

Ein mathematisches Übungsspiel für die Grundrechenarten im Zahlenraum bis 100

Wenn Kinder die Addition, Subtraktion und die Kernaufgaben der Multiplikation verstanden haben und diese weiter gefestigt werden sollen, dann ist Dingo das richtige Rechenspiel für die Schule oder für Übungszwecke zuhause. **dingo¹⁰⁰** – das mathematische Lernspiel bietet die Möglichkeit in Form einer leicht nachvollbaren Spielidee, folgende Aufgabentypen im Hunderter-Zahlenraum zu automatisieren:

- Aufgaben mit Zehnerübergang einstellig plus/minus
- Aufgaben plus/minus zweistellig ohne und mit Zehnerübergang
- Verdoppeln und Halbieren
- Rechenvorteile erkennen und nutzen
- Multiplikation und Division – kleines Einmaleins – kleines Einsdurcheins



Inhalt: 2 Spielfelder, 224 Aufgabenkarten, 63 Aktionskarten (Joker und Smiley-Karten), 50 Spielsteine, Anleitung. Geeignet für 2 – 4 Spieler.

Fachdidaktische Hinweise: **dingo¹⁰⁰** Bei diesem Lernspiel geht es inhaltlich um die Anwendung und Automatisierung der Grundrechenarten im Zahlenraum 100. Im Mittelpunkt steht das Erlernen von sicheren Rechenstrategien. Schwerpunkt ist auf die Addition und Subtraktion und das kleine Einmaleins und Einsdurcheins gerichtet. Die Aufgabenkarten können vor Spielbeginn ausgewählt werden und lassen sich so an den Rechenfertigkeiten des Schülers orientieren.

Voraussetzung für den Spieleinsatz sind ein sicherer Umgang mit den Basisfertigkeiten im Zahlenraum bis 10 und das Verständnis für den dekadischen Aufbau zweistelliger Zahlen. Durch einen leicht nachvollziehbaren, klar strukturierten Spielvorgang und vielfältige Variationsmöglichkeiten ist **dingo¹⁰⁰** in unterschiedlichen Lernsituationen gut einsetzbar. Es kann sowohl in der Dyskalkulie-Therapie, als auch therapiebegleitend zuhause oder in der Schule genutzt werden.

dingo¹⁰⁰ Preis: 34,95 € (plus Versandkosten) beim Osnabrücker Zentrum für mathematisches Lernen (Rechenschwäche/Dyskalkulie)

www.os-rechenschwaeche-shop.de

Spielablauf und Spielziel:

Wenn mit dem Spiel begonnen wird festgelegt, mit welchen Aufgabenkarten geübt wird. Jeder Spieler erhält ein Hunderter-Spielfeld und orangefarbene bzw. grüne Chips zum Legen. Die Aufgabenkarten werden zuerst offen platziert. Später kann auch der Stapel verdeckt werden, damit der Spieler sich die Aufgabe beim kurzen Hinsehen merkt, um damit das Kopfrechnen noch weiter zu festigen. Die Lösung der Aufgabe wird mit einem Chip auf dem jeweiligen Spielfeld markiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und löst die Aufgabe vom gleichen Stapel. Ziel des Spiels ist es, jeweils 4 später 5 Plättchen waagrecht, senkrecht oder diagonal auf seinem Hunderterfeld anzuordnen.

Gewonnen hat, wer als Erster seine Spiele-Chips positionieren konnte. Joker und Smiley-Karten bringen Überraschungsmomente in den Spielverlauf und bieten die Möglichkeit, das Spiel zu beschleunigen.

Weitere Informationen auch in Kopf und Zahl, des Vereins für Lerntherapie und Dyskalkulie e.V., KuZ Nr. 26, Herbst 2016, von Katja Rochmann, (Osnabrücker Zentrum für mathematisches Lernen).

