

Montessori-Jenga

Addition bis 20

Der Turm wird aufgebaut (je nach Gruppengröße, kann man auch nur die halbe Anzahl an Steinen benutzen) und die Kinder sitzen im Kreis um ihn herum. Die Kinder sind abwechselnd dran und dürfen einen Stein aus dem Turm ziehen. Die Steine werden nach dem Ziehen vor dem Kind abgelegt. In der zweiten Runden beginnen die Kinder die Steine zu addieren. Es werden so viele Runden gespielt, bis einer die 20 erreicht hat. Fällt der Turm beim Ziehen, hat der Spieler, der gerade am Zug war, verloren.

Auf diese Art und Weise kann auch die Addition bis 50 oder 100 geübt werden.

Subtraktion bis 20

Der Turm wird aufgebaut (je nach Gruppengröße, kann man auch nur die halbe Anzahl an Steinen benutzen) und die Kinder sitzen im Kreis um ihn herum. Die Kinder sind abwechselnd dran und dürfen einen Stein aus dem Turm ziehen. Die Steine werden nach dem Ziehen vor dem Kind abgelegt. Jedes Kind beginnt quasi mit einem Punktekonto von 20. Mit Jedem Stein der gezogen wird, verringert sich der Punktestand und die Kinder müssen fortwährend im Kopf subtrahieren. Wer zuerst bei 0 angelangt ist, hat gewonnen.

Fällt der Turm beim Ziehen, hat der Spieler, der gerade am Zug war, verloren.

Auf diese Art und Weise kann auch die Subtraktion bis 50 oder 100 geübt werden.

Multiplikation (für ältere Kopfrechner)

Der Turm wird aufgebaut (je nach Gruppengröße, kann man auch nur die halbe Anzahl an Steinen benutzen) und die Kinder sitzen im Kreis um ihn herum. Die Kinder sind abwechselnd dran und dürfen einen Stein aus dem Turm ziehen. In der zweiten Runde beginnt die Multiplikation. Jede Farbe des Steins steht für eine Zahl und so ergeben sich durch das Ziehen der Steine die unterschiedlichsten Multiplikationsaufgaben.

Ab der dritten Runde ergeben sich unterschiedliche Möglichkeiten des Weiterspielens:

- a) Jeder weitere Stein ist Multiplikator des vorherigen Ergebnisses.
- b) Es müssen immer zwei Steine zusammengelegt werden, um eine Multiplikationsaufgabe zu erhalten. Die Ergebnisse werden dann addiert.

Fällt der Turm beim Ziehen, hat der Spieler, der gerade am Zug war, verloren.