

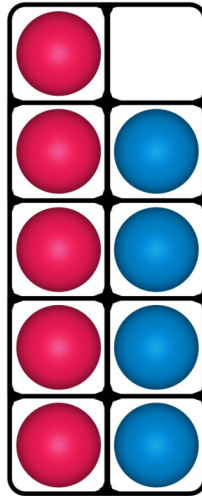


Mungo-Verlag

Neuerscheinungen

Januar 2025

Auswahl aus 155 Lernspielen



spielend

Mathematik

lernen

Neuauflagen & neue Spiele

Blitzblick | strukturierte Zahlenbilder einfache Rechnungen

Zahlenraum bis 10, 20 & 30

Vorschule, 1. & 2. Klasse und Förderunterricht



13,95 €

Göttinger Zahlenbilder

Mit strukturierten Zahlenbildern zu verlässlichen Kopfrechenstrukturen. Zum Verständnis von Zahlenvorstellungen, Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 10. Diese Karten eignen sich im Anschluss an den Eierkarton zum "Blitzblick" nach Prof. Hans-Dieter Gester, um sichere Zahlenvorstellungen zu erwerben.

Spielvarianten: Zahlen ordnen, Zahlen vergleichen, Stechen, Zipp-Zapp, Blitzblick



13,95 €

Eierverkäufer

Einfache Rechenoperationen (ein Ei mehr, ein Ei weniger, doppelt so viele Eier, halb so viele Eier und auf 10 Eier ergänzen) mit den strukturierten Göttinger Zahlenbildern anhand von "blauen und roten Eiern im 10er-Eierkarton". Ziel ist es, mit Hilfe des Verkaufswürfels möglichst schnell alle Eier zu verkaufen. Der Eierkarton auf der Rückseite zeigt jeweils die Zehnerergänzung.



24,95 €

Dreißig

Inhalt des Spiels ist die spielerische Orientierung im Zahlenraum bis 30, die zum Schulstoff beim Übergang von der ersten zur zweiten Klasse gehört. Auf der einen Seite der Wendekarten steht jeweils eine Zahl von 0 bis 30 auf der anderen Seite das zugehörige Göttinger Zahlenbild. Um Rechnen zu lernen ohne auswendig zu lernen, sollten Kinder mit den Zahlen bis 10 oder mehr sichere Zahlenvorstellungen verbinden.



16,95 €

Göttinger Transparentkarten

Für Zahlen bis 10 haben sich in der Therapie die Göttinger Zahlenbilder bewährt, die auf der Anordnung von Eiern in einem 10er-Eierkarton basieren. Mit den hier vorliegenden Transparentbildern lassen sich solche Beziehungen noch anschaulicher machen, wenn ein 6-er-Bild und das dazu passende 4-er-Bild zu einem vollen 10-er übereinander gelegt werden.

Addition & Subtraktion

Zahlenraum bis 100

2. Klasse und Förderunterricht



7,95 €

Wendekarten "Kraft der Zehn" I plus & minus rund um den vollen Zehner

Das Spiel besteht aus 26 Wendekarten mit 78 Aufgaben zur Addition und Subtraktion bis 100. Die Additionsaufgaben ergeben immer einen vollen Zehner. Zum Spielen werden je nach Spielvariante ein W6-3er-Würfel (2x 1-3), ein 12er-Würfel sowie 4 Spielsteine benötigt. Ebenso eignen sich die Wendekarten besonders gut für das Brettspiel "Eierglück".

Multiplikation & Division

Zahlenraum bis 300

3. Klasse und Förderunterricht



7,95 €

Wendekarten "Vorfahrtsregeln 1" Mal vor Strichrechnung bis 300

Das Spiel besteht aus 26 Wendekarten mit 78 Aufgaben zu Mal vor Strichrechnung bis 300. Zum Spielen werden je nach Spielvariante ein W6-3er-Würfel (2x 1-3), ein 12er-Würfel sowie 4 Spielsteine benötigt. Ebenso eignen sich die Wendekarten besonders gut für das Brettspiel "Eierglück".

Textaufgaben

Zahlenraum bis 150

3. Klasse und Förderunterricht



Quartett "Rechenfix" | Textaufgaben

Textaufgaben mit Hilfe der Grundrechenarten im Zahlenraum bis 150 lösen. Die Textkarten werden schrittweise offen ausgelegt. Aus den Texten ergeben sich je 4 Aufgaben auf den zugehörigen Rechenkarten. Diese werden nach der bekannten Mungo-Quartettregel gerechnet.

18,45 €

Rechnen mit Größen

Zahlenraum bis 200

3. Klasse und Förderunterricht



Quartett "Münchhausen" Wechselgeld bis 200

Quartette sammeln, indem das Wechselgeld beim Bezahlen mit 50 Cent, 1 Euro, 2 Euro, 5 Euro, 10 Euro, 20 Euro, 50 Euro, 100 Euro und 200 Euro berechnet wird. Die Karten eines Quartetts enthalten stets die gleichen 4 verschiedenen Preisschilder zur Berechnung von Wechselgeld auf verschiedene Euro- bzw. Cent-Beträgen. Auf jeder Karte steht aber nur zu einem Preisschild die Lösung. Auf jeder Karte ist eine Münze oder ein Schein abgebildet. Mit dieser bzw. diesem wird der Betrag bezahlt, der unten auf der Karte als Preis ausgewiesen ist. Ebenso eignet sich das Quartett besonders gut für das Brettspiel "Eierglück".

12,95 €

Alle Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten.

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

Brettspiel alle Zahlenräume alle Klassen



24,95 €

Eierglück | Brettspiel zu den Kartenspielen

Das Brettspiel "Eierglück" kann jede Person vom Beginn mit den Göttinger Zahlenbildern zum Training des Blitzblicks über die ersten Rechenaufgaben bis zur höheren Mathematik begleiten. Durch die passende Auswahl eines Kartenspiels kann beim "Eierglück" mit Freude das zuvor Trainierte spielerisch gefestigt und

letztendlich automatisiert werden. Dabei bietet "Eierglück" zusätzlich zum Kartenspiel die Möglichkeit mit einem Brettspiel weitere spielerische Erfahrungen zu sammeln. Beim Ablegen der erspielten Eier im eigenen Eierkarton kann dies, wenn noch Unsicherheiten beim Erkennen der strukturierten Zahlenbilder bestehen, ergänzend durch entsprechende Fragen zur Vertiefung genutzt werden.

Auf drei Ebenen befinden sich Hühnerneester, welche leer oder mit Eiern gefüllt sind. Diese können entweder über die Holzstege oder die Leitern erreicht werden. Erreicht eine Person mit Ihrer Spielfigur ein Nest mit Eiern, wird eine Karte gezogen. Wenn die dortige Aufgabe richtig gelöst wurde, erhält diese Person einen Chip passend zur Farbe des Eierkartons zum Ablegen im eigenen Eierkarton. Gewonnen hat, wer als erstes seinen 10er-Eierkarton gefüllt hat. Zusätzlich gibt es ein Huhn (große naturfarbene Spielfigur), an dem kein Vorbeikommen ist, welches ergänzend eingesetzt werden kann. Mit diesem Huhn kann strategisch ein Weg blockiert werden. Das Huhn darf immer gesetzt werden, wenn sich im eigenen Eierkarton eine gerade Anzahl von Eiern befindet.

Außer für das einfache Würfelspiel werden weitere Spiele benötigt, die zusätzlich erworben werden müssen!

Auswahl an Spielvarianten: Einfaches Würfelspiel (ohne Aufgabenkarten), Göttinger Zahlenbilder (ohne Aufgabenkarten), Kakadu-Quintett, Quartette, Wendekarten, Eierverkäufer.

Beliebte Spiele

Zahlenlernen & Grundrechenarten

Zahlenraum bis 10 & 12

1. Klasse und Förderunterricht



8er-Bahn

Das nachwachsende Spiel für Jung und Alt. Rechnen mit den Grundrechenarten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden von "Anfänger" bis "Level 3" für 2 bis 6 Personen von 6 bis 99 Jahren. Das Spiel besteht aus 60 Zahlenkarten von 1 bis 12 und 28 "8er-Bahn-Karten". Die 8er-Bahn-Karten enthalten je eine Rechenoperation aus den Grundrechenarten, z.B. "+1" oder " $\cdot 4$ ".

14,95 €



Zahlino 2.0 | Das Göttinger Zahlen-domino Kartenspiel

Mit diesem Spiel für 1 bis 4 Personen wird die Zuordnung zwischen Zahlensymbolen und strukturierten Zahlenbildern von 0 bis 10 geübt.

Zahlendomino von 0 bis 10 zum Anlegen nach den Regeln des Domino-Spiels.

19,95 €



Kakadu-Quintett Zahlenlernen 0 - 10

Dieses Kartenspiel steht ganz am Anfang des Zahlenlernens und dient dem Erwerb der Zahlwörter, Zahlensymbole und der Vorstellung von Zahlenbildern von 0 bis 10. Alle Zahlen von 0 bis 10 werden auf fünf verschiedenen Arten dargestellt: als Zahlwort, als Ziffer, als einfarbige strukturierte Punktmenge, als zweifarbig strukturierte Grundmenge entsprechend den Göttinger Zahlenbildern und als grün strukturierte Punktmenge ähnlich den Würfelbildern.

10,95 €



9,95 €

Zahlasta | Zahlen-Canasta

Die Teilmengen der Zahlen von 1 bis 10 mit der Canasta-Regel spielerisch üben.

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Personen mit 10 Ergebnis- und 66 Rechenkarten zum kleinen Einspluseins sowie einigen Jokern.

Didaktisch gehört das Spiel zum Übergang von der bildlichen zur symbolischen Stufe der Zahlenerfassung und -vorstellung.

Grundrechenarten Zahlenraum bis 100

2. Klasse und Förderunterricht



13,95 €

Zipp-Zapp-Zahlendrachen

Ein schnelles Taktikspiel für 2 Personen zum Addieren und Subtrahieren bis 100.

Auf den Karten befinden sich verschiedene Zahlen im Zahlenraum bis 100. Jede Person spielt eine Karte aus, die höhere gewinnt. Die Differenz aus der höheren und der niedrigeren Zahl sind die Punkte, die die Person erhält, die gewonnen hat. Diese Zahlen werden so lange addiert, bis eine vorher festgelegte Summe erreicht worden ist. Wer diese Summe zuerst erreicht gewinnt das Spiel.



Kakadu-Quintett

Spielideen zum Kartenspiel

Spiel- und Übungsformen zu einem mathematischen Kartenspiel im Zahlenraum bis 10

Harald Schmidt

5. Auflage



Kakadu-Quintett

Broschüre mit Spielideen zum Kartenspiel

3,95 €

Blitzblick

Broschüre zur Zuordnung der Spiele zu den Zahlenräumen inkl. einer kurzen Einführung zum Blitzblick

1,95 €



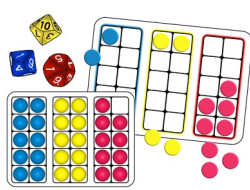
Blitzblick

Die simultane Zahlenerfassung

Eine Alternative zum zählenden Rechnen mit Spielen aus dem Mungo-Verlag

Harald Schmidt

2. Auflage



Mungo-Verlag UG (haftungsbeschränkt)

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



Göttinger Zahlenbilder

Die Karten mit dem Gänseliesel

Mit strukturierten Zahlenbildern zu verlässlichen Kopfrechenstrukturen



Artikel-Nr.
01ZU01001



spielend
Mathematik
lernen



Dreißig

Wendekarten mit dem Eierkarton

Ein Würfelspiel ab Vorschule
im Zahlenraum bis 30



Artikel-Nr.
03WU01003

spielend
Mathematik
lernen



www.mungo-verlag.de