

## 1.2.4 Zick-Zack-Zahl

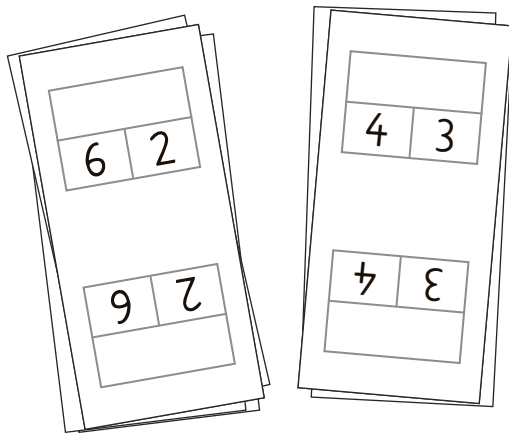


### Ziele

- Die Kinder bestimmen alle Zerlegungen der Zahlen bis 10 automatisiert, also ohne zu zählen.
- Die Kinder nutzen Zahlzusammenhänge (z. B. 2 / 7 / 9), um bei zwei gegebenen Zahlen die dritte schnell und ohne Zählprozesse zu nennen.

### Vorbereitung

- Gespielt wird entweder mit additiven Zerlegungskarten (MV11) oder mit subtraktiven Zerlegungskarten (MV12).
- Die Zerlegungskarten (MV11 oder MV12) werden gemischt und restlos an die Kinder verteilt. Sie legen ihre Karten verdeckt auf einen Stapel vor sich.



### Ablauf

- Auf ein Signal hin legen die Kinder gleichzeitig die oberste Karte aus. Sie nennen jeweils zu ihrer Zerlegung die fehlende Zahl.
- Wer die größere Zahl sagt, bekommt beide Karten unten in seinen Stapel.
- Sind die gesagten Zahlen gleich, entscheidet die nächste Runde. Das Kind mit der größeren Zahl erhält dann alle 4 Karten.
- Hat ein Kind nur noch 3 Karten oder weniger, darf es alle Karten betrachten und auswählen, welche ausgelegt wird.
- Das Spiel endet, wenn ein Kind keine Karten mehr hat.

### Material pro Gruppe (2–3 Kinder)

#### Materialvorlagen

1x MV11 oder 1x MV12  
 Variante mit 1x MV11 und  
 1x MV12



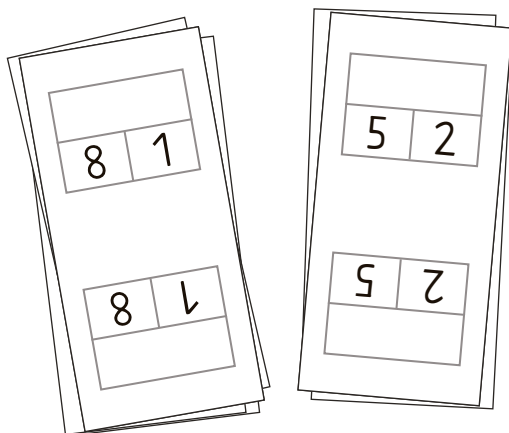
#### Zusätzliches Material

## 1.2.4 Zick-Zack-Zahl



### Gesprächsimpulse

- Warum hast du die Runde gewonnen und bekommst die beiden Karten?
- Kann man sehen, wer gewonnen hat, ohne dass die fehlende Zahl bestimmt werden muss?
- Warum ist die fehlende Zahl bei beiden Karten gleich? Mit welchen Zahlen in den Kästchen hättest du gewonnen?



### Sprachideen

Mit Zahlzusammenhängen begründen:

- Bei MV11: „Ich gewinne, weil 3 und 6 größer ist als 4 und 4.“
- Bei MV12: „Bei 10 und 7 fehlt die 3, bei 8 und 4 fehlt die 4. Also gewinnt ...“
- „Niemand gewinnt, weil 2 und 7 genauso wie 5 und 4 9er-Freundinnen sind.“

### Variante

- Die Kinder haben keinen Kartenstapel, sondern die Karten (MV11 oder MV12) liegen wie beim „Paare-Finden“ verdeckt auf dem Tisch aus. Jedes Kind deckt eine Karte auf und nennt die fehlende Zahl. Wer die größere Zahl nennt, nimmt das Paar.
- Beide Kinder bekommen 10 Karten und dürfen diese ansehen (ggf. ordnen). Kind A sucht eine Karte aus und legt sie hin. Nachdem die fehlende Zahl bestimmt wurde, sucht Kind B eine passende Karte aus und nennt die fehlende Zahl. Wer die höhere Zahl genannt hat, gewinnt den Stich und muss in der nächsten Runde als erstes auslegen.