

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

Zahlenkärtchen für das Dyskalkulie-Spiel

"Dolmetscher in den Ländern Visotopia, Auditopia,
Mototopia und Taktitopia"

Was braucht man für das Spiel?

- vier "Länder" in verschiedenen Farben: das können Halmafiguren sein oder ein buntes Blatt Papier
- für das gelbe Land Visotopia die Kärtchen vom Kästchenspiel (auf einem anderen pdf zum Download)
- für das rote Land Auditopia Dinge, die laut sind (z.B. Klingel, Percussion-Instrumente, Trillerpfeife), aber es genügen auch Hände zum Klatschen oder Schuhe zum Trampeln oder ein Fenster in der Nähe, an das man klopfen kann
- für das blaue Land Mototopia Sportgeräte (z.B. Springseil, Ball), aber es genügen auch starke Beine zum Springen oder starke Arme für Liegestützen
- für das grüne Land Taktitopia ein Säckchen mit Tastobjekten darin (z.B. 10 Kastanien oder 10 Nüsse, 10 Steinchen, 10 Legosteine)
- ein 10er-Würfel oder zwei normale Würfel
- die ausgeschnittenen bunten Zahlenkärtchen

Was wird vorbereitet?

Die Länder werden in verschiedenen Ecken im Zimmer aufgebaut.

Die Zahlenkärtchen werden gemischt, verdeckt und auf einen Stapel gelegt.

Wie läuft das Spiel ab?

Alle Mitspieler sind Dolmetscher für verschiedene Länder. In Visotopia können die Leute nur durch Sehen etwas verstehen. In

Auditopia können die Leute nur durch Hören etwas verstehen. In Mototopia können die Leute nur Bewegungen wahrnehmen. In Taktitopia können die Leute nur tasten.

Der erste Mitspieler zieht ein Zahlenkärtchen und verdeckt es wieder, ohne dass die anderen Mitspieler die Zahl sehen konnten. Er schaut auf die Farbe und weiß dann, für welches Land er dolmetschen soll. Dann übersetzt er z.B. die blaue fünf in 5 Sprünge mit dem Springseil. Die anderen Spieler müssen raten, welche Zahl er gedolmetscht hat. Wer es zuerst richtig errät, bekommt das Kärtchen. Wer am Schluss am meisten Kärtchen bekommen hat, ist Sieger.