

DASEINMALEINSEINMALANDERS®

Das ideale Spiel für alle, die Mathematik lieben oder lieben lernen wollen.

Die wichtigste Spielregel ist:

Spiele mit den Regeln.

Die zweite Regel ist:

Viel Schauen – wenig Denken.

Die dritte Regel ist:

Versuche es nicht verstehen zu WOLLEN,
denn das Verstehen kommt von alleine.

Die vierte Regel ist:

Schau Kindern zu, wie sie es spielen.

Die fünfte Regel ist:

Lächeln und Geduld sind hilfreich.

DASEINMALEINSEINMALANDERS®

Das ideale Spiel für alle, die Mathematik lieben oder lieben lernen wollen.

Einführung

Das EINMALEINSEINMALANDERS ist ein Spiel, mit dem Kinder zwischen drei und hundertdreißig Jahren auf eine völlig neue Art und Weise an das wunderbare Zahlengefüge des 1×1 und der Primfaktorzerlegung heran – geführt werden können. Die Zusammenhänge müssen hierbei nicht gelernt werden, sondern lassen sich spielerisch entdecken. Das ideale Spiel für alle, die Mathematik lieben oder lieben lernen wollen.

Der Autor



Matthias Gradenwitz ist seit Jahren mit Begeisterung und Hingabe Lerntherapeut und begleitet täglich Kinder und Eltern im Einzeltraining in ganz Mitteleuropa bei der Überwindung von Lernproblemen, die entstehen durch Legasthenie, Dyskalkulie und das so genannte AD(H)S. Er ist der Urheber der Imago-Lerntherapie nach dem Landauer Modell.

Er bildet darin auch Menschen zu selbständigen Lerntherapeuten aus. Innerhalb seiner eigenen Forschungsarbeit zum Thema „Motivation menschlichen Handelns“ beschäftigt ihn vor allem eine Frage: „Wie entsteht Sehnsucht zum Tun?“ In Vorträgen und Seminaren geht er mit Eltern, Lehrern und Führungskräften auf die Suche nach Antworten. Das vorliegende Spiel wurde von ihm entwickelt und trägt die Geheimnisse seines Erfolges als Lernmotivator und Rechentherapeut in jedem Detail in sich.

Grundeinstellung zum Kind

– Brief an das Kind, mit dem ich jetzt arbeite. –

Du bist durch eigene Entwicklungen und Entscheidungen zu mir zum Lernen gekommen. Ich freue mich jeden Tag daran und arbeite gerne mit dir. Ich weiß, dass wir alle verschieden sind und deshalb unterschiedliche Bedürfnisse und Begabungen haben, daher unterschiedlich handeln und uns unterschiedlich entwickeln. Du bist zu mir gekommen, weil du bestimmte Dinge noch nicht weißt und bestimmte Fähigkeiten noch nicht entwickeln konntest und das Lernen dir schwer fiel oder Kummer bereitete.

Du sollst wissen, dass ich mich in diesem Zusammenhang immer als deinen Auftragnehmer sehe. Je deutlicher du mir klar machst, wo deine Entwicklungsreise hingehen soll, umso besser kann ich dich führen. Deshalb will ich beständig an der Entwicklung meiner Fähigkeit zuzuhören, arbeiten. Es ist nicht meine Absicht, dich durch unsere Arbeit zu verletzen, zu verängstigen oder zu verwirren. Ich bitte dich, wenn etwas in dieser Art geschieht, dies mir oder deinen Eltern / Pflegeeltern zu sagen, damit ich dann mein Verhalten ändern kann.

Du sollst wissen, dass wenn ich mich von dir verletzt, missachtet oder umgangen fühle, ich dir das unmittelbar sagen werde, da ich davon ausgehe, dass das nicht deine Absicht ist. Ich bin lange genug Kind gewesen und lange genug Erwachsener, um zu wissen, dass auch unser „Lernleben“ durch heftige Krisen gehen kann.

Du sollst wissen, dass, wenn es uns nicht gelingt in einer solchen Form wertschätzend miteinander umzugehen, es für mich ein Konflikt sein wird, den ich ohne Belohnung, Bestrafung oder andere Formen der Machtanwendung lösen will.

Ich werde dankbar sein, wenn auch du das so machst. Dann wird es in unseren Konflikten keine Gewinner und Verlierer geben und wir werden so beständig aneinander wachsen.

Ich respektiere deine Bedürfnisse, muss aber auch meine eigenen achten. Die schönsten Konflikte sind für mich diejenigen, aus denen am Ende zwei glückliche Sieger hervorgehen.

Wenn du dann eines Tages, als selbstständig entscheidender junger Mensch, mit der optimalen Entwicklung der in dir schlummernden Begabungen in einem stabilen und von beständigem Glück getragenen Leben stehst, ist das Ziel unserer Arbeit erreicht.

Der Gedanke, durch unsere gemeinsamen Lernzeiten dazu beigetragen zu haben, wird mich mit Freude, Stolz und stiller Dankbarkeit erfüllen.

Dein Lehrer

mehr unter www.dielxspielen.de



DASEINMALEINSEINMALANDERS®

Artikelnummer: 02-627

Inhalt

Das Spiel besteht aus einem Spielfeld mit einer Vorder- und Rückseite sowie einem Kartensatz mit 50 Spielkarten. Es hat die Überschrift DASEINMALEINSEINMALANDERS.

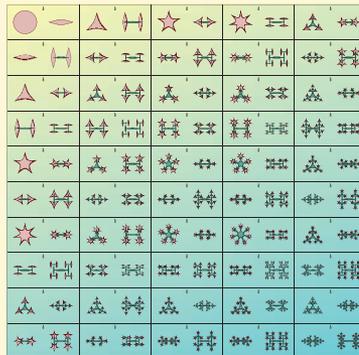
Auf der Vorderseite sind die Einmaleinsreihen in bildlicher Form durch Figuren dargestellt, auf der Rückseite durch Ziffern.



Vorderseite



Rückseite



50 Spielkarten (fertig aufgelegt)



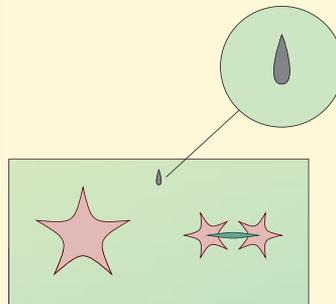
Spielablauf

Anleitung für Spielleiter

Wenn Sie als Spielleiter jemanden in das Spiel einführen wollen, fangen Sie am besten mit dem Spiel DASEINMALEINSEINMALANDERS an. Da das Kind die Zusammenhänge selbst entdecken können soll, um sich kompetent, intelligent, fähig und wertvoll zu fühlen (und nicht belehrt und dumm), ist eine einfühlsame, fragende Haltung der Spielleitung essentiell wichtig, welche wir im Folgenden skizzieren:

1. Das Auflegen der Karten

Legen Sie das Spielfeld DASEINMALEINSEINMALANDERS mit der Figurenseite nach oben auf den Tisch. Mischen Sie die 50 Karten mit grünblauem Hintergrund gut durch und fordern Sie das Kind auf, die Kärtchen dort hinzulegen, wo es meint, dass sie eindeutig hingehören. Sagen Sie, dass es nur darauf achten sollte, dass die kleine, mittlere Tropfen immer nach oben zeigt und die Sternfiguren eindeutig zueinander passen.



Die Spitze des Tropfens soll immer nach oben zeigen.



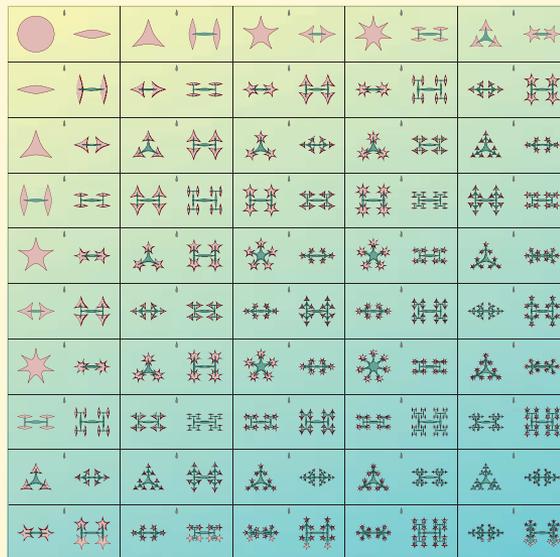


Ja, und jetzt setzen Sie sich hin und beobachten gemächlich, welche Strategien das Kind entwickelt bei der Lösung dieser Aufgabe. Geben Sie möglichst keine oder nur sehr wenige zurückhaltende Ratschläge. Wenn Sie helfen wollen, stellen Sie die Fragen, die Sie sich selber stellen würden, wenn Sie vor dem Problem stünden. Sie werden sehen, dass das Kind am Anfang langsam vorgeht. Haben Sie Geduld, denn jede Sekunde der Langsamkeit erhöht die Freude am Erfolg. Es kann sein, dass das Kind bald bemerkt, dass die hellen gelben Karten am leichtesten zu legen sind und je dunkler und blauer die Karten sind, es schwieriger wird.

Sie werden wahrscheinlich auch bemerken, dass das Tempo, womit das Kind die Karten legt, immer mehr zunimmt und das Kind zusehends lächelnd an Selbstbewusstsein gewinnt. Wenn das Kind etwas entdeckt hat, staunen Sie und lassen Sie es sich in Ruhe erklären. Und wenn Sie es dann verstanden haben, bewundern Sie das Kind dankbar für die klare Hilfe.

2. Kontrolle

Wenn alle Karten ausgelegt sind und bei Kontrolle der Farbschattierung auch klar ist, dass alle Karten an der richtigen Stelle sind (die Fünfer und Sieben-ersterne werden manchmal leicht verwechselt), betrachten Sie bewundernd und staunend das Gesamtergebnis.



3. Entdecken von Zusammenhängen

Jetzt nehmen Sie ein kleines Stäbchen und zeigen in der ersten Zeile auf den Fünfstern und fragen: „Was ist das?“

Das Kind antwortet: „Ein Stern!“

Sie sagen: „Ja, was für ein Stern?“

Das Kind antwortet: „Ein Fünfstern!“

(Sollte das Kind verwirrt oder überfordert sein, fragen Sie: „Wie viele Spitzen hat der Stern?“)

Sie sagen: „Ah, ja!“



Dann zeigen Sie auf den Siebenstern und fragen:

„Und was ist das?“

Das Kind sagt: „Das ist auch ein Stern!“

Sie fragen: „Ja klar! Was für ein Stern?“

Das Kind sagt: „Das ist ein Siebenstern!“

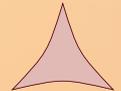
Sie sagen: „Ah, ja!“



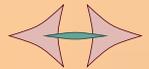
Dann zeigen sie auf das Dreieck und fragen: „Und was ist das?“

Das Kind sagt: „Das ist ein Dreieck!“

Sie sagen: „Ah, ja!“



Jetzt zeigen Sie auf die Figur zwischen der Fünf und der Sieben. Da alle Kärtchen noch auf dem Spielfeld liegen, besteht diese Figur aus zwei Dreiecken und einem grünblauen Strich als Verbindung. Sie sagen: „Wenn das eine Fünf ist (und zeigen auf den Fünfstern) und das eine Sieben, (Sie zeigen auf den Siebenstern) was ist denn das?“ (Sie zeigen auf die Figur dazwischen).



Es kann sein, dass das Kind freudig sagt: „Das ist eine Zwei!“:

Dann sagen Sie: „Ja genau: Das sind zwei Dreiecke!

Und welche Zahl liegt genau zwischen der Fünf und der Sieben?“

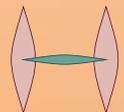
Das Kind sagt: „Die Sechs!“

Sie sagen: „Ah, ja!“

Jetzt zeigen Sie auf das Zeichen zwischen der Drei und der Fünf und fragen:

„Und was ist das?“

Das Kind sagt wahrscheinlich: „Das ist zwei. Nein, das ist eine Vier!“

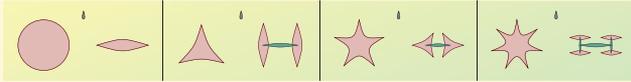


Jetzt zeigen Sie langsam rückwärts von der Sieben, auf die Sechs, auf die Fünf, auf die Vier, auf die Drei, auf die Zwei und auf die Eins, ohne diese zu benennen.



Nun fragen Sie: „Kannst du jetzt diese Zeichen lesen?“

Sie werden sehen: Das Kind kann schon gleich die Zeichen von sieben bis eins rückwärts lesen.



Sie sagen: „Oh ja! Und kannst du jetzt all diese Zahlen lesen?“

Sie zeigen langsam auf alle Figuren der ersten Zeile.

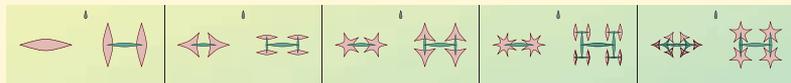


Das Kind wird mühelos bis sieben lesen, dann kurz innehalten, dann freudig aufblicken und „Acht!“ sagen, dann kurz nachdenken, lächeln und „Neun!“ sagen und dann „Zehn!“ mit der Bemerkung: „Ja, denn zweimal fünf ist zehn!“. Sie sagen: „Wow!“



Jetzt sagen Sie: „Und kannst du auch diese Zeichen lesen?“

Dabei zeigen Sie langsam auf die Zeichen der zweiten Zeile.



Sie werden sehen, dass das Kind langsam anfängt, die Figuren der zweiten Reihe aus der direkten Anschauung heraus zu analysieren, zu lesen und zu sagen – vorerst ohne zu bemerken, dass es die Zweierreihe aufsagt. Ich nenne diesen Vorgang: „Wir fliegen jetzt ein unter den Radar“, denn auch Kinder, die bisher allergisch, unverständlich oder aggressiv auf den Umgang mit dem Einmaleins reagiert haben, merken zunächst nicht, dass es um die Zweierfolge geht. Meistens schauen die Kinder erstaunt auf, nachdem sie die zwanzig Zacken der vier Fünfsterne gezählt haben und sagen: „Das ist ja die Zweierreihe!“ Sie sagen erstaunt: „Ja das stimmt!“



„Und kannst du die dritte Reihe auch lesen?“



Und jetzt zeigen Sie langsam auf die Figuren der dritten Reihe und Sie werden bemerken, dass das Kind zunächst langsam in seinem eigenen Tempo und dann immer schneller lächelnd und freudig die Dreierreihe auf sagt und Ihnen erklärt, warum das so ist.

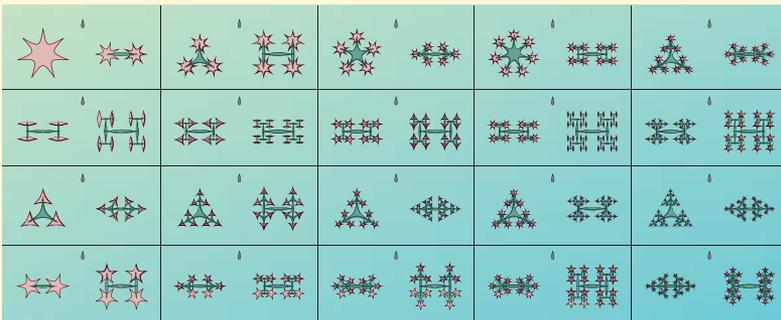


Je nach den Bedürfnissen des Kindes können Sie nun entweder gemächlich alle zehn Zeilen nacheinander von dem Kind lesen lassen, oder Sie zeigen willkürlich auf verschiedene Figuren auf dem ganzen Spielfeld und lassen sich vom Kind sagen, um welche Zahlen es sich handelt.

Anschließend sagen Sie: „Das ist erstaunlich, du verstehst also das ganze Blatt! Hast du Lust, jetzt in die nächste Stufe aufzusteigen?“



Die meisten Kinder sagen: „Ja!“



Dann mischen Sie alle Karten wieder gründlich durcheinander. Sie drehen das Spielfeld um, sodass nun das Einmaleins in Ziffern zu sehen ist.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	?	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	?	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	?	70
8	16	?	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	?	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

4. Arbeiten mit der Zahlenseite

Das Auflegen der Karten

Legen Sie das Spielfeld DASEINMALEINSEINMALANDERS mit der Zahlenseite nach oben auf den Tisch. Mischen Sie die 50 Karten mit grünblauem Hintergrund gut durch und fordern Sie das Kind auf, die Kärtchen dort hinzulegen, wo es meint, dass sie eindeutig hingehören. Sagen Sie, dass es nur darauf achten sollte, dass der kleine, mittlere Tropfen immer nach oben zeigt und die Sternfiguren eindeutig zu den Zahlen des Spielfeldes passen.

Jetzt lehnen Sie sich entspannt zurück und beobachten und staunen und freuen sich an dem, was Sie erleben. Meine Erfahrung ist, dass sowohl Mathematiker, als auch Kinder, die bisher große Schwierigkeiten mit diesem Thema hatten, lächelnd und mit Hingabe und Ausdauer an die Arbeit gehen, bis alle Karten an der richtigen Stelle liegen.

Kontrolle

Wenn alle Karten ausgelegt sind und bei der Kontrolle der Farbschattierung auch klar ist, dass alle Karten an der richtigen Stelle sind (die Fünfer und Siebenersterne werden manchmal leicht verwechselt), betrachten Sie bewundernd und staunend das Gesamtergebnis.

