



Ene mene

D Ein Spiel zum kleinen Einsdurcheins

NL Een spel voor de deeltafels van 1-10

GB A game for the small division table

für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

von Martina Humbach

Spielanleitung



ProLog





Inhalt

- Anleitung
- Spielfeld
- 100 Aufgabenkarten
- 10 Kuhkarten
- je 10 transparente Spielsteine in den Farben rot, gelb, blau und grün

D

Ziel des Spiels

Ene Mene vermittelt spielerisch die Automatisierung des kleinen Einsdurchs. Das Besondere an *Ene Mene* ist dabei, dass die rechnerischen Anforderungen der Aufgaben je nach Lernstand verändert werden können. So können zunächst die leichter zugänglichen Aufgabentypen erarbeitet und die Anforderungen dann Schritt für Schritt erweitert werden. Damit ist das Spiel besonders für die Förderung rechenschwacher Kinder geeignet.

Spieldurchführung

- Das Spielfeld wird in der Mitte platziert.
- Jeder Spieler bekommt 6 Steine einer Farbe. Alternativ kann auch mit 7 oder 8 Spielsteinen gespielt werden, wodurch sich die Spieldauer verlängert. Auch sollten dann mindestens 50 Aufgabenkarten eingesetzt werden.
- Die Spielkarten werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.
- Die Aufgabenkarten werden gut gemischt auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt.
- Der jüngste Spieler fängt an und zieht eine Karte. Er rechnet die Aufgabe und legt einen seiner Steine auf das Feld mit seinem Ergebnis.
- Die verbrauchte Karte wird zur Seite gelegt.
- Dann ist der nächste Spieler am Zuge.
- Ist ein Spielfeld bereits mit dem Stein eines Mitspielers besetzt, wird dieser hinausgeworfen und durch den eigenen Spielstein ersetzt.
- Ist ein Spielfeld bereits mit einem eigenen Stein besetzt, muss man aussetzen.
- Wird eine Kuhkarte gezogen, darf der Spieler seinen Stein auf einem freien Feld seiner Wahl ablegen. Dabei kann er auch einen anderen Spieler hinauswerfen.
- Gewonnen hat, wer als erstes alle seine Steine auf dem Spielfeld abgelegt hat.

Kartenauswahl

Allgemein kann mit allen Aufgabenkarten gespielt werden. Welche Aufgaben aus dem kleinen Einsdurchs gerechnet werden, ist dann dem Zufall überlassen.

Anpassung an individuelle Lernerfordernisse

Ene Mene kann durch die Zusammenstellung der Aufgabenkarten dem Lernstand angepasst werden. Bei der Kartenauswahl ist zu beachten, dass die Aufgabenergebnisse etwa gleich gewichtet sind. Das heißt, die Ergebnisse 1 bis 10 sollten in einem ähnlichen Verhältnis vorkommen. Zusätzlich sollten im Kartensatz die Kuhkarten mit 10 % vertreten sein.

Dazu werden nachfolgend Beispiele vorgestellt.





1. Beispiel zur Kartenauswahl

Im Mittelpunkt des Spiels stehen die Kernaufgaben des kleinen Einsdurch eins (kurze Reihe). Es handelt sich dabei um die grau markierten Aufgaben aus der Übersicht „Liste 1“. Die heller unterlegten Aufgaben gehören ebenfalls zu den Kernaufgaben, werden aber aus Gründen der Gewichtung der Ergebnisse nicht verwendet. Insgesamt wird mit 40 Karten gespielt. Zusätzlich werden mindestens 4 Kuhkarten untergemischt.

→ Siehe Liste 1, Seite 7

2. Beispiel zur Kartenauswahl

Zu Beginn der Automatisierung von Divisionsaufgaben sind auch Aufgaben gut geeignet, die einen Divisor kleiner 6 oder den Divisor 10 haben. In diesem Fall besteht die Kartenauswahl aus den markierten 60 Karten und mindestens 6 Kuhkarten.

→ Siehe Liste 2, Seite 7

3. Beispiel für Kartenauswahl

Aufgaben, deren Divisor 6, 7, 8 oder 9 ist, fallen vielen Kindern schwer. Sollen gezielt diese Aufgaben geübt werden, empfiehlt es sich, mit den markierten 40 Karten und mindestens 4 Kuhkarten zu spielen.

→ Siehe Liste 3, Seite 7

4. Beispiel für Kartenauswahl

Oft ist eine Kartenauswahl empfehlenswert, die zu 50% aus Aufgaben besteht, die bereits gut beherrscht werden und zu 50 % aus Aufgaben, bei denen noch Übungsbedarf besteht. Auf diese Weise halten sich Erfolgserlebnisse und Herausforderungen die Waage. Anna kann beispielsweise Aufgaben mit dem Divisor 1, 2, 3 oder 5 gut lösen. Auch die ersten Aufgaben aus der Vierer- und Sechserreihe weiß sie schon. Um Annas Wissen schrittweise zu vergrößern, werden die markierten 60 Karten und mindestens 6 Kuhkarten ausgewählt.

→ Siehe Liste 4, Seite 8



Een spel voor de deeltafels van 1-10

Voor 1 – 4 spelers

Auteur Martina Humbach

Handleiding

Aanbevolen wordt dat een deel van de tafels van vermenigvuldiging ingeoeft zijn

Inhoud

- Spelbord
- 100 opdrachtkaarten met deeltafels 1-10
- 10 koeienkaarten
- 10 transparante speelstenen in de kleuren rood, geel, blauw en groen
- Handleiding



Doel van het spel

Bij dit spel wordt het automatiseren van de deeltafels 1-10 op een speelse manier ingeoeffend. Het bijzondere in dit spel is dat de rekenkundige eisen die aan de opgaven gesteld worden steeds naar niveau kunnen worden aangepast. Zo kunnen de meer eenvoudige opgaven eerst eigen gemaakt worden en dan daarna de opgaven stap voor stap uitgebreid worden. Daarmee is dit spel bijzonder geschikt voor de rekenzwakke kinderen.

Spelregels

- Het spelbord wordt in het midden neergezet.
- Ledere speler krijgt 6 stenen van één kleur. Het spel kan ook met 7 of 8 stenen per speler gespeeld worden, waardoor de speelduur verlengd wordt. Ook moeten er dan ook minstens 50 opdrachtkaarten gebruikt worden.
- De opdrachtkaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel op de tafel gelegd.
- Een speler mag beginnen en pakt een kaart van de stapel. Hij rekent de opgave uit en legt de uitkomst, met één van zijn eigen stenen, op één van de getallen (1-10) op het spelbord.
- De gebruikte opdrachtkaart wordt aan de kant gelegd.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Staat er op het spelbord, in het speelvakje, al een steen van één van de medespelers, dan wordt deze steen eraf gegooid en door de eigen steen vervangen.
- Staat er al een steen van jezelf in het speelvakje, dan mag je even niet meedoen.
- Trek je een koeienkaart, dan mag de speler zijn steen op een vrij hokje naar eigen keuze leggen. Hij kan ook een andere speler eraf gooien.
- Winnaar is degene, die als eerste al zijn stenen op het spelbord gelegd heeft.

Kaartkeuze

Er kan naar keuze met alle opdrachtkaarten gespeeld worden, bijvoorbeeld: de deeltafels 1, 2, 5, 10 of 1, 3, 6, 9 of 2, 4, 8, 10 en andere combinaties.

Aanpassingen aan individuele eisen

Ene Mene kan door de samenstelling van de opdrachtkaarten aan het leerniveau worden aangepast. Bij het uitzoeken van de kaarten moet je erop letten, dat de uitkomsten van de opdrachten ongeveer gelijkwaardig zijn. Aanvullend moeten in elk spel 10 % koeienkaarten aanwezig zijn.

1. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 1, 2, 5, 10.

Er wordt met 40 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 4 koeienkaarten
→ zie lijst 1, pagina 7

2. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 1, 2, 3, 4, 5, 10.

Er wordt met 60 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 6 koeienkaarten
→ zie lijst 2, pagina 7

3. Voorbeeld van een spel met de kaartkeuze van de deeltafels 6, 7, 8, 9.

Er wordt met 40 kaarten van deze deeltafels gespeeld inclusief minstens 4 koeienkaarten
→ zie lijst 3, pagina 7

4. Voorbeeld van een spel met een speciaal aangepaste kaartkeuze.

Vaak is een kaartkeuze raadzaam, die voor 50 % uit opdrachten bestaat, die al goed beheerst worden en voor 50 % uit opdrachten, die nog veel geoefend moeten worden. Op deze manier wegen





succes en uitdaging tegen elkaar op. Anna kan bijvoorbeeld opdrachten met deeltal 1, 2, 3 of 5 goed oplossen. Ook de eerste opdrachten uit de vierde en zesde reeks kent ze goed. Om de kennis van Anna stap voor stap te vergroten worden er de gemarkeerde 60 kaarten gekozen en minstens 6 koeienkaarten.

→ zie lijst 4, pagina 8

Ene mene

GB

**A game for the small division table
For 1 to 4 players starting at the age of 2**

By Martina Humbach

Instructions

Content:

- instructions
- game board
- 100 problem cards
- 10 cow cards
- 10 transparent tokens in the colors red, yellow, blue and green

Aim of the game

Ene mene's aim is to teach the fundamentals of the division table in a hands-on manner, in order to automate this particular calculation method. What makes *Ene mene* extraordinary is the fact that the mathematical requirements can be adapted to the individual learning progress. Initially the easier accessible types of exercises can be acquired, in order to increase the difficulty afterwards step by step. As the child grows you can increase the levels of difficulty, which makes the game ideal for children with a weakness in math.

Playing the game

- place the game board in the middle
- each player receives 6 tokens of one colour. Alternatively you can also play with 7 or 8 tokens, which increases the length of the game. More tokens require at least 50 problem cards.
- The cards are stacked face down on the game board.
- The youngest player begins and draws a card. He calculates the problem and puts one of his tokens on the field with his solution.
- The used card is put aside.
- Then it is the next player's turn.
- If a field is already occupied by the token of another player, the token will be taken out and replaced.
- If a field is already occupied by one's own token the player will be skipped.
- If a cow card is drawn the player may place his token on a field of his choice, also allowing him to kick out another player's token.
- The player who first places all of his tokens on the game board wins.



Adaption to individual learning progress

Ene Mene can be adapted to the learning progress by the combination of the problem cards. It should be considered that the results of these problems are nearly balanced. That means that the results 1 to 10 should be in a similar proportion. Additionally the cow cards ought to be represented with approximately 10 %.

Example for cards selection

The game focusses on the core problems of division tables (short row). This includes the problems marked in grey from diagramm „list 1“. The more brightly highlighted problems also belong to the core problems, but they are not used due to the rating of the results.

In total the game is played with 40 cards. Additionally at least 4 cow cards are intermixed.

→ see list 1, page 7

Example for card selection

In the beginning of automation of calculating the division problems, the problems with a divisor smaller than 6 or the divisor 10 are also well suited. In this case the selection of cards consists of the 60 marked cards and at least 6 cow cards.

→ see list 2, page 7

Example for card selection

Problems with the divisors 6, 7, 8 or 9 are hard for many children. If these problems are to be targeted, it is recommended to use the 40 marked cards and at least 4 cow cards.

→ see list 3, page 7

Example for card selection

It is recommended to select the cards from about 50 % of problems, that can already be managed easily and about 50 % of problems that still need to be practised. This way the challenges are balanced with a sense of achievement. Anna, for example, can solve problems with the divisors 1, 2, 3 or 5. In order to increase Anna's knowledge step by step, the marked 60 cards and at least 6 cow cards are selected.

→ see list 4, page 8