventuell den Kartenrahmen.
Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier für jedes Kind.

Spielvorbereitung

Legt die Aufgabenkarten mit der gelben Seite nach oben zu einem Rundkurs aus. Stellt den Rechenkönig auf eine beliebige Karte. Der Würfel wird bereitgelegt. Jedes Kind schreibt vier verschiedene Zahlen aus dem Zahlenraum von 1 bis 10 auf sein Blatt.



Spielablauf

Wer von euch hat die hellsten Augen?
Du darfst beginnen und ein Mal würfeln.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?**
Ziehe den König im Uhrzeigersinn auf die nächste Karte, auf der eine Zahl dieser Farbe zu sehen ist.
- **Zeigt der Würfel den König?**
Du darfst dir eine Farbe aussuchen, auf die du den Rechenkönig ziehst.

Auf welcher Rechenaufgabe ist der König gelandet?

Lies sie laut vor. Rechnet nun gemeinsam das Ergebnis aus
(Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Rechnung, wie in Spiel 1 beschrieben, überprüfen.)

Jeder, der die Ergebniszahl auf dem eigenen Blatt stehen hat, ruft laut „Bingo“ und streicht sie mit dem Stift durch.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Wer als Erste(r) alle vier eigenen Zahlen durchstreichen konnte, gewinnt.

Spiel 5: Rechen-Mixmax

Wer findet die falschen Rechnungen?
Suchspiel für 3 - 6 Kinder.

Ihr benötigt:

Alle Aufgaben- und Ergebniskarten, eventuell den Rechenkönig.
Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift und ein Blatt Papier für jedes Kind.

Spielvorbereitung

Legt alle Karten mit der gelben Seite nach oben aus. Sucht zu jeder Aufgabenkarte die richtige Ergebniskarte und legt beide Karten nebeneinander auf den Tisch. Stimmen alle Rechnungen? Mit dem Rechenkönig könnt ihr sie, wie in Spiel 1 beschrieben, überprüfen. Jedes Kind zeichnet fünf Köpfe auf sein Blatt.

Spielablauf

Das Kind mit den längsten Haaren darf zuerst Rechenkönig sein.



Während die anderen Kinder die Augen schließen, vertauscht der Rechenkönig die Ergebniskarten von 3 Rechnungen und ruft dann: „Augen auf! Was stimmt hier nicht?“

Das Kind, das eine falsche Rechnung findet, zeigt schnell darauf.

- **Wenn die Rechnung wirklich falsch ist,**
darf es eine Krone auf einen seiner Köpfe zeichnen.
- **Hat es sich jedoch geirrt,**
muss es einen weiteren Kopf auf sein Blatt zeichnen.



Wenn die drei falschen Rechnungen gefunden worden sind, werden die Ergebniskarten wieder richtig zugeordnet. Jetzt darf das nächste Kind Rechenkönig sein.

Spielende

Wer als Erste(r) auf alle Köpfe eine Krone zeichnen konnte, gewinnt.

Spiel 6: Die königliche Geheimzahl

Wer errät die Geheimzahl des pfiffigen Königskindes?

Ratespiel für 3 - 6 Kinder.

Folgendes Material wird benötigt:

Ein Stift, außerdem ein kleiner Zettel für das Königskind und ein Blatt Papier für die übrigen Kinder.

Spielvorbereitung

Schreibt gemeinsam alle Zahlen von 1 bis 20 auf das große Blatt. Der Stift wird bereitgelegt.

Spielablauf

Das Kind mit den dunkelsten Augen darf zuerst das Königskind sein. Es schreibt verdeckt eine Zahl zwischen 1 und 20 auf den kleinen Zettel und hält sie versteckt.

Die anderen Kinder sollen die Geheimzahl des Königskindes herausfinden. Reihum stellt ihr Fragen, die es mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten können muss.

Beispiele:

„Ist die Zahl gerade?“

„Ist die Zahl größer als 12?“

„Ist die Zahl durch 3 teilbar?“

Nach jeder Antwort des Königskindes streicht ihr auf dem Blatt alle die Zahlen durch, die nun nicht mehr infrage kommen. Ist die Geheimzahl z. B. gerade, streicht ihr alle ungeraden Zahlen durch (1, 3, 5, 7, 9, 11 usw.).

Spielende

Wer die Geheimzahl errät, darf das neue Königskind sein.

Variante für 2 Kinder

Beide Kinder schreiben auf ein eigenes Blatt die Zahlen von 1 bis 20. Außerdem notiert jedes Kind verdeckt seine Geheimzahl auf einem kleinen Zettel. Das kleinere Kind darf zuerst Königskind sein. Das andere Kind stellt eine Frage, die vom Königskind beantwortet wird.

- **Antwortet das Königskind mit „Nein“**, dann darf es sich eine Krone auf sein großes Blatt zeichnen. Das andere Kind streicht alle Zahlen durch, die nun nicht mehr infrage kommen.
- **Antwortet das Königskind mit „Ja“**, so streicht das andere Kind alle Zahlen durch, die nun nicht mehr infrage kommen.

Nach jeder Frage werden die Rollen getauscht und das andere Kind ist das Königskind. Hat ein Kind die Geheimzahl des anderen erraten, darf es zusätzlich eine Krone auf sein Blatt zeichnen. Dann beginnt eine neue Runde. Wieder notieren beide Kinder verdeckt eine Geheimzahl und schreiben eine Zahlenliste.

Spielende

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Kronen auf dem Blatt hat, gewinnt.

Spiel 7: Verzauberte Zahlen

Ein rechnerischer Zaubertrick, der das Publikum verblüffen wird.
Für ein Kind.

Du bist der große Zahlen-Zauberkünstler.
Schon im Voraus weißt du das Ergebnis einer Rechnung, obwohl dir gar nicht alle Zahlen bekannt sind.

Du benötigst:

Die Ergebniskarte mit der Zahl 8.
Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: ein Stift, ein Blatt Papier und ein Tuch.

Verstecke die Karte unter dem Tuch. Niemand darf sehen, welche Zahl auf der Karte steht.

Bestimme eine Person aus dem Publikum zum Rechenlehrling. Er bekommt Stift und Blatt und soll nach deinen Angaben Berechnungen durchführen. Das Publikum passt auf, dass er nicht falsch rechnet.

Gib dem Rechenlehrling folgende Anweisungen:

- „Wähle irgendeine Zahl zwischen 1 und 7 und schreibe sie auf. (z. B. 4)
- Zähle 2 dazu und notiere das Ergebnis. ($4 + 2 = 6$)
- Verdopple diese Zahl, notiere wieder das Ergebnis. ($6 \times 2 = 12$)
- Zähle 1 dazu. ($12 + 1 = 13$)
- Ziehe die Zahl, die du zu Beginn gewählt hast, vom Ergebnis ab. ($13 - 4 = 9$)
- Ziehe dann noch einmal deine Zahl ab. ($9 - 4 = 5$)
- Zähle 3 dazu und nenne uns allen das Endergebnis.“ ($5 + 3 = 8$)

Jetzt hebst du das Tuch hoch und zeigst dem Publikum die Karte. Es ist tatsächlich die 8!

Doch wie konntest du das wissen, noch bevor der Rechenlehrling seine Zahl gewählt hat?

Das ist der mathematische Trick:

Die Rechnung ergibt immer 8! Es ist völlig egal, welche Zahl der Rechenlehrling wählt! Probiere es selbst mit anderen Zahlen aus.

Wenn du den Zaubertrick ein zweites Mal vorführen willst, lässt du den Rechenlehrling als letzten Schritt 5 anstelle von 3 dazuzählen. Das Ergebnis wird dann immer 10 sein. In diesem Fall musst du natürlich vorher die Karte mit der 10 unter das Tuch legen.



ERSATZTEIL-INFO:

Liebe Eltern, liebe Kinder, unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

