

Rechenstar

Ein Spiel von Erika Bruhns für gute Rechner
und solche, die es werden wollen.

Zur Einübung von Rechenoperationen
im Zahlenraum bis 30

Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7004

1996 by Piatnik, Wien
© Printed in Austria



www.piatnik.com

Inhalt:

48 Spielkarten

2 Würfel

Der Kartensatz besteht aus 3 Serien (Schnecken, Frösche, Vögel) zu jeweils 16 Karten. Von jeder Serie gibt es drei 1er Karten, drei 2er Karten, zwei 3er Karten, zwei 4er Karten und jeweils eine Karte mit 5,6,7,8,9 und 10 Symbolen.

Ziel: Das Kopfrechnen zählt bei den Kindern zu einer der ersten Hürden in Ihrer schulischen Laufbahn. Dieses Spiel möchte den Kindern auf unkomplizierte Art helfen, einfache Rechenoperationen auszuführen. Die Rechenoperationen können je nach Altersstufe unterschiedlich schwierig gestaltet werden. Den Schwierigkeitsgrad bestimmt jeder Spieler selbst. Erlaubt sind zunächst Additionen und Subtraktionen, sowie Kombinationen aus diesen Rechnungsarten. Als höhere Schwierigkeitsstufe sind auch Multiplikationen und Divisionen möglich. Die Darstellung auf den Karten sollen zwar eine Anzahl verdeutlichen und so den Zahlenbegriff untermauern, haben aber eher dekorativen Charakter. Für die Rechenoperationen ist ausschließlich der in Ziffern aufgedruckte Zahlenwert von Bedeutung, denn selbstverständlich kann man nicht 5 Frösche von 8 Schnecken abziehen oder 3 Vögel mit 5 Schnecken multiplizieren und ebensowenig 8 Frösche durch 2 Vögel teilen.

Spielmöglichkeiten:

1. Grundregel "Auf dem Weg zum Rechenstar"

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten, die restlichen werden verdeckt als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Der Jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln. Die gewürfelte Augenzahl (z.B. 4 und 4, das ergibt die Summe 8) muss als Ergebnis einer Rechengeschichte aus den eigenen Karten abgelegt werden. Es ist nicht erlaubt, die Zahl nur mit einer einzigen Karte abzulegen, sondern es sollen nach Belieben 2 oder 3 Karten verwendet werden, aber auch nicht mehr.

In unserem Beispiel wären das für die Anzahl 8 z.B. folgende Möglichkeiten:

$$3 + 5 = 8$$

$$10 - 2 = 8$$

$$2 \times 4 = 8$$

$$(10 + 6) : 2 = 8$$

Beim Auflegen der Karten muss die Rechengeschichte laut mitgesagt werden. Wer einen Fehler macht, wird von den Mitspielern darauf aufmerksam gemacht, muss seine Karten zurücknehmen und setzt für diese Runde aus.

Wer keine passenden Karten hat, muss eine Karte vom Stapel nehmen. Dann ist der links vom ersten Spieler Sitzende an der Reihe, und so geht es reihum weiter.

Wem nur eine Karte bleibt, der muss sofort eine weitere ziehen. Er kann dann in der nächsten Runde weitermachen.

Sieger ist, wer als erster alle seine Karten ablegen konnte.

Weitere Spielmöglichkeiten:

2. "Je mehr, desto besser"

Das Spiel bleibt im Prinzip gleich wie bei der Grundregel, es dürfen jedoch für jede gewürfelte Anzahl beliebig viele Karten verwendet werden.

7 könnte z.B. folgendermaßen zusammengesetzt werden:

$$3 \times 3 = 9, 9 + 1 = 10, 10 : 2 = 5, 5 + 2 = 7$$

Damit wären 5 verschiedene Karten verwendet worden (3, 3, 1, 2, 2). Allerdings muss man hier klug taktieren, denn mit den Zahlenkarten, die nach einer so umfangreichen Zusammensetzung übrig bleiben, sollen ja in der nächsten Runde weitere Rechnungen

gelegt werden können. Bleiben nur eine 10er Karte oder zwei Einserkarten übrig, wird man es in der nächsten Runde schwer haben.

Auch hier gilt die Regel: Wem nach dem Ablegen einer Rechengeschichte nur eine Karte übrigbleibt, muss sofort eine weitere ziehen.

3. "Rechenstar"

Jeder Spieler erhält 6 Karten und darf nur ein einziges Mal würfeln. Um die verlangte Zahl zu erreichen, muss er nun versuchen, so viele Karten wie möglich zu verwenden. Sieger und "Rechenstar" ist, wer nach der einen Runde am wenigsten Karten in der Hand hat.

4. "Mogeln"

Spielregel wie bei 1. "Auf dem Weg zum Rechenstar".

Es darf jedoch jeder Spieler versuchen, durch **falsche** Rechengeschichten auch Karten abzulegen.

Wer mit fester Stimme $2 \times 3 = 7$ (!) sagt kann vielleicht einige Mitspieler täuschen.

Wer aber als erster den Fehler entdeckt ruft laut: "**Gemogelt**" und erhält einen Gutpunkt.

War die Rechengeschichte doch richtig, wird diesem Spieler von seinem Punktekonto ein Gutpunkt abgezogen.

Wer als erster alle Karten abgelegt hat, erhält fünf Gutpunkte, der nächste vier usw. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn jeder alle Karten abgelegt hat.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Gutpunkten.

Wenn Sie zu "RECHENSTAR" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229 – 231
A-1140 Wien