

I bambini a questo punto devono cercare i numeri seguenti fra quelli segnati sulle carte e completare la serie mettendo le carte una accanto all'altra e davanti a sé. Vince il gioco chi riesce per primo a completare esattamente la serie.

Se si gioca con bambini che ancora non riescono a cavarsela bene con i numeri, è opportuno cominciare con il numero 1, in modo che il bambino impari pian piano a riconoscere tutti i numeri della serie. Se il bambino invece è un po' più pratico, l'adulto gli può porre davanti un numero qualsiasi, per es. 9, e poi dirgli di continuare a completare la serie fino a 20. Viceversa si può anche comporre la serie da 20 a 1.

#### **Chi riesce a trovare l'insieme ed il numero uguale?**

Questo tipo di domino si può giocare con ambedue le facce delle carte da gioco. La faccia che presenta le figure con i numeri è adatta per i più inesperti. L'altra faccia invece va usata quando i bambini se la cavano già meglio con i numeri e gli insiemi.

Si mescolano le carte e si distribuiscono ai giocatori. Il primo giocatore mette una carta sul tavolo ed il secondo deve prendere dal proprio mazzo quella che si può accoppiare ad una delle due metà della prima carta. Anche un bambino può controllare se ha accoppiato bene le carte: gli insiemi ed il numero ad essi corrispondente hanno infatti lo sfondo dello stesso colore. Se il giocatore di turno non possiede la carta adatta, deve stare fermo un giro. Vince chi riesce a liberarsi prima delle proprie carte.

Il gioco diventa più difficile se ad un certo insieme deve far seguito il numero corrispondente. Per esempio: sulla prima carta ci sono 8 fragole ed il numero 3. Il giocatore ha due possibilità: mettere accanto alle fragole il numero 8 oppure accanto al numero 3 le tre pecore. Le stesse regole valgono per la faccia opposta delle stesse carte.

Le regole dei giochi "Sai fare le operazioni?" e "Chi riesce a fare le operazioni più in fretta?" valgono per ambedue le facce delle carte con i numeri. Le carte rosse con i numeri dall'1 al 10 corrispondono alle tavole con facili addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. Le carte con i numeri dall'11 al 20 corrispondono invece alle operazioni più difficili contenute nelle tavole azzurre.

In un primo tempo l'adulto farà giocare il bambino con le tavole con i numeri dall'1 al 10. Quando il bambino avrà imparato a risolvere le operazioni più facili, si segnerà a giocare con le carte con le facce azzurre e con quelle con i numeri dall'11 al 20.

#### **Sai fare le operazioni?**

Se il bambino ancora non è in grado di eseguire bene le addizioni, le sottrazioni e le moltiplicazioni, è necessario che un adulto giochi prima con lui. Il bambino riceve una tavola con le operazioni. Si mescolano bene le carte con le soluzioni e si mettono sul tavolo con la faccia con i numeri rivolta in su.

Con i meno esperti si deve far attenzione a prendere solo le carte con le soluzioni che corrispondono al risultato delle operazioni che stanno sulla tavola.

Quando il bambino saprà far meglio i conti, dovrà prendere dal mazzo la carta con la soluzione giusta.

Quando il bambino avrà coperto la tavola con le operazioni con le carte corrispondenti, l'adulto controllerà se i risultati sono esatti. Se il bambino avrà acquistato una certa sicurezza nell'eseguire le operazioni, potrà giocare con gli altri bambini.

Vince chi riesce a coprire per primo la propria tavola con le carte con le soluzioni esatte.

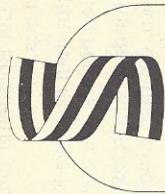
#### **Chi riesce a fare le operazioni più in fretta?**

Si distribuiscono le tavole con le operazioni ai giocatori. Un bambino funge da direttore del gioco, mescola le carte e le mette coperte davanti a sé. Poi ne alza una e legge il numero che c'è segnato sopra. A questo punto gli altri giocatori devono cercare sulla loro tavola l'operazione il cui risultato corrisponde a quel numero. Chi riesce a trovare per primo l'operazione corrispondente, riceve la carta e con questa copre l'operazione. Bisogna però far attenzione che più operazioni possono avere lo stesso risultato.

3 può essere 7-4, oppure 8-5 o anche 10-7.

Vince chi riesce a coprire prima ed in modo esatto la propria tavola.

# WER KANN RECHNEN? JE SAIS COMPUTER SAI FARE I CONTI?



**Schmidt  
International**

T. Nr. 31461

## **WER KANN RECHNEN?**

**Inhalt:** 55 Dominokarten 36 Lottokarten  
4 Aufgabentafeln

### **Hinweis für die Eltern:**

Alle Spiele möglichst mit einem Erwachsenen als Spielleiter durchgeführt werden. Mit Kindern, die noch wenig mit Zahlen oder Mengen umgehen können, sollte man zuerst einfache Suchspiele spielen, um den Zahlen- bzw. Mengenbegriff zu verdeutlichen. Die Spiele "Wer findet die richtige Menge?" und "Wer hat zuerst die richtige Menge?" sind deshalb für Rechenanfänger bestimmt, ebenso das Spiel "Wer kennt die folgende Zahl?" sowie das Dominospiel "Wer findet die gleiche Menge oder Zahl?".

Die Lottospiele "Kannst Du die Rechenaufgabe?" und "Wer kann schnell rechnen?" üben die Rechenfertigkeiten Zusammenzählen (Addieren), Abziehen (Subtrahieren) und Malnehmen (Multiplizieren). Sie sind also für Kinder geeignet, die schon etwas rechnen können oder das Rechnen in der Schule gelernt haben. Hat das Kind Schwierigkeiten beim Rechnen, können diese Spiele zur Nachhilfe verwendet werden.

Bei den beiden Lottospielen wird mit den Lottotafeln gespielt.

Die roten Tafeln enthalten einfache Rechenaufgaben im Zahlenraum 1—10. Die blauen Tafeln mit schwierigeren Aufgaben sind für Kinder, die schon bis 20 rechnen können.

Es empfiehlt sich bei allen Spielen, zuerst mit einem Kind zu üben. Kann das Kind sicher mit dem Spiel umgehen, wird gemeinsam mit anderen Kindern gespielt.

### **Wer findet die richtige Menge?**

Bei diesem Spiel werden die roten Lottokärtchen mit den Zahlen 1—10 verwendet.

Die Karten enthalten auf der einen Seite die einzelnen Zahlen, auf der anderen Seite ist die entsprechende Menge mit Symbolen dargestellt.

Es wird zuerst mit den Mengen (Symbolen) gespielt. Der Erwachsene mischt die Karten und breitet sie vor den Kindern aus. Er fragt die Kinder ab: "Wer findet 2 Striche?" "Wer die richtige Karte entdeckt hat, darf sie behalten.

Gewinner ist, wer die meisten Karten sammeln konnte. Kann das Kind gut Mengen unterscheiden, wird mit der Zahlenseite gespielt.

### **Wer hat zuerst die richtige Menge?**

Zuerst wird wieder mit der Symbolseite der roten Lottokärtchen gespielt.

Der Erwachsene mischt und gibt jedem Kind eine Karte. Aus einem Behälter mit Knöpfen (Steinen, Pfennigen, Bonbons) sucht sich nun jedes Kind die zu seiner Mengenangabe auf der Karte passende Anzahl von Knöpfen etc.

Gewinner ist, wer zuerst die richtige Anzahl von Gegenständen neben seine Karte gelegt hat. Um das Spiel zu erschweren, kann man auch mit zwei oder drei Karten spielen. (Eine höhere Kartenanzahl vermeidet auch auftretende Ungerechtigkeiten: das eine Kind muß z.B. die Zahl 7 nachlegen, das andere nur die Zahl 2.)

Erschwert wird das Spiel, wenn mit der Zahlenseite der Kärtchen gespielt wird und die Kinder die Zahlenangaben nachlegen müssen.

### **Wer kennt die folgende Zahl?**

Zu diesem Spiel werden die roten und blauen Lottokärtchen verwendet. Es kann ein Kind spie-



len. Der Spielleiter mischt die Karten und breitet sie mit der Zahlenseite nach oben vor dem Kind aus.

Er gibt dem Kind die Karte mit der Zahl 1. Das Kind sucht nun aus den gemischten Karten die Zahlen heraus, die auf 1 folgen und legt sie nebeneinander vor sich hin.

Bei Kindern, die Schwierigkeiten im Umgang mit Zahlen haben, ist es gut, mit der Zahl 1 zu beginnen, um dem Kind die ganze Zahlenfolge vor Augen zu führen. Kann das Kind besser mit 20 Zahlen umgehen, gibt der Erwachsene eine beliebige Zahl vor, z.B. 9 und läßt die Reihe bis 20 aufbauen. Umgekehrt kann auch die Zahlenreihe von 20 nach 1 hin abgebaut werden.

#### **Wer findet die gleiche Menge oder Zahl?**

Dieses Rechendomino kann mit beiden Kartenseiten der Dominokarten gespielt werden. Die Vorderseite mit ihren Bildern und Ziffern ist mehr für Rechenanfänger geeignet. Die Rückseite mit den ungenständlichen Mengenangaben wird benutzt, wenn die Kinder schon besser mit Zahlen und Mengen umgehen können.

Die Karten werden gemischt und an die Spieler verteilt. Der erste Spieler legt eine Karte auf den Tisch, der zweite Spieler muß nun aus seinem Kartenvorrat diejenige finden, die zu einer Hälfte der Ausgangskarte paßt. Es ist dabei egal, an welcher Kartenhälfte angelegt wird. Das Kind kann kontrollieren, ob es richtig angelegt hat: die Menge und die dazugehörige Zahl haben den gleichen farbigen Kartenhintergrund.

Hat der nächste Spieler keine passende Kärtchen, muß er einmal aussetzen. Sieger ist, wer als erster seine Kärtchen abgelegt hat.

Erschwert wird das Spiel, wenn auf eine Menge immer eine Zahl folgen muß. Beispiel: Die Ausgangskarte zeigt 8 Erdbeeren und die Ziffer 3.

Der nächste Spieler muß also die Zahl 8 bei den Erdbeeren oder 3 Schafe bei der Ziffer anlegen. Die gleichen Spielregeln gelten auch für die ungenständlichen Mengenangaben auf der Rückseite der Dominokarten.

Die Spielregeln für die Spiele "Kannst Du die Rechenaufgaben?" und "Wer kann schnell rechnen?" gelten für die Lottotafeln.

Die Lottokärtchen mit den Zahlen 1 bis 10 gehören zu den roten Aufgabentafeln mit einfachen Plus-, Minus- und Mal-Aufgaben.

Zu den schwierigeren Rechenaufgaben der blauen Tafeln passen die Lösungskärtchen 11 bis 20.

Der Erwachsene läßt das Kind zuerst mit den Tafeln im Zahlenraum von 1 bis 10 spielen. Beherrscht das Kind die einfacheren Aufgaben, wird mit den blauen Tafeln und den Lösungskärtchen von 11 bis 20 gespielt.

#### **Kannst Du die Rechenaufgaben?**

Kann das Kind noch nicht gut addieren, subtrahieren und multiplizieren, spielt der Erwachsene zuerst mit einem Kind. Das Kind erhält eine Aufgabentafel. Die Lösungskärtchen werden gemischt und die Zahlen offen vor dem Kind ausgelegt.

Bei Anfängern sollte man zuerst nur die Kärtchen auslegen, die zur Aufgabentafel passen. Kann das Kind besser rechnen, so muß es das richtige Lösungskärtchen aus dem Kartenvorrat herausuchen. Hat das Kind die Aufgabentafel mit den Karten bedeckt, kontrolliert der Erwachsene, ob die Aufgaben stimmen. Wenn das Kind sicherer im Rechnen geworden ist, kann das gleiche Spiel mit mehreren Kindern gespielt werden. Gewinner ist, wer als erster seine Tafel mit den richtigen Lösungskarten bedeckt hat.

#### **Wer kann schnell rechnen?**

Die Aufgabentafeln werden unter die Spieler verteilt. Ein Kind ist Spielleiter — es mischt die Lösungskärtchen und legt sie verdeckt vor sich hin. Dann zieht es eines der Kärtchen und liest die darauf gedruckte Zahl vor. Die Spieler müssen nun auf ihrer Tafel die Aufgabe finden, die zu der Zahl als Lösung paßt. Wer die passende Aufgabe als erster gefunden hat, erhält die Karte und bedeckt damit seine Aufgabe. Es ist dabei zu beachten, daß mehrere Aufgaben eine Zahl als Lösung haben. 3 kann 7—4 sein, aber auch 8—5 und 10—7. Sieger ist, wer seine Aufgabentafel als erster richtig bedeckt hat.

## **JE SAIS COMPTER**

### **Contenu du jeu:**

- 54 cartes de domino
- 4 cartes d'exercices
- 36 cartes de loto

**Note aux parents:** Dans la mesure du possible, tous les jeux devraient être joués avec un adulte comme meneur de jeu.

Avec des enfants n'ayant aucune connaissance des chiffres ou des nombres, il est recommandé de choisir d'abord des jeux simples permettant une approche en douceur de ces notions de chiffre et nombre.

Les jeux "Qui trouve le nombre juste?" et "Qui a le premier le nombre juste?" sont spécialement bien adaptés à l'initiation des débutants, de même que "Qui connaît le chiffre suivant?" ou le jeu de Domino "Qui trouve le même chiffre ou le même nombre?".

Les jeux de Loto "Sais-tu résoudre cet exercice de calcul?" et "Qui compte le plus vite?" sont un excellent entraînement à l'addition, la soustraction et la multiplication.

Ces jeux sont donc particulièrement appropriés aux enfants qui savent déjà un peu compter ou qui ont appris à compter à l'école. Ils peuvent par ailleurs se révéler être une aide excellente pour des enfants éprouvant peut-être quelque réticence envers le calcul ...

En ce qui concerne ces deux jeux de loto, on joue avec les deux côtés des cartes exercices. Les exercices du côté rouge sont simples, allant de 1 à 10. Les exercices du côté bleu sont un petit peu plus difficiles et sont pour des enfants qui savent déjà compter jusqu'à 20.

Il est recommandé de jouer tous les jeux d'abord avec un seul enfant. Si le jeu ne présente pas de difficultés, on peut commencer à le jouer à plusieurs.

### **Qui trouve le nombre juste?**

On utilise pour ce jeu les cartes de loto rouges avec les chiffres de 1 à 10.

Sur un côté de la carte sont marqués les chiffres, sur l'autre côté sont donnés les nombres correspondants sous forme de symboles. On joue d'abord avec les nombres (symboles).

L'adulte mélange les cartes, les étale devant les enfants et demande par exemple: "qui trouve les deux points"? L'enfant qui trouve la carte juste, la garde. Le gagnant est l'enfant qui à la fin a le plus de cartes.

Lorsqu'un enfant arrive à reconnaître les symboles sans difficulté, on peut commencer à le faire jouer avec les chiffres sur l'autre côté de la carte.

### **Qui trouve le premier le nombre juste?**

Ici aussi on joue d'abord avec le côté rouge de la carte de loto, c'est-à-dire avec les symboles. L'adulte mélange les cartes et en donne une à chaque enfant. Chaque enfant doit alors prendre dans un récipient rempli de boutons (ou de cailloux, pièces de monnaie, bonbons etc.) le nombre de boutons correspondant au nombre représenté sur la carte. Le gagnant est celui qui a réussi le premier à poser à côté de sa carte le nombre juste de boutons.

Pour rendre le jeu un peu plus difficile, on peut jouer avec 2 ou 3 cartes. Le fait de jouer avec plusieurs cartes permet également d'éviter les injustices (que par exemple un enfant ait le nombre 7 alors qu'un autre n'a que 2).

Le jeu est plus difficile si l'on joue avec le côté "chiffres" des cartes. Les enfants doivent poser devant eux le nombre juste de boutons correspondant au chiffre de leur carte.

### **Qui connaît le chiffre suivant?**

On utilise pour ce jeu les cartes de loto bleues et rouges de 1 à 20. Trois enfants maximum peuvent participer en même temps à ce jeu.

Le meneur de jeu mélange les cartes et les étale devant les enfants, côté avec le chiffre vers le haut. Puis il donne à chaque enfant la carte avec le chiffre 1.

Les enfants doivent alors maintenant chercher dans le tas de cartes les chiffres qui suivent le 1 et les poser en ligne devant eux.