

MATHEGENIESSSEN

26. November 2011

Dieses Rechenspiel wurde von Yvonne van Dyck entwickelt. Es soll die Freude an Mathematik fördern und alles Sinne ansprechen. Ein herzliches Danke an **Fahnen Gärtner** für das Sponsoring der Druckversion.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1											10	
2											20	
3											30	
4											40	
5											50	
6											60	
7											70	
8											80	
9											90	
10											100	
		10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Sponsoring: www.fahnen-gaertner.com Entwicklung Yvonne van Dyck www.id.co.at www.cmogroup.cc

FAHNENGÄRTNER

Mathe GENIESSen, denn in GENIESSen steckt GENIE

von [Yvonne van Dyck](http://www.yvonne-van-dyck.com) [www..id.co.at](http://www.id.co.at) www.cmogroup.cc

Im Land der Mathe-magier

In einem fernen Land, das nur durch Gedankenreisen zu erreichen ist, leben zehn Magier. In diesem Land gilt es als große Kunst, wenn man um die Ecke denken kann, denn die meisten Gedanken sind ja schnurstracks gerade. Und um als Magier zu gelten, muss man in einem Gedanken mindestens neunmal um die Ecke denken können. Die

Magier geben also größte Acht, bei ihren Gedanken um viele Ecken zu denken. Sie machen sich sogar einen Spaß daraus, andere Magier zu tadeln, wenn nicht mindestens sieben Ecken in ihren Gedanken waren. Die Mathemagier sind ganz vernarrt in Zahlen und wollten stets neue Geheimnisse der Zahlen und Ziffern entdecken. So beschlossen eines Tages die Magier, das Geheimnis der Multiplikation zu erkunden. Genau genommen beschlossen das nur sechs der

Magier, aber da sie die Mehrheit waren, mussten alle Magier folgen. Man verabredete sich zum Fünf-Uhr Tee und wie üblich, traf man sich am großen runden Tisch, der auf vier Beinen stand, die so dick wie Elefanteneben waren. In der Mitte des Tisches standen drei verschiedene Torten, denn Magier treffen sich nie ohne dabei Torten zu verspeisen. Und jeder der Magier verdrückte da mindestens zwei Tortenstücke. Es war schon einige Zeit vergangen als sie

bemerkten, dass sie ja eigentlich wegen EINER bestimmten Sache gekommen waren. Das Geheimnis der Multiplikation. Und um Mitternacht, also um Stunde null, begannen sie mit ihrem Vorhaben.

Die Mathemagier kannten die geheime Formel um den guten Geist der Zahlen zu beschwören und in ihre Mitte zu rufen und genau das taten sie auch gleich zu Beginn. Der gute Geist erschien und die Magier baten ihn, sie in das Geheimnis der Multiplikation einzuweihen. Der Geist drehte sich zum ältesten der Magier und fragte ihn: „Was wäre das beste Symbol für diese Aufgabe“. Der älteste Magier antwortete ohne zu zögern:



„Mitten in unserem Land steht ein einzelner, riesiger Turm und von ihm aus kann man

das ganze Land überblicken. Völlig kerzengerade steht er da und ist etwas Einzigartiges“. Der gute Geist wandte sich zum zweitältesten Magier: „Und was fällt dir dabei ein?“ Auch dieser antwortete gleich: „Für mich sind es die 2 Schwäne im Schlossteich. Mit ihren geschwungenen Hälsen sind sie für mich immer wieder eine Erinnerung, wie schön die Natur alles gestalten kann“. Dann war der dritte Magier an der Reihe und er sagte: „Für mich ist es das Herz,



das in jedem von uns schlägt

und mindestens 3mal soviel leistet, wie jeder andere Muskel im Körper“. Ein zustimmendes Gemurmel ging durch den Raum, bevor



der vierte Magier das Wort ergriff: „Für mich sind es die Segelboote im

Hafen, denn ein Segelboot erlaubt es dir in alle 4 Himmelsrichtungen zu fahren, wohin du auch möchtest“. Dann war der fünfte Magier



am Wort und sagte: „Für mich sind es die leckeren Kürbisse in unseren Gärten,

denn sie versorgen uns mit guter Nahrung. Ich selbst hab 5 davon im Garten“. Da war



auch schon der sechste Magier dran und meinte: „Ich bewundere die Häuser unserer

Riesenschnecken, die haben eine perfekte und stets gleiche Form. Leider konnte ich bisher nur 6 dieser seltenen Häuser für meine Sammlung finden“. Darauf sagte der siebte Magier: „Formen liebe ich auch und die schönste Formenvielfalt haben für mich die Seepferdchen in unserem



Ozean, ich bin jedes Mal wieder begeistert, wenn ich meine 7 Seepferdchen im

meinem Aquarium beobachte“. Da sprach der achte Magier: „Bei mir ist es



der Schneemann, seine beiden aufeinander-gesetzten Kugeln sagen mir, dass

die Natur ein Kreislauf ist.

Einmal hab ich es geschafft, gleich 8 Schneemänner an einem Tag zu bauen“. Der gute Geist forderte den neunten Magier auf und dieser sagte: „Ich bin ein Freund der Leichtigkeit und für mich gibt's nichts leichteres als Luftballons, die mühelos in



die Höhe steigen. Gerade heute morgen hab ich auf dem Markt welche gekauft, ich

glaub es waren 9, und sie aufsteigen lassen. Ich fliege dann mit meinen Gedanken immer mit“. Der Zahlengeist wandte sich zum zehnten und jüngsten Magier und fragte auch ihn. Nach einer kleinen Pause antwortete er: „Wenn wir noch eine Weile warten,



dann sehen wir sie. Es ist die Sonne. Sie spendet Wärme und Licht. Für

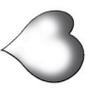
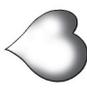
mich ist das 10 mal wichtiger als alles andere“

Daraufhin begann der gute Geist der Zahlen zu erzählen: „Ihr alle habt gut gewählt. Jedes dieser Symbole hat seinen Platz und ist nützlich. Und weil jetzt gerade vom Licht geredet wurde, habt ihr euch schon mal vorgestellt, wie eure Symbole mit den Farben des Regenbogens wohl aussehen würden?“, Und alle Magier konnten ihr Symbol in neuem Licht unterschiedlich bunt sehen und waren so dem Geheimnis der Multiplikation auf die Schliche gekommen.

Geschichte von [Alois Gruber](#)

MATHEGENIESEN

das bunte 1 x 1 von Yvonne van Dyck

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1											10
2											20
3											30
4											40
5											50
6											60
7											70
8											80
9											90
10											100
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Sponsoring: www.fahnen-gaertner.com Entwicklung Yvonne van Dyck www.id.co.at www.cmogroup.cc

FAHNENGÄRTNER

MATHEGENIESEN

das bunte 1 + 1 von Yvonne van Dyck

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+
1											1
2											2
3											3
4											4
5											5
6											6
7											7
8											8
9											9
10											10

Tipps für Eltern und Lehrer

MERKwürdig und SINNVoll von Yvonne van Dyck

Ich bin Diplom Pädagogin und bin dankbar, dass ich es war, durch die NLP als Wahlpflichtfach an der Berufspädagogischen Akademie in Linz eingeführt wurde. Ich bin schon lange nicht mehr im Schuldienst und die Freude am Lernen zu vermitteln ist mir eine Herzensangelegenheit. In vielen Coachings mit Schülern ging es immer wieder darum, dass die Kinder und Jugendlichen Schwierigkeiten mit Mathematik hatten. Ich liebe Zahlen und dank meiner NLP Kenntnisse (NLP ist die Lehre davon, wie wir Infos WAHRnehmen, wie wir sie verarbeiten und wie wir das Verarbeitete wiedergeben.) kann ich den Hebel gut erkennen.

Den ersten Hebel habe ich immer wieder darin entdeckt, dass die Schüler Mathematik sehr prozessorientiert - also Schritt für Schritt lernten und Mathe sozusagen „auswendig“ lernten. Sie konnten Aufgaben bewältigen, wenn sie die vorherige Aufgabe schafften, weil sie sich den Vorgang merken und das bedeutet nicht, dass sie ihn verstanden haben. Bei einer Schularbeit fehlt jedoch dieser „Unterbau“ und so konnten viele das Wissen nicht abrufen.

Die Strategie war oft auditiv dh über Gehör. Sie lernten das kleine 1×1 , in dem sie es immer wieder aufsagten und hatten keinerlei Bilder dabei und die Gefühle na ja, gehörten nicht zu den positiven. Die auditive Strategie hat auch den Nachteil, dass sie langsam ist, dass Kinder oft, wenn sie z.B. nach 8×7 gefragt werden wieder bei 5×8 beginnen müssen und das kostet Zeit.

Lernen das nachhaltig ist muss mit guten Gefühlen verknüpft sein, nur dann wird das Wissen so verknüpft, dass man aktiv und kreativ damit weiter arbeiten kann.

Sehr häufig liegen die Ursachen von Lernschwierigkeiten in negativen mentalen = Zeichen (Anker) zum

Lehrfach. Es geht darum, dem Kind wieder Freude und Zuversicht zu geben. Dabei können Eltern und Lehrer sehr gut unterstützen. (In schwierigeren Fällen empfehle ich ein Lerncoaching mit einem C more Trainer und Coach - das dauert nicht lange, denn C more Trainer sind keine Nachhilfelehrer, sondern finden effizient den elegantesten Hebel für Veränderung, damit ihr Kind/ihr Schüler wieder Zugang zu seinen Ressourcen hat)

Bemessen Sie Lernen nicht am „Zeitfaktor“. So lernen Kinder „Alibilernen“, nach dem Motto: Ich übe nun schon x Stunden und ... sie denken nicht selbst dabei. Sorgen sie dafür, dass Ihr Kind SELBST denkt und das am Besten mit FREUDE.

WARNUNG an alle ERWACHSENEN: Für uns ist diese Methode zu Beginn ein Mehraufwand und wirkt umständlich, einfach weil

wir Anderes gewohnt sind. Beachten Sie die nachfolgenden Lerntipps und bleiben Sie dran, dann geht es sehr schnell und diese Methode ist auch für über 12jährige gut geeignet, die ein Defizit im kleinen 1×1 haben. Dabei ist auch zu beachten, dass es ihnen zu Beginn umständlich vorkommt und sich dann die Erfolge umso schneller einstellen.

Ich habe viele Mathegenies (Savants) studiert und alle hatten eines gemeinsam. Sie nutzen mehrere Sinne. Alle von ihnen haben Bilder zu Zahlen und dabei Freude (Gefühl). Oft haben die Zahlen auch Persönlichkeiten, eigene Identitäten. Deshalb haben wir die Geschichte dazu geschrieben. Ein weiteres Merkmal ist, dass jeder der Savants FREUDE hat an Mathe. Lassen Sie die Kinder die Zahlen erfahren und erleben!

Machen Sie Rollenspiele z.B.. sollen die Kinder eine Zahlengeschichte erfinden und spielen. Eine zwei trifft eine 4 und sie gehen gemeinsam zu 1 usw...

Besorgen Sie 2 neunseitige Würfel und lassen sie die Kinder würfeln und pro richtiger Antwort gibt es x ...

Lassen Sie die Kinder das Zahlenspiel als „Schummelzettel“ verwenden. Denn dabei denken sie!

Für Schulklassen haben wir das Zahlenspiel auch in großer Ausführung im praktischen Flipchartformat auf Stoff gedruckt von Fahnen Gärtner. Fragen Sie uns danach: Sie können das Spiel dann auf den Boden oder auf den Tisch legen und die Kinder können, Blättchen werfen und müssen dann sagen, wie sie diese Zahl dividieren können. ja auch das funktioniert natürlich.

Den größten Nutzen sage ich ihnen zum Schluss: Die Kinder haben ein riesen AHA Erlebnis, wenn sie bemerken, dass es nur ganz wenige „schwierige Zahlen“ gibt. Da die meisten ab der 6er Reihe Probleme haben sind es im Wesentlichen 9 Zahlen, die schwierig zu merken sind. JA tatsächlich nur 9! Überprüfen Sie selbst.

Dabei kommen wir zu einem weiteren Vorteil. Auch Sie selbst werden mit diesem Spiel denkend gemacht. d.h. auch Sie lernen dabei. VIEL FREUDE dabei

Ein weitere TIPP für Lehrer: Sie können für Projektwochen oder einen Halbtage ... einen C more Trainer engagieren, der ihnen und ihren Schülern noch viele weitere SINNVolle und MERKwürdige Mathe- und Lerntipps zeigen kann.

Sie können sich gerne auch auf www.cmoregroup.cc registrieren, dort gibt es eine von C more Trainern und Coaches moderierte Gruppe für C more und Lernen. Sie können dort gerne Fragen stellen und weitere wertvolle Tipps zum Thema Lernen lernen erhalten.

„Lernen muss MERKwürdig und SINNVoll sein, dann wird es lustvoll und leicht. YvD“

SPIELIDEEN für Mathe GENIESser

MERKwürdig und SINNVoll

Yvonne van Dyck

Zahlen von 1 - 9 erforschen

-  Lies die Geschichte die Mathemagier und spiele die Zahlen.
-  Du kannst jede Zahl selbst zeichnen und die Zahl einzeichnen
-  Such die Zahlen auf dem Zahlenspiel
-  Ein Freund kann sagen: Wo ist 4 und du suchst es.
-  Du kannst die Zahlen auch zeichnen z.B. ein Freund sagt zeichne 3 und du zeichnest 3 (das Herz)
-  Ihr könnt das auch umdrehen - du zeichnest z.B. ein Herz und fragst deinen Freund welche Zahl ist das?
-  Kannst du dir auch längere Zahlen merken? z.B. 378? Du kannst es dir leichter machen und eine Geschichte daraus machen. z.B. so: Ein Herz liebt ein Seepferdchen und sie bauen gemeinsam einen Schneemann. Ja das ist komisch und genau das braucht dein Gehirn, denn dadurch wird es MERKwürdig.
-  Probier mal eine Telefonnummer aus: z.B. 0660 4393725 Die Sonne scheint und zwei Schnecken sehen die Sonne im Wasser glitzern. Sie sehen ein Segelschiff und lieben den großen bunten Luftballon der ein Herz mit Seepferdchen auf einem Schwan trägt und sie fragen sich was aus dem Kürbis wird. Probier selbst Zahlen aus.
-  Wie schnell kannst du dir 10 Wörter merken? Willst du mal jemanden beeindrucken? Dann sag ihm er soll dir 10 Wörter sagen (man muss sie angreifen können z.B. Blume, Auto usw.) Ein Beispiel:
 -  1 = Schweinchen - du verknüpfst die Eins (Turm) mit dem Schweinchen, je „MERKwürdiger“ desto besser. z.B. so: Du stellst dir einen Turm vor und oben aus dem Fenster schaut ein Schweinchen und grunzt.
 -  2 = Ball - du stellst dir einen Schwan (2) vor wie er mit seinem Hals einen Ball trägt
 -  3 = Auto - du stellst dir vor wie jemand sein Auto liebt - es streichelt und küsst und sein Herz schlägt dabei
 -  4 = Puppe du stellst dir ein Segelschiff (4) vor, das von einer Puppe gesteuert wird
 -  5 = Affe - du stellst dir einen Affen vor, der einen Kürbis (5) verspeist
 -  6 = Kerze - du stellst dir eine schöne Schnecke (6) vor, die am Rücken eine Kerze trägt

„Lehren ist Menschen mit Freude selbst denken machen, Lernen ist sich selbst mit Freude denken machen.“

Yvonne van Dyck

-  7 = Tisch - du stellst dir 7 Seepferdchen vor, wie sie am Tisch sitzen
-  8 = Auto - du stellst dir vor wie ein Schneemann (8) ein Auto fährt
-  9 = Klavier - du stellst dir vor wie 9 Luftballons ein Klavier hochheben
-  10 = Computer - du stellst dir vor wie die rosa Sonne (10) am Computer schreibt
-  Dann lass dich „prüfen“. Also was war 2? Was trug der Schwan? Weißt du es noch? Siehst du, so einfach ist das - das ist einfach so :).

Die Plusreihe erforschen

-  Schau dir die Zahlen im Plusspielfeld an. Was fällt dir auf?
-  Siehst du das „Muster“? Wie gleichmäßig die Symbole vorkommen? und wie sich die Hintergrundfarbe ändert?
-  Jede Hintergrundfarbe bedeutet einen 10er Sprung.
 -  10 = rosa
 -  20 = violett
 -  30 = dunkelblau
 -  40 = blau
 -  50 = dunkelgrün
 -  60 = hellgrün
 -  70 = gelb
 -  80 = orange
 -  90 = rot
 -  100 = dunkelrot
-  welche Hintergrundfarbe kommt als nächstes dran?
-  Rechne mal $5 + 2$. Zeige dazu mit dem Finger auf den Kürbis in der oberen Reihe und dann fahr mit deinem Finger 2 Felder nach unten bis rechts der Schwan erscheint. Wenn du es richtig gemacht hast, bist du nun auf einem Feld mit dem Seepferdchen. Richtig? Genau und das ist 7. Stimmt!
-  Besorg dir 2 9seitige Würfel. Nun würfle, was du rechnen sollst und finde die Zahl im Zahlenspiel.
-  Kannst du das Pluspielfeld weiter zeichnen? Welche Hintergrundfarbe kommt als nächstes dran?

SPIELIDEEN für MATHE GENIESser

MERKwürdig und SINNVoll

Yvonne van Dyck

- Suche die gleichen Symbole im Spiel. Siehst du dass du so auch nachsehen kannst, wie man eine Zahl unterschiedlich zusammensetzen kann?

Die Malreihe erforschen

- Schau dir die Zahlen im Zahlenspiel an. Siehst du die verschiedenen Hintergrundfarben? Jede Farbe bedeutet einen 10er Sprung.
 - 10 = rosa
 - 20 = violett
 - 30 = dunkelblau
 - 40 = blau
 - 50 = dunkelgrün
 - 60 = hellgrün
 - 70 = gelb
 - 80 = orange
 - 90 = rot
 - 100 = dunkelrot
- Schau dir mal einen Regenbogen an - genau die Farben hat die Zehnerreihe

- Erforsche die Zahlen: Ein Herz mit einem blauen Hintergrund - wie viel ist das? 43 genau ...
- Ein Freund zeigt auf eine Zahl im Spielfeld - du sagst welche Zahl das ist
- Ein Freund sagt eine Zahl und du zeichnest die Zahl
- Ein Freund sagt dir 8×7 und du findest die Zahl auf den Zahlenfeld.
- Besorgt euch zwei 9seitige Würfel und würfelt die Zahlen, die ihr multiplizieren sollt.
- Ihr könnt auch einen Wettbewerb daraus machen, indem ihr die Zahlen, die schon vorkamen und die ihr konntet könnt ihr mit einem farbigen Blättchen (aus einem anderen Spiel) oder einer Münze abdecken. Derjenige, der als erstes alle Zahlen abgedeckt hat, hat gewonnen und ist der Mathemagier.

- Klebt euch gegenseitig Post it's mit Zahlen auf die Stirn und findet heraus welche Zahl euch auf „die Stirn geschrieben“ stehen. Ihr dürft nicht nach Zahlen fragen. Ihr dürft nur nach den Symbolen fragen und die umschreiben. z.B. Du bist kühl und hast eine Karottennase (8) usw. Später können auch mehrstellige Zahlen erfragt werden.

- Teilen - dividieren: Leg das Zahlenfeld auf den Tisch und wirf eine kleine Münze aufs Feld. Welche Zahl stellt das Symbol dar, auf dem die Münze zum Liegen kommt? Durch welche Zahlen kannst du diese Zahl teilen? (dividieren) Dazu brauchst du nur mit dem Finger nach oben, oder nach links fahren. z.B. der hellblaue Schwan

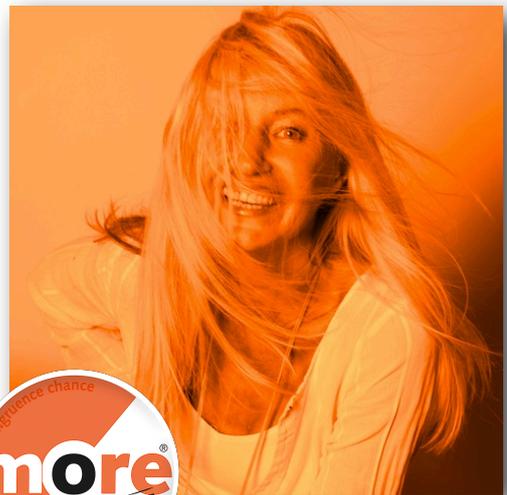
„Lehren ist Menschen mit Freude selbst denken machen, Lernen ist sich selbst mit Freude denken machen.“

Yvonne van Dyck

= 42, wenn du nach oben fährst siehst du 7 und wenn du nach links fährst siehst du 6. Also kannst du 42 durch 6 teilen, das ist 7 und durch 7 teilen, das ist 6.

- Leg das Zahlenfeld auf den Tisch und wirf eine kleine Münze aufs Feld. Welche Zahl stellt das Symbol dar, auf dem die Münze zum Liegen kommt? Durch welche Zahlen kannst du diese Zahl teilen? (dividieren) Dazu brauchst du nur mit dem Finger nach oben, oder nach links fahren. z.B. der dunkelblaue Schwan = 32, wenn du nach oben fährst siehst du 8 und wenn du nach links fährst siehst du 4. Also kannst du 32 durch 8 teilen, das ist 4 und durch 4 teilen, das ist 8.

- Erfindet doch noch eigene Spiele und ich freue mich von Herzen, wenn ihr sie mir mitteilt. Schreibt mir doch office@cmoregroup.cc. Ihr könnt euch auch auf www.cmoregroup.cc mit euren Eltern registrieren, denn dort haben wir noch viele weitere Tipps für euch.
- Alles Gute an alle Mathemagier



Yvonne van Dyck
und das Team der C more Trainer
und Coaches