



Mungo-Verlag

Mathematik-Pakete für Klasse 1 und 2 der Grundschule



spielend
Mathematik
lernen

Grundlage für alle Rechenarten der Grundschulmathematik sind gesicherte Zahlevorstellungen, in Klasse 1 im Zahlenraum bis 20, in Klasse 2 im Zahlenraum bis 100 und ab Klasse 3 im Zahlenraum bis 1000 und dann beliebig weiter im Dezimalsystem mit ganzen Zahlen.

Klasse 1 | Mathematik-Paket "Basis"

Für Klasse 1 beginnt es mit dem Zahlenraum bis 10 mit **strukturierten Zahlenbildern** (ikonischen Darstellungen) sowie den Zuordnungen dieser Bilder zu den symbolischen Darstellungen, also den arabischen Ziffern, und den Zahlwörtern. Für die ikonischen Darstellungen eignen sich besonders die "**Eierkarton-Bilder**" auf der Grundlage des 10er-Eierkartons, wie sie von vielen Grundschullehrerinnen und -lehrern schon lange verwendet werden. Prof. Hans-Dieter Gerster (Freiburg) hat diese in seinen Veröffentlichungen grundlegend analysiert, der Mungo-Verlag hat auf dieser Grundlage eine ganze Serie von Kartenspielen unter dem Begriff "**Göttinger Zahnenbilder**" veröffentlicht.

Nach den Zahnenbildern sind die **Konzepte des Rechnens** grundlegend für sicheres Kopfrechnen und schriftliche Rechenverfahren als Alternative zum zählenden Rechnen.

Es beginnt mit "**Zahlino 2.0**", ein Domino-Spiel für die Zuordnung von Zahnenbildern und Zahlsymbolen. Das Spiel kann von 1 bis 6 Kindern gleichzeitig gespielt werden, ideal sind 3 bis 4. Als zweite Spielmöglichkeit lassen sich auch die verliebten Zahlen auf der anschaulichen Ebene üben.

Ein weiteres sehr beliebtes Spiel zur Zehnerzerlegung auf der rein ikonischen Ebene für 2 bis 4 Spieler ist der "**Der große**

Eierkönig", gleichzeitig eine Erweiterung auf den Zahlenraum bis 100.

Sobald die Kinder diese Zuordnungen verstanden haben, kann mit dem "Kakadu-Quintett" nach der „Blitzblick-Methode" die Automatisierung geübt werden, für Symbole, Zahlwörter und drei verschiedene ikonische Darstellungen. Gleichzeitig werden die Themen „verliebte Zahlen" sowie „gerade-ungerade" automatisiert. Mit dem „Kakadu-Quintet" können sehr viele verschiedene Spielmöglichkeiten genutzt werden, alleine, zu zweit und einige auch in Gruppen mit bis zu 4 oder sogar 6 Kindern („Fünfer raus!").

Mit dem Kartenspiel "Göttinger Zahlenbilder" kann der Blitzblick erweitert automatisiert werden, zusätzlich die Einführung der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20.

"Zahlino 2.0", "Kakadu-Quintett" und die "Göttinger Zahlenbilder" können dann auch mit dem neuen Brettspiel "Eierglück" kombiniert werden.

Inhalt:

- Zahlino 2.0
- Der große Eierkönig
- Kakadu-Quintett
- Göttinger Zahlenbilder
- Eierglück

Paketpreis:

69,95 € inkl. MwSt.
zzgl. Versand



Klasse 1 | Mathematik-Paket "Erweiterung"

Mit dem ganz schnellen "Zapalot" (Zahlen-Paare-Lotterie) werden nochmals die verliebten Zahlen automatisiert, dann aber auch die Addition im Zahlenraum bis 12.

"Der große Knopfbaron" ist ein schnelles sehr anschauliches Partnerspiel, bei dem ein dritter Spieler optional als Spielleiter fungieren kann. Es automatisiert die Themen größer und kleiner im Zahlenraum bis 20 oder darüber hinaus.

Das "Mäuse-Quintett" ist eine Erweiterung des Kakadu-Quintetts auf den Zahlenraum bis 20 mit genau den gleichen Spielmöglichkeiten.

Die beiden Quartett-Spiele "Schmetterlinge I und II" (Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20) bieten erstmals Übungsmöglichkeiten für je 3 oder 4 Kinder, bei denen durch Selbstkontrolle keine Erwachsenen mitspielen müssen. Beide Spiele sind an den „Rechentricks für Anfänger“ orientiert, d.h. anstelle des Abzählens werden Konzepte wie

- Verdoppeln / halbieren
- Verdoppeln + 1
- Zehnerergänzung
- Kraft der 5
- ± 10 / ± 9 / ± 8 „-Tricks“

gezielt geübt.

Zum Ende von Klasse 1 ist die "8er-Bahn" das bei Kindern und Erwachsenen wohl beliebteste Spiel aus dem Mungo-Verlag. Nach dem Mau-Mau-Prinzip verbindet es alle bislang behandelten Konzepte der Addition-Subtraktion

- Weiterzählen / zurückzählen
- Verdoppeln / halbieren
- Kraft der 5 / Kraft der 10

Zunächst ganz einfach, dann aber mit zahlreichen Erweiterungsmöglichkeiten im Zahlenraum etwa bis 50 für 2 bis 5 Kinder.

Das "Mäuse-Quintett" und die beiden Quartette "Schmetterlinge I + II" können ebenfalls mit dem neuen Brettspiel "Eierglück" kombiniert werden.

Inhalt:

- Zapalot
- Der große Knopfbaron
- Mäuse-Quintett
- Quartett "Schmetterlinge I"
- Quartett "Schmetterlinge II"
- 8er-Bahn

Paketpreis:

69,95 € inkl. MwSt.
zzgl. Versand



Klasse 2 I Mathematik-Paket "Basis"

Für Additions- und Subtraktionsübungen im Zahlenraum bis 100 und auch darüber lassen sich die beweglichen Göttinger Zahlenportionen "100 plus 100" verwenden, die das zählende Rechnen im Vergleich zu den verbreiteten Steckwürfeln besser vermeiden. Das Kartenspiel "Zipp-Zapp Zahlendrachen" ist besonders geeignet zum Verständnis der Subtraktion und beinhaltet dazu auch diese Zahlenportionen. Es handelt sich um ein schnelles Taktikspiel zum Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum bis 100.

Das "Eulenspiel" verbindet die ikonische mit der symbolischen Darstellung für bis zu dreistellige Zahlen und kann von 2 bis 4 Kindern gespielt werden. Hilfreich sind dabei Kartenhalter, die aber leicht selber nach einer Anleitung gebastelt werden können. Hier sind alle Zahlen zusammen mit strukturierten Zahlenbildern von 1 bis 113 lückenlos enthalten, darüber hinaus noch vier dreistellige Zahlen bis 369. Es liegt im Ermessen der Lehrerin oder des Lehrers, welche dieser Karten jeweils für die Spiele und Übungen ausgewählt werden.

Für das Verständnis des Rechnens mit vollen Zehnern gibt es die Wendekarten "Kraft der Zehn", plus & minus rund um den vollen Zehner.

Zur Einführung der Multiplikation (mehrmales das Gleiche) eignet sich das Spiel "Windmühlen-Bilder". Das Spiel besteht aus 48 Karten mit allen 1x1-Aufgaben als strukturierte Punktmenge.

Die "Wendekarten" und die "Windmühlenbilder" können auch mit dem neuen Brettspiel **"Eierglück"** kombiniert werden.

Inhalt:

- Zipp-Zapp Zahlendrachen
 - Eulenspiel
 - Wendekarten "Kraft der Zehn"
 - Utensilien Wendekarten
 - Windmühlen-Bilder
 - Eierglück

Paketpreis:

95,95 € inkl. MwSt.

zzgl. Versand



Auf der Homepage finden Sie ausführlichere Informationen zu den einzelnen Spielen aus den Paketen. Ebenso gibt es dort diverse weitere Spiele – insgesamt über 150 – zu verschiedenen Themen der Schulmathematik, ganz nach dem Motto

"spielend Mathematik lernen"

und weiterführende Literatur. Viele Fragestellungen lassen sich bedarfsgerecht und handlungsorientiert mit Spielen lernen oder vertiefen.

Alle Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten.

Ausführliche Beschreibungen und viele weitere Spiele finden Sie auf unserer Homepage.

Mungo-Verlag UG (haftungsbeschränkt)

Geschäftsführer Arndt Denecke
Ithbergstraße 13
37635 Lüerdissen
Telefon 05534 9109116
Telefax 05534 9109118
arndt.denecke@mungo-verlag.de



Münchhausen
Quartett zum Wechselgeld

Ein Spiel ab Klasse 2
zum Bestimmen von Wechselgeld
im Zahlenraum bis 200

Artikel-Nr.
01QU07001



Dreißig
Wendekarten mit dem Eierkarton

Ein Würfelspiel ab Vorschule
im Zahlenraum bis 30

Artikel-Nr.
03WÜ01003



www.mungo-verlag.de