



Quelle: LEA-0 (Lernstandserhebung Arithmetik – Vorschule), Spiele und Übungen, Mensch-ärgere-dich-nicht, Autoren: Hans-Joachim Lukow, Katja Rochmann, OZmL Osnabrück und erschienen im Journal Kopf und Zahl, Ausgabe 13/2010, Autor: Wolfgang Hoffmann, MLZ Dortmund

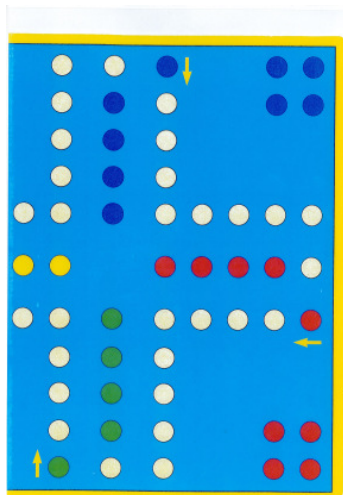
Die Schüttelbox

Foto: Schmidt Lehrmittel, Horst (Holstein)

Die Schüttelbox hat zwei, durch einen Kunststoffsteg getrennte Kammern. Die Perlen werden in die rechte und linke Kammer verteilt. Da der Steg in der Box nicht durchgängig ist, erfolgt beim Schütteln ein Verteilen der Perlen auf beide Kammern. Die Anzahl der Perlen kann variiert werden. Empfehlenswert sind Schüttelboxen, bei denen fünf Perlen in einer Reihe nebeneinander „die Kraft der Fünf“ angeordnet sind. Entsprechende Modelle gibt es im Fachhandel z.B. bei Schmidt-Lehrmittelverlag oder zu beziehen unter www.os-rechenschwaech-shop.de. Es ist ebenfalls sinnvoll, wenn bei der Schüttelbox eine Kammer abgedeckt werden kann. Für Kinder ist die Arbeit mit der Schüttelbox eine Möglichkeit kontinuierlich die Zahlzerlegung zu üben. Beim Üben mit der Schüttelbox empfiehlt es sich mit einer kleinen Anzahl zu beginnen und nach und nach bis auf 10 Perlen zu erweitern. Zuerst sollte die Zahlzerlegung offen geübt werden, anschließend das *verdeckte Operieren*, d.h. dass eine Kammer abgedeckt ist. Der Einsatz der Schüttelbox eignet sich ideal für zwei Kinder. Einer der beiden Spieler schüttelt die Perlen in der Box, der andere Mitspieler muss erraten, wie viele Perlen in der zweiten Kammer verborgen sind. **Anzahl der Mitspieler: ein Kind oder zwei Kinder**



Mensch-ärgere-dich-nicht - anstatt mit dem klassischen Würfel mit der Schüttelbox „geschüttelt“ und gespielt



Es gelten die allgemeinen Spielregeln eines Mensch-ärgere-dich-nicht Brettspiels. Gespielt wird anstatt mit einem Würfel mit der Schüttelbox. Um eine Figur ins Spiel zu bringen, muss der Spieler eine sechs würfeln bzw. in diesem Fall eine sechs schütteln. Mit dem Wurf setzt er eine seiner Figuren aus der Startposition auf das erste Spielfeld. Es ist in der Farbe seiner Spielfiguren gekennzeichnet. Die Laufrichtung ist im Uhrzeigersinn. Hat ein Spieler im weiteren Verlauf mehrere Figuren im Spiel, darf er entscheiden, welche Figur er setzt. Es gilt allerdings, dass er ggf. zuerst das erste Spielfeld räumen muss. Bei der Punktzahl sechs hat das Startfeld Vorrang, so lange bis alle vier Figuren im Spiel sind. Ist ein Spielfeld bereits durch eine Figur des Mitspielers besetzt, dann kann diese Figur rausgeschmissen werden oder eine andere der eigenen Figuren wird weitergesetzt. Ziel des

Spiel es, als Erster alle vier Figuren ins Haus zu bringen. Wenn eine Punktzahl es ermöglicht, eine Figur ins Haus zu setzen, steht dieser Spielzug an erster Stelle vor anderen Spielzügen. Zu beachten ist, dass im Haus keine Figuren übersprungen werden dürfen.

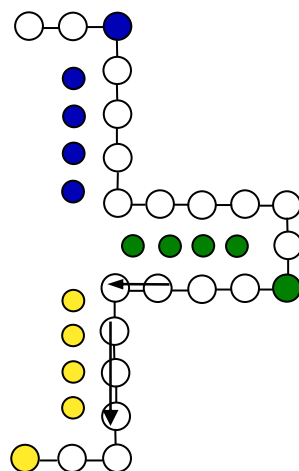
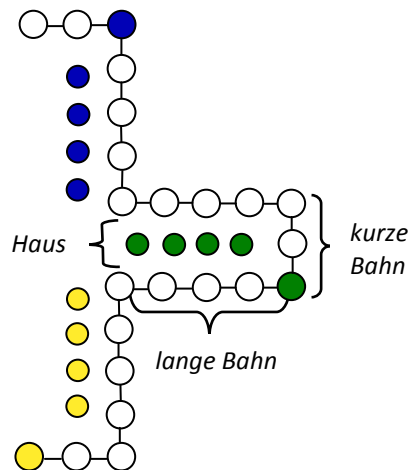
Im Gegensatz zum Würfelspiel ist beim Spielen mit einer Schüttelbox die maximale Gesamtzahl der Punkte nicht auf sechs begrenzt. Sie kann bis auf zehn erhöht werden. Die Anzahl der Perlen in der Schüttelbox wird vorab vereinbart. Der Spieler kann die sichtbaren oder die verdeckten Perlen wählen. Erst danach wird gesetzt. Anschließend erhält der nächste Mitspieler die Schüttelbox.

Spielvarianten:

Der Einsatz der Schüttelbox erlaubt nicht nur das Üben mit größeren Anzahlen als sechs, sondern auch mit kleineren. Geht es im Lernprozess um ein Festigen der Zahlzerlegung fünf, sind in diesem Falle nur fünf Punkte erforderlich, um eine Figur von der Startposition auf das erste Spielfeld zu bringen. Eine niedrigere Anzahl an Kugeln einzusetzen ist nicht notwendig. Für Kinder, die sich im Zahlbereich bis fünf schwer tun, ist die Spielidee ungeeignet.

Soll eine Anzahlzerlegung mit Unterstützung eines Spieles in eine automatisierte Handhabung übergehen, ist es sinnvoll, wenn die mitspielenden Kinder alle kleineren Zahlzerlegungen kennen. Dieses

Wissen bietet eine Grundlage, um das Brettspiel weiter zu modifizieren. Hierbei steht das spontane/simultane Setzen einer Anzahl von Spielfeldern im Vordergrund. Es wird nicht nur die „Kammer“ für die spielrelevanten Perlen bestimmt und die Zerlegung der Gesamtanzahl wiederholt, auch eine Loslösung vom einschränkenden Setzen ist die Zielsetzung, d.h. fünf Spielfelder nicht als 1, 1, 1, 1, 1 mit der Figur zu ziehen, sondern bspw. als zwei in der ersten langen Bahn und dann noch drei in der zweiten langen Bahn. Die Strategie des Setzens der Figur wird dabei laut formuliert: „Ich setze fünf als zwei und drei.“ Hierfür muss der Aufbau der Bahnen mit den entsprechenden Feldern zunächst besprochen werden, so dass jedes Kind diesen Aufbau verstanden hat: Eine kurze Bahn hat drei Felder, eine lange Bahn fünf und ein Haus vier Felder. Von einem farbigen ersten Spielfeld zum nächsten sind es zehn Felder. Rückfragen eignen sich gut zur Überprüfung: „Sag du mir bitte, wie viele Felder eine lange Bahn hat.“



Anzahl der Mitspieler: ein Kind bis drei Kinder