

Inhaltsverzeichnis

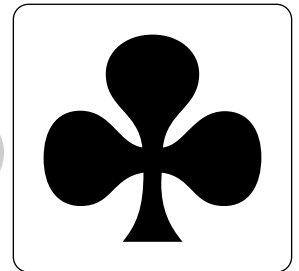
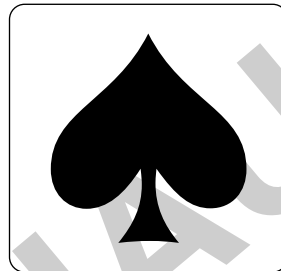
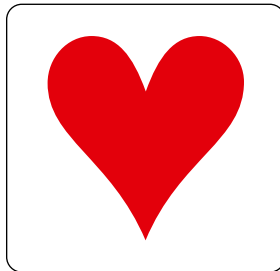
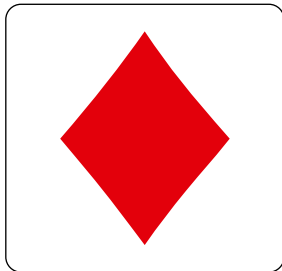
Vorwort	4	Addition und Subtraktion mit dem Skatdeck – Teil 3	34
Einführung (1./2. Klasse)		Das Einmaleins mit dem Rommédeck – Teil 1	35
Das Skatdeck kennenlernen – Teil 1	5	Das Einmaleins mit dem Rommédeck – Teil 2	36
Das Skatdeck kennenlernen – Teil 2	6	Rechenaufgaben von der Wäscheleine angeln – Teil 1	37
Das Rommédeck kennenlernen – Teil 1	7	Rechenaufgaben von der Wäscheleine angeln – Teil 2	38
Das Rommédeck kennenlernen – Teil 2	8	Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 1 ..	39
Zahl und Operation (1./2. Klasse)		Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 2 ..	40
Mengen legen – Teil 1	9	Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 3 ..	41
Mengen legen – Teil 2	10	Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 4 ..	42
Verliebte Zahlen im Rommédeck – Teil 1	11	Logik (3./4. Klasse)	
Verliebte Zahlen im Rommédeck – Teil 2	12	Rommé spielen – Teil 1	43
Rechenaufgaben von der Wäscheleine angeln – Teil 1	13	Rommé spielen – Teil 2	44
Rechenaufgaben von der Wäscheleine angeln – Teil 2	14	Rommé spielen – Teil 3	45
Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 1 ..	15	Rommé spielen – Teil 4	46
Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 2 ..	16	Das Skat- und Rommédeck vergleichen – Teil 1	47
Muster und Strukturen (1./2. Klasse)		Das Skat- und Rommédeck vergleichen – Teil 2	48
Muster in Kartenreihen entdecken – Teil 1	17	Muster und Strukturen (3./4. Klasse)	
Muster in Kartenreihen entdecken – Teil 2	18	Parkettierungen legen – Teil 1	49
Parkettierungen legen – Teil 1	19	Parkettierungen legen – Teil 2	50
Parkettierungen legen – Teil 2	20	Raum und Form (3./4. Klasse)	
Raum und Form (1./2. Klasse)		Spielkarten geometrisch betrachten – Teil 1	51
Eine Spielkarte geometrisch betrachten	21	Spielkarten geometrisch betrachten – Teil 2	52
Größen und Messen (1./2. Klasse)		Symmetrien auf Spielkarten entdecken – Teil 1	53
Gegenstände mit Karten messen und vergleichen – Teil 1	22	Symmetrien auf Spielkarten entdecken – Teil 2	54
Gegenstände mit Karten messen und vergleichen – Teil 2	23	Kartenhäuser – Teil 1	55
Logik (1./2. Klasse)		Kartenhäuser – Teil 2	56
Karte gesucht – Teil 1	24	Größen und Messen (3./4. Klasse)	
Karte gesucht – Teil 2	25	Gegenstände mit Karten messen und vergleichen – Teil 1	57
Mau-Mau spielen (lernen) – Teil 1	26	Gegenstände mit Karten messen und vergleichen – Teil 2	58
Mau-Mau spielen (lernen) – Teil 2	27	Den Flächeninhalt mit Spielkarten ausmessen – Teil 1	59
Einführung (3./4. Klasse)		Den Flächeninhalt mit Spielkarten ausmessen – Teil 2	60
Das Skatdeck kennenlernen – Teil 1	28	Daten und Zufall (3./4. Klasse)	
Das Skatdeck kennenlernen – Teil 2	29	Mögliche Kartenfolgen finden – Teil 1	61
Das Rommédeck kennenlernen – Teil 1	30	Mögliche Kartenfolgen finden – Teil 2	62
Das Rommédeck kennenlernen – Teil 2	31	Wie oft wird welche Karte gezogen? – Teil 1	63
Zahl und Operation (3./4. Klasse)		Wie oft wird welche Karte gezogen? – Teil 2	64
Addition und Subtraktion mit dem Skatdeck – Teil 1	32		
Addition und Subtraktion mit dem Skatdeck – Teil 2	33		



Betrachte alle Karten eines Rommédecks.

1. Welche Zahlen stehen auf den Karten?

2. Verbinde Symbol und Namen.



Pik

Karo

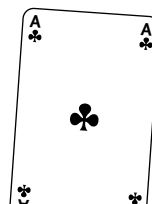
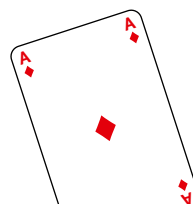
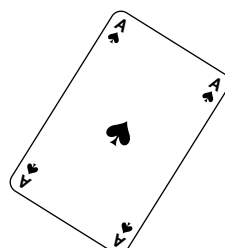
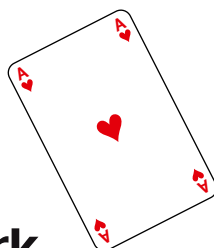
Herz

Kreuz

3. Notiere die Anzahl der Karten.

Karten	Anzahl
alle Karten	
rote Karten	
schwarze Karten	
Pik-Karten	
Kreuz-Karten	
Karo-Karten	

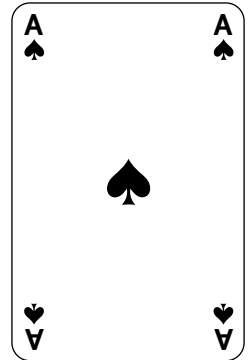
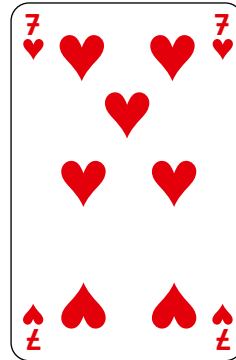
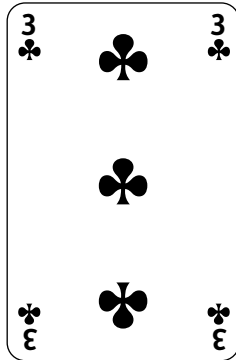
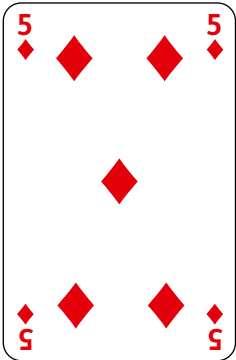
Karten	Anzahl
Herz-Karten	
Damen	
Buben	
Könige	
Asse	





Betrachte alle Karten eines Rommédecks.

1. Verbinde Name und Karte.



Kreuz-3

Karo-Dame

Kreuz-König

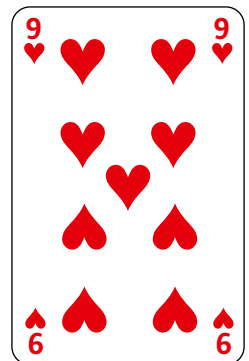
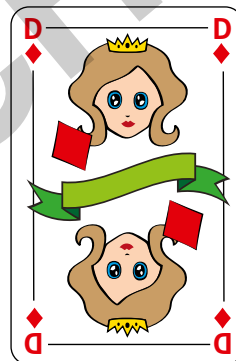
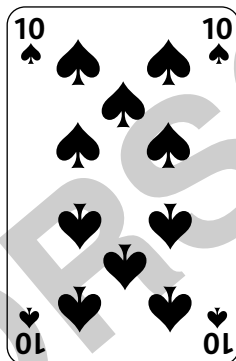
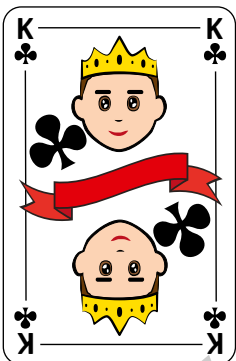
Pik-Ass

Pik-10

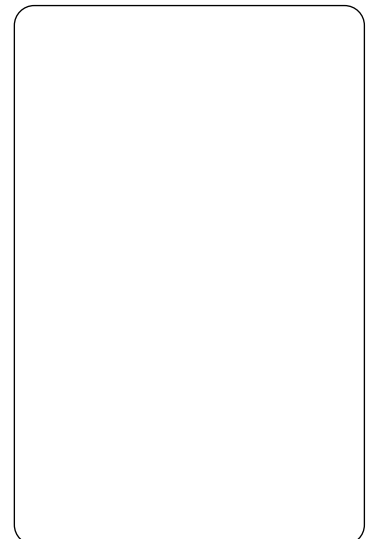
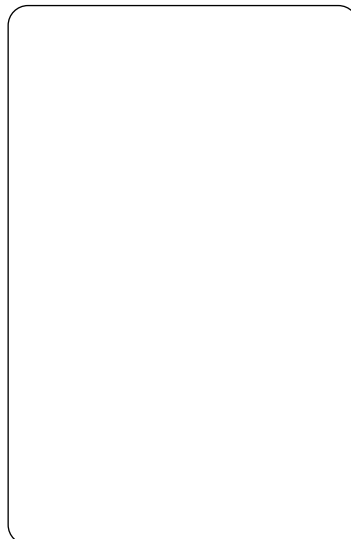
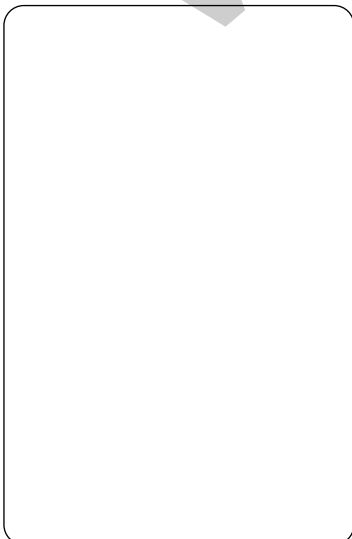
Herz-9

Karo-5

Herz-7



2. Zeichne die Karten.





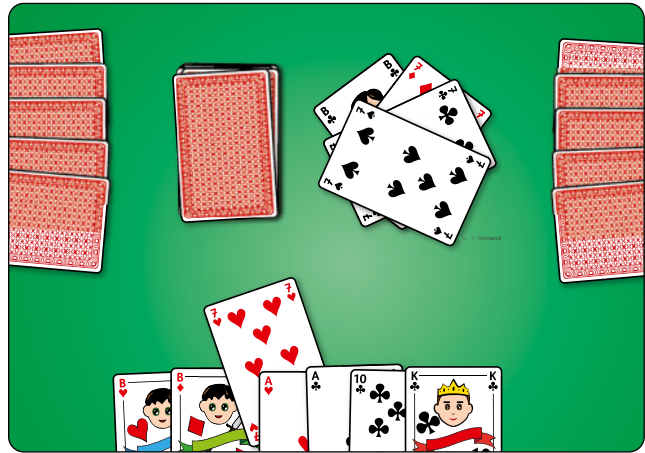
Spielanleitung

Material: Skatdeck

Jedes Kind bekommt fünf Karten.

In der Mitte wird ein Stapel zum Ziehen von Karten und ein Ablagestapel vorbereitet.

Ziel ist es, alle Karten abzuwerfen.



Pro Zug wird eine Karte auf den Ablagestapel gelegt. Das Symbol oder die Zahl oder das Bild müssen zur oberen Karte des Ablagestapels passen.

Sonderkarten:

8 – aussetzen

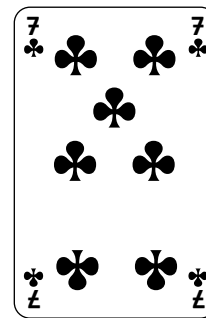
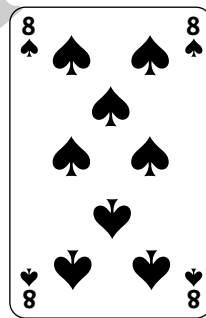
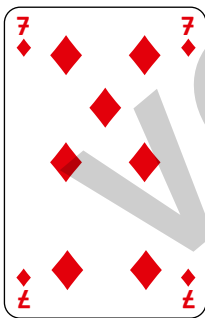
7 – zwei Karten ziehen

Bube – Joker

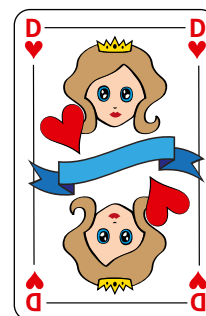
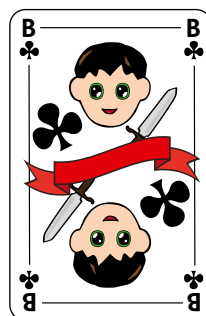
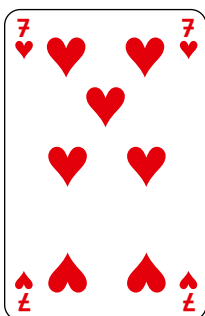
Wird die vorletzte Karte abgeworfen, muss das Kind „Mau“ rufen.

Wird die letzte Karte abgeworfen, muss das Kind „Mau-Mau“ rufen.

Was bedeuten diese Karten?

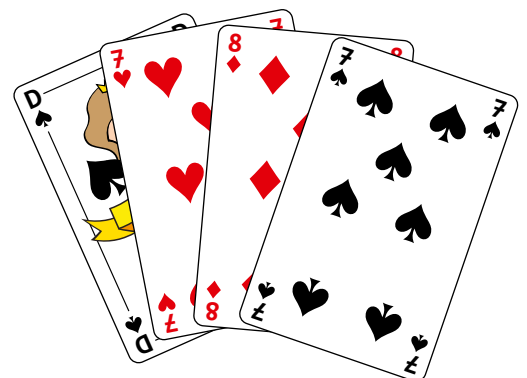
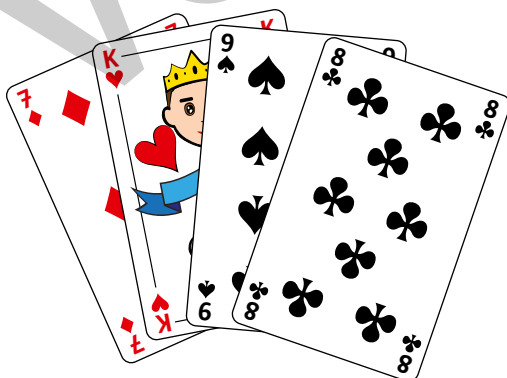
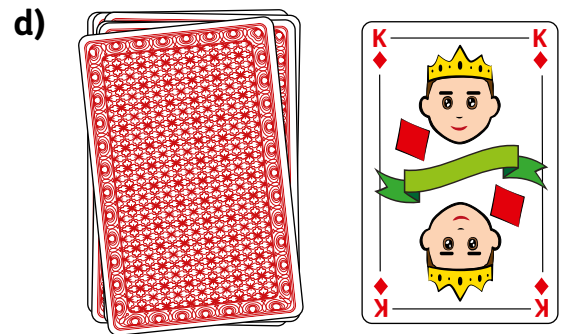
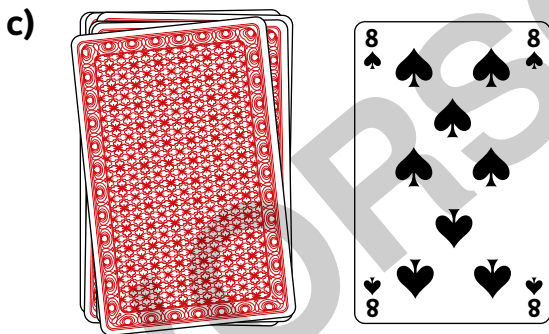
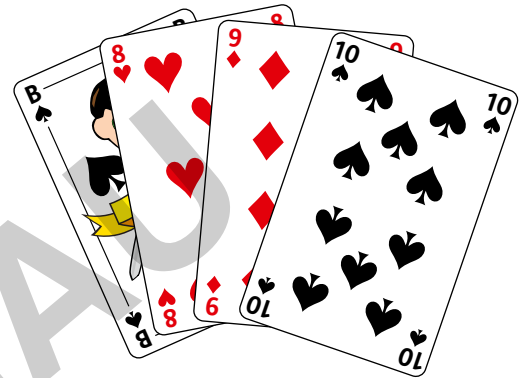
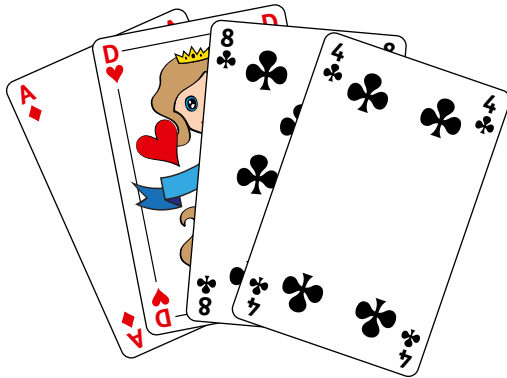
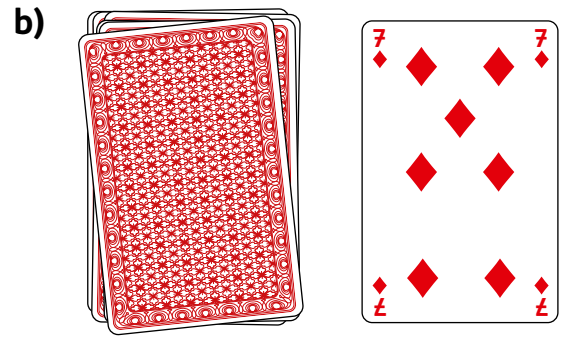
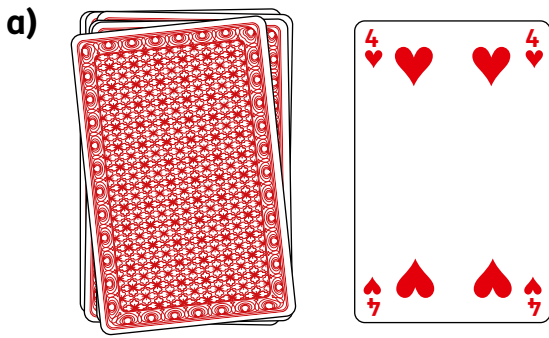


zwei Karten ziehen





1. Welche Karten kannst du abwerfen? Kreise sie rot ein.



2. Du spielst eine Runde Mau-Mau. Das andere Kind legt eine Herz-7. Jetzt bist du dran. Welche Karte wünschst du dir? Warum?

Die Stellenwerttafel mit Spielkarten füllen – Teil 1



Du brauchst ein Rommédeck. Sortiere alle Joker, Bildkarten, Zehnen und Asse aus.

1. Ziehe drei Karten. Trage die Zahlen der Karten in die Stellenwerttafel ein. Trage die erste Karte als Hunderter, die zweite Karte als Zehner und die dritte Karte als Einer ein.

a)

H	Z	E

b)

H	Z	E

c)

H	Z	E

d)

H	Z	E

e)

H	Z	E

f)

H	Z	E

2. Wiederhole Aufgabe 1 und schreibe den Namen der entstandenen Zahl.

Beispiel:

H	Z	E
4	2	3

Vierhundertdreiundzwanzig

a)

H	Z	E

b)

H	Z	E

c)

H	Z	E

