



## Kapitel 3 — Ich kann bis 10 zählen!

**Voraussetzung:** Die Fähigkeit, bis 10 zu zählen und ein Gefühl für diese Mengen zu haben. Das Kind kann die Zahlen von 0 bis 5 mit Manipulationen, insbesondere mit den Fingern, addieren. Das Kind kann 1 und 2 zu jeder einstelligen Zahl addieren oder subtrahieren. Das Kind kennt auch die Eigenschaften von Objekten wie Farbe, Form und Textur und kann damit argumentieren.

### — WO WARST DU —

Ihr Kind kann jetzt zwischen 0 und 10 auf- und abzählen und verstehen, was all diese Mengen bedeuten. Es entwickeln sich beginnende Additions- und Subtraktions Fertigkeiten. Eine wichtige Grundlage für diese Fähigkeiten ist die Sicherheit beim Addieren und Subtrahieren von 1 und 2 (und vielleicht 3) mit anderen kleinen Zahlen. Ihr Kind versteht auch kleine Mengen und kann mit diesen Mengen argumentieren, um kleine Zahlen zu addieren und zu subtrahieren.

Zusätzlich zu diesen wunderbaren Dingen kann Ihr Kind jetzt viel besser argumentieren! Sie verstehen, dass Objekte und Zahlen Eigenschaften haben, und sie können argumentieren und beginnen, Probleme zu lösen. Ihr Kind ist jetzt ein vollwertiges Mitglied in Familien Mathematik Spielen und -rätseln und erkundet die mathematische Welt um es herum.

### — NEUE IDEEN IN DIESEM KAPITEL —

- **Counting On** — Dies bezieht sich auf das Aufwärtszählen, beginnend bei einer beliebigen Zahl, anstatt immer bei 1 zu beginnen. Dies ist nützlich zum Addieren und zum Finden von Unterschieden.
- **Abwärtszählen** — Dies bezieht sich auf das Abwärtszählen, beginnend bei einer beliebigen Zahl. Es ist nützlich zum Subtrahieren sowie zum Entwickeln eines Gespürs für die Beziehungen zwischen Zahlen.
- **Zahlen Bindungen** — Die Zahlen Bindungen für eine Zahl sind alle Zahlenpaare, die sich zu dieser Zahl addieren.
- **Zehn Frames** — Dies stellt eine Zahl von 0 bis 10 als die entsprechende Anzahl von Punkten in einem  $2 \times 5$  rechteckigen Raster dar. Bei Zahlen größer als 4 wird immer die obere Gruppe von 5 Feldern gefüllt.
- **Erweiterte Form** — Dies bezieht sich auf das Schreiben einer mehrstelligen Zahl, die in den Beitrag jeder ihrer Ziffern unterteilt ist. Zum Beispiel:  $25 = 20 + 5$  und  $317 = 300 + 10 + 7$ .
- **Fakten Familien** — Dies bezieht sich auf eine Gruppe eng verwandter mathematischer Fakten. Zum Beispiel  $2 + 5 = 7$  ist in der gleichen Familie wie  $7 - 2 = 5$  und  $7 - 5 = 2$ .
- **Zwillinge und nahe Zwillinge** hinzufügen — Ein addierender Zwilling fügt sich selbst eine Zahl hinzu, z. B.  $4 + 4$ . Ein nahes Zwilling ist eins von einem Zwilling entfernt, z. B.  $4 + 5$ .
- **Verdoppeln, Multiplizieren mit zwei und Halbieren, zwei gleiche Teile, Teilen in zwei** — Kinder genießen es normalerweise, Zwillinge hinzuzufügen. Damit verbunden ist die Idee, mit 2 zu verdoppeln und zu multiplizieren. Damit verbunden ist auch die Halbierung, das Aufteilen von etwas in zwei gleiche Teile und das Teilen durch zwei.
- **Gerade und ungerade Zahlen** — Gerade Zahlen können in zwei gleiche Teile geteilt werden. Bei ungeraden Zahlen bleibt eins übrig, wenn sie in zwei übereinstimmende Teile geteilt werden. Gerade Zahlen sind das Ergebnis der Addition von Zwillingen.
- **Überspringen Sie das Zählen in 2er-Schritten** — Dies bedeutet, dass Sie in 2er-Schritten auf- oder abzählen – wie 0, 2, 4, 6, 8 oder 13, 11, 9, 7, 5.

### — Rechtliches —

Jede Familie sollte die Möglichkeit haben, zu lernen und gemeinsam Mathe genießen. Zu diesem Zweck ist Early Family Math eine Sammlung von Materialien, die Familien und Pädagogen ohne Erlaubnis frei bearbeiten, übersetzen, kopieren und verteilen können, nur für nicht-kommerzielle Zwecke.  
© Copyright Early Family Math - Chris Wright 2021 v. 1.1 Creative Commons: Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung 4.0 International License

# Fakten Familien

**Voraussetzung:** *Etwas Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

## — ESSTÄBCHEN-HANDSPIEL —

### SPIEL

Alle Spieler beginnen mit einem erhobenen Finger an jeder Hand. Während einer Runde hat ein Spieler die Wahl zwischen „Angreifen“ oder „Aufteilen“.

Um anzugreifen, nimmt ein Spieler eine Live-Hand und greift eine Live-Hand eines Gegners an. Das Ergebnis ist, dass die Hand des Gegners die Summe der beiden Hände hat und die Hand des angreifenden Spielers unverändert ist. Wenn eine Hand genau fünf Finger hat, ist sie tot. Wenn die Hand mehr als fünf Finger hat, wird ihre Anzahl entweder um fünf reduziert (in einem Regelwerk) oder ist tot (ein alternatives Regelwerk).

Um zu teilen, schlägt ein Spieler seine Hände zusammen und verteilt die Finger zwischen den beiden Händen neu. Ein Split darf die zwei Finger Zählungen nicht umkehren.

Ein Spieler gewinnt, wenn beide Hände aller anderen tot sind. In einer Variante gewinnt der Spieler, der zuerst zwei tote Hände hat.

## — GEHEIMNIS WECHSEL —

### AKTIVITÄT

Lassen Sie Ihr Kind eine kleine Anzahl von Gegenständen zählen. Ändern Sie die Anzahl der Objekte, während sie wegschauen. Wenn sie zurückblicken, fragen Sie, welche Änderung Sie vorgenommen haben. Sie können ihre Theorie überprüfen, indem sie nachstellen, was ihrer Meinung nach passiert ist.

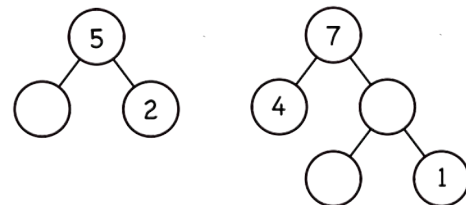
Sobald dies einfach wird, können Sie sie mit ihren Antworten kreativer machen. Wenn beispielsweise aus 4 6 wird, könnte die Antwort sein, dass Sie die 4 verdoppelt und dann 2 genommen haben.

## — SUMMEN GESTALTEN —

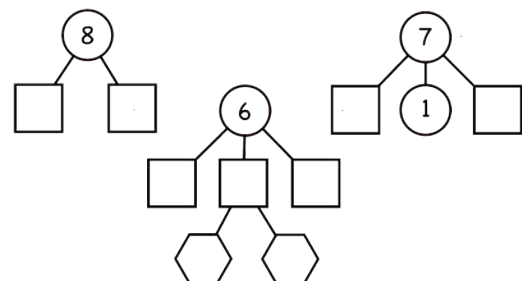
### PUZZLE

Nummerierte Kreise sind aufwärts verbunden, und jeder Kreis ist die Summe aller Kreise direkt darunter und damit verbunden.

Bei den einfachsten Rätseln sind die meisten Kreise ausgefüllt. Für ältere Kinder gibt es Varianten mit größeren Zahlen und klügeren Lösungen.



Eine Möglichkeit besteht darin, nicht kreisförmige Formen zu verwenden. Während der Wert in einem Kreis den Wert in einem anderen Kreis oder einer anderen Form duplizieren kann, muss der Wert in einer nicht kreisförmigen Form mit dem Wert an allen anderen Stellen mit derselben Form übereinstimmen. Zum Beispiel haben alle Quadrate den gleichen Wert. Verwenden Sie Matching, um das Hinzufügen von Zwillingen, nahen Zwillingen und das Halbieren zu üben.



Machen Sie diese Rätsel, indem Sie mit einem vollständig ausgefüllten Diagramm beginnen und dann einige Zahlen entfernen. Wenn das Puzzle einige wiederholte Zahlen enthält, verwende ein Quadrat oder eine andere Form anstelle eines Kreises für diese wiederholte Zahl.

# Addieren und Subtrahieren 10

**Voraussetzung:** *Komfort zählt bis 10, etwas Komfort zählt bis 20*

## — EINFÜHRUNG 10ER —

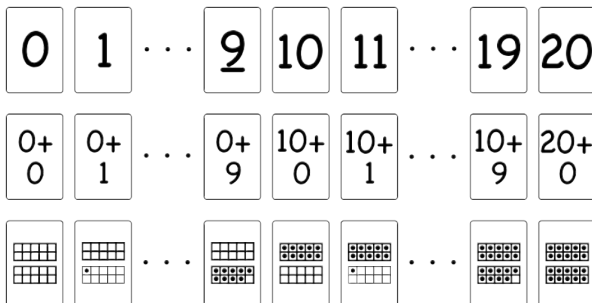
Willkommen in der Welt jenseits von 10 Fingern! Hier gibt es wunderbare Dinge zu entdecken. Die nächste Zahlengruppe von 10 bis 20 ist 10 mehr als die Zahlen, die Ihr Kind bereits kennt. Aber bevor dies einfach wird, muss Ihr Kind die verrückten Namen erobern, die wir für elf, zwölf und dreizehn verwenden.

Die nächsten Spiele sollen die Rolle betonen, die 10 bei der Verbindung von Zahlenpaaren wie 6 und 16 spielt. Diese Spiele betonen auch die Idee, dass 16 als 10 plus 6 betrachtet werden sollte viel wichtiger, da Ihr Kind im nächsten Kapitel bis 100 zählt.

## — ZAHLENKARTEN 1 BIS 20 HERSTELLEN —

### AKTIVITÄT

Kartenstapel mit Zählkarten Stapel enthält wenn Sie sie noch nicht haben, erstellen Sie einige erweiterte von 0 bis 20. Eine Normale Zahlen, ein Stapel enthält die Zahlen in erweiterter Form von 0 bis 20 als  $0 + (0 \text{ bis } 9)$ ,  $10 + (0 \text{ bis } 9)$  und  $20 + 0$ , und ein Deck verwendet zehn Frames.



## — BINGO MIT 10 —

### SPIEL

Legen Sie für jedes Kind eine zufällige Sammlung von 16 Zahlenkarten von 0 bis 20 mit erweiterter Form auf ein 4 mal 4 Bingobrett. Mischen Sie dann eine Sammlung von Zählkarten von 0 bis 20. Wählen Sie eine Karte nach der anderen von diesem Stapel aus, bis das erste Kind vier in einer Reihe hat und Bingo schreit!

Eine wichtige Variante dieses Spiels ist eine „Tens-Reversed“-Version mit Karten mit Zahlen. Wenn eine Karte ausgewählt wird, wenn sie 1 bis 10 ist, wird 10 addiert, um den passenden Wert zu finden, und wenn sie 11 bis 20 ist, dann wird 10 für den passenden Wert subtrahiert.

## — SPEICHER HERAUSFORDERUNG — 10ER —

### SPIEL

Diese Version des Memory Challenge-Spiels verwendet einen Zahlen Kartenstapel von 0 bis 20 mit der Regel, dass zwei Zahlen übereinstimmen, wenn sie 10 auseinander liegen. Wenn Sie auch Karten von 0 bis 20 haben, die erweiterte Form oder zehn Frames verwenden, sollten Sie diese ebenfalls verwenden. Verteilen Sie ein 3 x 4 Kartenraster auf dem Tisch, alle verdeckt.

Die Spieler drehen abwechselnd zwei Karten um. Wenn die beiden Karten zehn auseinander liegen, darf der Spieler die Karten behalten, ersetzt die beiden Karten vom Nachziehstapel und setzt seinen Zug fort. Stimmen die Karten nicht überein, dreht der Spieler die Karten wieder um und beendet seinen Zug.

Das Spiel endet, wenn das letzte Kartenpaar genommen wurde. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

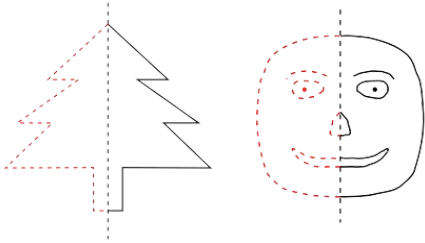
# Formen

**Voraussetzung:** *Komfort zählt bis 10, etwas Komfort zählt bis 20*

## — GEOMETRISCHE KUNST —

Aktivität

Hier sind einige geometrische Konzepte, mit denen Ihr Kind herumspielen kann. Die erste ist die Idee der Ähnlichkeit. Zwei Formen sind *ähnlich*, wenn sie dieselbe Form haben, außer dass eine kleiner oder größer als die andere ist. Fordern Sie Ihr Kind auf, ein Bild auszuwählen und es doppelt so groß oder doppelt so klein zu zeichnen.

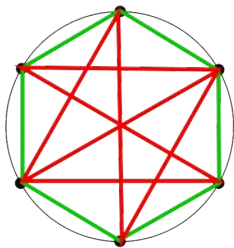


Ein weiteres geometrisches Konzept zum Spielen ist die Spiegelsymmetrie. Ihr Kind kann dies sehen, indem Sie einen Spiegel mit einer flachen Seite nehmen und ihn entlang der Kante auf einer Zeichnung oder einem Foto ablegen und sehen, wie das Spiegelbild aussieht. Wenn Ihr Kind die Idee hat, geben Sie Ihrem Kind ein halbes Bild und fordern Sie es auf, das Spiegelbild zu zeichnen.

## — SIM-DREIECK —

SPIEL

Die beiden Spieler haben verschiedenfarbige Marker. Platzieren Sie sechs Punkte (verwenden Sie mehr für ein härteres Spiel) gleichmäßig



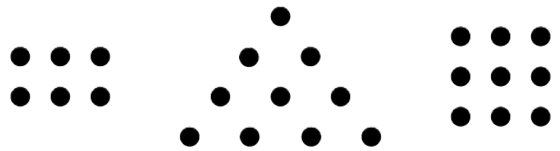
um einen Kreis. Die Spieler ziehen abwechselnd Linien zwischen den Punkten mit ihrer Farbe. Der Verlierer ist der erste Spieler, der gezwungen ist, ein Dreieck zu bilden, dessen Seiten alle die

Farbe des Spielers haben und dessen Ecken auf dem Kreis liegen. Im abgebildeten Spiel zieht Grün als nächstes und muss verlieren.

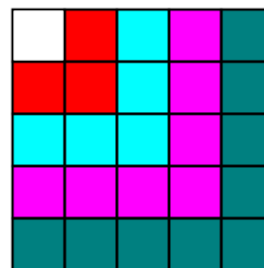
## — ANZAHL FORMEN —

AKTIVITÄT

Fordern Sie Ihr Kind auf, mit etwas Kleinem, wie zum Beispiel Essens Stücken, Formen mit einer bestimmten Anzahl von Stücken zu machen. Diese Formen können Rechtecke, Dreiecke, Quadrate oder alles andere sein, was Spaß macht.



Untersuchen Sie, welche Zahlen gerade und ungerade sind, indem Sie Zahlenformen verwenden. Bitten Sie Ihr Kind für eine beliebige Zahl, die Teile in zwei Reihen mit derselben Zahl zu platzieren. Dies ist etwas, was Sie tun würden, wenn Sie das Essen gleichmäßig zwischen Ihnen beiden aufteilen würden. Für welche Zahlen funktioniert es gleichmäßig?



Sobald Ihr Kind weiß, was eine ungerade Zahl ist, versuchen Sie, die ersten paar ungeraden Zahlen zu addieren, wie in diesem Diagramm gezeigt. Erstaunlicherweise ist die Summe der ersten ungeraden Zahlen immer eine Quadratzahl.

Ihr Kind wird möglicherweise feststellen, dass für einige Zahlen, wie z. B. 12, unterschiedliche Formen von Rechtecken erstellt werden können, und dass für andere Zahlen, z. B. 7, nur flache Rechtecke erstellt werden können. Wenn Sie möchten, können Sie Ihrem Kind sagen, dass Zahlen wie 5 und 7 Primzahlen heißen, da es keine Möglichkeit gibt, sie in normale Rechtecke zu unterteilen.

# Gerade und Ungerade

**Voraussetzung:** *Komfort, der bis 10 zählt, ein gewisser Komfort, der bis 20 zählt, 1 und 2 einfach addieren und subtrahieren*

## — MULTIPLIZIEREN MIT 2 —

Führen Sie Ihrem Kind ganz allmählich die Multiplikation durch eine kleine Sprachänderung ein - beginnen Sie, das Verdoppeln einer Zahl als "zwei davon" oder als "multiplizieren mit 2" zu bezeichnen.

## — NIM — VERDOPPELUNG DER GRENZE —

### SPIEL

Legen Sie eine Startsumme fest, sagen wir 20. Lassen Sie Ihr Kind entscheiden, ob es als Erster oder Zweiter geht. Während der ersten Runde entscheidet sich ein Spieler, 1 oder 2 von der aktuellen Summe abziehen. Nach der ersten Runde kann ein Spieler eine beliebige Zahl von 1 bis zum Doppelten der Zahl der letzten Runde subtrahieren. Die erste Person, die 0 erreicht, gewinnt (eine alternative Regel ist, dass sie verlieren). Sobald Kinder lernen, dies zu spielen, ohne etwas aufzuschreiben, ist es ein lustiges Reisespiel.

## — ZÄHLEN VON EREIGNISSEN UND QUOTEN —

### SPIEL

Verwenden Sie eine kleine Sammlung von Zahlenkarten mit einigen kleinen Mengen. Beginnen Sie mit Kombinationen aus drei Karten und arbeiten Sie sich zu weiteren Karten hoch.

Angenommen, die Zahlen sind 1, 2 und 3. Die Frage ist: Wenn Sie zufällig zwei Karten auswählen und sie addieren, ist es wahrscheinlicher, dass Sie eine gerade oder eine ungerade Zahl erhalten? Zählen Sie, wie viele Möglichkeiten es gibt, eine ungerade Zahl gegenüber einer geraden Zahl zu erhalten. Wenn Sie beispielsweise 1, 2 und 3 verwenden, gibt es eine Möglichkeit, eine gerade Zahl ( $1 + 3$ ) zu erhalten, und zwei Möglichkeiten, eine ungerade Zahl ( $1 + 2$ ,  $2 + 3$ ) zu erhalten. Die ungeraden Summen sind also wahrscheinlicher.

Um ein Spiel daraus zu machen, lassen Sie einen Spieler gerade und der andere Spieler ungerade sein. Sehen Sie, wer nach einem Dutzend Probeläufen die meisten Erfolge hat.

## — ZÄHLEN DURCH 2 ÜBERSPRINGEN —

### AKTIVITÄT

Das Bewährte Methode Einzeln Überspringen-Zählen ist nicht nur eine, sondern auch eine schnellere Methode, um eine Sammlung von Dingen, wie z. B. Zehen, zu zählen, als sie zu zählen.

Zählen Sie in Zweierschritten, während Sie Ihr Kind auf die Schaukel schieben. Beginnen Sie damit, sich mit Ihrem Kind abwechselnd - Sie sagen 1, Ihr Kind sagt 2, Sie sagen 3, Ihr Kind sagt 4 und so weiter. Nachdem Sie das Muster festgelegt haben, kann einer von Ihnen seinen Teil sagen, ohne dass der andere etwas sagt.

Suchen Sie auf Reisen nach etwas, das Spaß macht, um die Zählung zu überspringen, wie zum Beispiel gelbe Autos. Überspringe das Hoch- oder Runterzählen um 2er, endend mit 20. Beginne zunächst bei 0 oder 20, aber schließlich beginne mit einer beliebigen Zahl.

## — HÄLFTEN UND HALBEN NICHTS —

### SPIEL

Zwei Spieler einigen sich auf eine Zielzahl, sagen wir 20, setzen ihre laufende Summe auf 0 und wählen aus, wer zuerst geht. Eine Runde beginnt mit der Bildung einer Zahl mit einem Würfel oder der Summe von zwei Würfeln. Wenn die Zahl ungerade ist, muss der Spieler sie verdoppeln. Wenn die Zahl gerade ist, kann der Spieler die Hälfte so oft nehmen, wie er möchte, solange die zu halbierenden Zahlen gerade sind. Der Spieler addiert dann dieses Endergebnis zur laufenden Summe, solange die Summe nicht über das Ziel hinausgeht - wenn das Endergebnis nicht verwendet werden kann, wird der Zug übersprungen. Der Spieler, der die Summe genau auf die Zielzahl bringt, gewinnt.

Es gibt ein paar Variationen. Sie können dem Spieler erlauben, die Anfangsnummer nicht zu ändern. Sie können die Halbierung höchstens einmal zulassen. Schließlich können Sie das Subtrahieren üben, indem Sie bei der Zielzahl beginnen und bis zu 0 subtrahieren.

# Anzahl Anleihen

**Voraussetzung:** *Etwas Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

## — SUMENGRUPPEN —

### PUZZLE

Zahlenraster Verwenden Sie ein mit einer Zielsumme. Finden Sie Gruppen von zwei oder drei Zahlen, die sich zum Ziel addieren. Die Mitglieder einer Gruppe müssen sich die Seiten teilen. Verwenden Sie Token, wie beispielsweise verschiedene Arten von Lebensmitteln, um jede Gruppe innerhalb des Puzzles zu identifizieren. Nach Abschluss besteht das gesamte Puzzle aus identifizierten Gruppen.

6	1	2	2
	5	3	4
	1	3	3

8	0	8	3	2
	2	4	4	3
	6	5	5	7
	1	2	3	1

Erstellen Sie diese Rätsel, indem Sie mit einem leeren Raster beginnen und sich mit Paaren und Dreiergruppen durch das Raster arbeiten, die sich zur Zielsumme addieren. Es macht mehr Spaß, wenn das Puzzle nur eine Lösung hat, aber machen Sie sich keine Sorgen.

## — GEHEN SIE MIT SUMMEN FISCHEN —

### SPIEL

Verwenden Sie eine Zielsumme, mit der Ihr Kind vertraut ist, und entfernen Sie Karten auf oder über diesem Ziel aus dem Zahlen Kartenstapel. Wenn es mehr als zwei Spieler gibt und Sie die Anzahl stark eingeschränkt haben, müssen Sie möglicherweise mehrere Decks verwenden.

Das Spiel beginnt mit dem Austeilen von 5 Karten an jeden Spieler. Lege die restlichen Karten auf einen gemeinsamen Nachziehstapel. Die Spieler „fischen“ abwechselnd nach Karten, deren Anzahl sich mit bereits vorhandenen Karten zur Zielsumme summiert.

Zum Beispiel könnte ein Spieler einen Spieler fragen: „Hast du irgendwelche 4en?“ Wenn dieser Spieler einige Vieren hat, werden sie übergeben und der ursprüngliche Spieler ist wieder an der Reihe. Wenn dieser Spieler jedoch keine 4en hat, sagt der Spieler "Go Fish!" und eine Karte wird vom Nachziehstapel gezogen. Wenn die gezogene Karte mit einer Karte übereinstimmt, die er besitzt, darf der Spieler noch einmal an der Reihe sein; andernfalls ist der Zug vorbei und das Spiel geht nach links weiter.

Wenn ein Spieler ein Kartenpaar hat, das die Summe ergibt, legt der Spieler dieses Paar vor sich auf den Tisch. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Karten paarweise sind. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

Um etwas Abwechslung zu schaffen, erlauben Sie den Spielern, mehr als zwei Karten zu verwenden, um eine Gruppe von Karten zu erstellen, deren Summe die Zielsumme ist. Eine andere Möglichkeit ist zu sagen, dass zwei Karten übereinstimmen, wenn ihre Differenz eine bestimmte Zieldifferenz ist.

## — WELCHE ZAHL BIN ICH —

### AKTIVITÄT

Je nachdem, wie viele Kinder spielen, gibt es zwei Möglichkeiten, dies zu spielen.

Erwachsener mit zwei Kindern: Jedes Kind zieht eine Karte und legt sie auf die Stirn, ohne sie zu sehen. Sie geben die Summe der Karten an und die Kinder werden aufgefordert, ihre eigene Karte herauszufinden, indem sie sich die Karte des anderen Kindes ansehen.

Erwachsene mit einem Kind: Erstellen Sie im Voraus mehrere Kartenpaare, wobei jedes Kartenpaar die gleiche Summe hat, die allen bekannt ist. Die unbenutzten Karten werden zur Seite gelegt. Nimm ein zufälliges Kartenpaar, lege die Karten auf deine Stirn und finde jede Karte heraus, indem du die Karte der anderen Person ansiehst.

# Ordnung im Haus

**Voraussetzung:** Kann von 0 bis 20 auf- und abzählen

## — AUFWÄRTS —

### SPIEL

Verwenden Sie ein Deck (zwei, wenn es mehrere Spieler gibt) mit Karten von 0 bis 20. Jeder Spieler erhält vier Karten in der Reihenfolge, in der sie ausgeteilt wurden, und die restlichen Karten bilden einen Nachziehstapel.

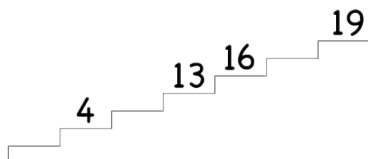
Sie können entweder spielen, dass ein Spieler im Voraus eine seiner vorhandenen Karten auswählen muss, oder, in der freundlicheren Version, dass die Karte ausgewählt werden kann, nachdem er die neue Karte gesehen hat. In jedem Fall wird eine ihrer Karten durch die oberste Karte des Stapels ersetzt und die ersetzte Karte wird auf den unteren Nachziehstapel gelegt.

Der erste Spieler, der seine Karten in der richtigen Reihenfolge hat, gewinnt. Machen Sie dies einfacher, indem Sie doppelte Karten zulassen. Erschweren Sie dies, indem Sie mehr Karten in einer Hand verwenden.

## — WEITER HINAUF —

### SPIEL

Jeder Spieler zeichnet eine Treppe mit 4 bis 10 Stufen (mehr Stufen für ältere Spieler).

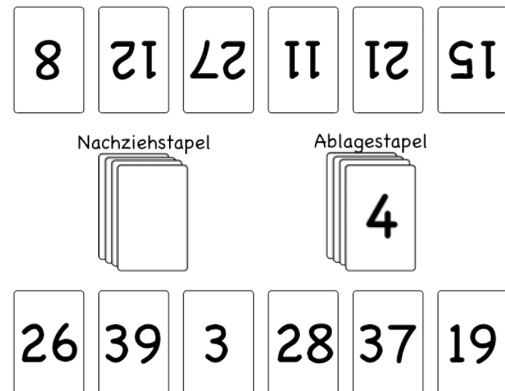


Erstellen Sie eine Zahl mit Zahlenkarten, die von 0 bis 9 nummeriert sind. Die erste Auswahl besteht aus den Karten 0 bis 1, und dies ist die Zehnerstelle. Wählen Sie dann aus allen Karten eine Einerstelle aus. Die beiden Ziffern bilden zusammen die Zahl. Wenn möglich, muss der Spieler diese Zahl auf seinen Stufen platzieren. Der erste Spieler, der seine Schritte in aufsteigender Reihenfolge von unten nach oben ausführt, gewinnt. Machen Sie es einfacher, indem Sie zulassen, dass benachbarte Schritte denselben Wert haben.

## — AUFTRAG ERSTELLEN —

### SPIEL

Beginnen Sie mit einem Stapel von Zahlenkarten, die von 0 bis 40 reichen (höher mit mehr Spielern). Geben Sie jedem Spieler zehn Karten (weniger Karten für jüngere Spieler). Die ausgeteilten Karten werden in der Reihenfolge, in der sie ausgeteilt wurden, vor jedem Spieler platziert. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Nachziehstapel gelegt. Die oberste Karte wird als erste Karte eines Ablagestapels offen gelegt. Das Ziel des Spiels ist es, die Karten in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts zu bekommen.



Während eines Zuges kann ein Spieler entweder die oberste Karte des Ablagestapels oder des Nachziehstapels auswählen – diese Karte muss verwendet werden, um eine der Karten vor dem Spieler zu ersetzen, und die ersetzte Karte wird offen oben aufgelegt der Ablagestapel.

Sie können so spielen, dass der erste Spieler gewinnt, der seine Karten in der richtigen Reihenfolge hat, und das ist alles. Oder Sie können für jede Spielrunde ein Punktesystem verwenden. Bei diesem System erhält der Gewinner 15 Punkte. Die anderen Spieler erhalten einen Punkt für jede Karte, die sie haben, beginnend mit ihrer niedrigsten Karte.



# Kleines Addieren und Subtrahieren

---

**Voraussetzung:** *Etwas Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

---

## — NÄCHSTE AN 10 —

### SPIEL

Verwenden Sie ein Kartenspiel von 1 bis 10. Wählen Sie eine Zielsumme, sagen wir 10. Jede Runde beginnt damit, dass fünf Karten verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler wählt drei dieser Karten aus und dreht sie um. Aus diesen drei werden zwei Karten ausgewählt, die so nah wie möglich am Ziel liegen. Die ungenutzten drei Karten werden dem anderen Spieler gegeben, um zwei Karten zu wählen, um sich dem Ziel zu nähern. Der Spieler, der von beiden Seiten dem Ziel am nächsten ist, gewinnt einen Punkt.

Halten Sie einen Zahlenstrahl bereit, um zu diskutieren, welcher Spieler näher an der Zielsumme ist.

Eine Variante besteht darin, stattdessen Subtraktion zu verwenden, in diesem Fall würden Sie ein niedrigeres Ziel verwenden.

## — ZOO-RETTUNG —

### SPIEL

Verwenden Sie zwei Würfel oder zwei Sätze von Zahlenkarten von 1 bis 6. Jeder Spieler hat 6 Spielsteine – Tiermarken sind perfekt für dieses Spiel, wenn Sie sie haben. Jeder Spieler hat auch ein Blatt Papier mit Kästen, die von 0 bis 5 nummeriert sind. Jeder Spieler entscheidet, wo er seine 6 Spielsteine hinlegt – es ist in Ordnung, mehr als einen Spielstein in eine Kiste zu legen.

Während ein Spieler an der Reihe ist, werden zwei Zahlen durch Würfeln oder Ziehen von zwei Karten gebildet, und die Differenz dieser Zahlen wird verwendet. Ein Spieler kann einen seiner Spielsteine freigeben, wenn er einen in dieser Schachtel hat. Der erste Spieler, der alle seine Spielsteine gerettet hat, gewinnt.

Alternativ können Sie Karten mit den Nummern 1 bis 10 und 10 Kästchen mit den Nummern 0 bis 9 verwenden

. Mit etwas Übung wird Ihr Kind erkennen, dass einige Kisten eher auftreten als andere.

## — GEMEINSAME SUMMEN —

### UNTERSUCHUNG

Machen Sie ein Blatt Papier mit 12 Reihen. Legen Sie in jede Reihe 8 Quadrate. In der linken Spalte der Quadrate sind die Zahlen von 1 bis 12 in die Quadrate geschrieben. Lege 1 Marker auf jede der 12 Zahlen. Fangen Sie an, ein Paar Würfel zu werfen. Nach jedem Wurf wird der Marker für die Würfelsumme ein Feld nach rechts verschoben. Das Ziel jedes Tokens ist es, als Erster ganz nach rechts auf der Seite zu gelangen.

Lassen Sie Ihr Kind einige Fragen stellen. Einige natürliche Fragen sind:

- Welches Token gewinnt und warum?
- Welche Token schneiden gut und welche schlecht ab?
- Welches Token ist das Schlimmste?
- Wie werden sich die Gewinner verändern, wenn die Reihen so geändert werden, dass sie weniger oder mehr Quadrate haben?

Lassen Sie Ihr Kind seine Ideen zu den Antworten auf diese Fragen erklären und untersuchen Sie dann seine Ideen, indem Sie Experimente durchführen.

Fügen Sie ein Wettbewerbs Element hinzu, indem Sie erraten, welcher Token gewinnt, bevor die Runde beginnt.



# Sudoku-Variationen

**Voraussetzung:** Komfort, der bis 10 zählt, ein gewisser Komfort, der bis 20 zählt, 1 und 2 einfach addieren und subtrahieren

## — EINFÜHRUNG —

Alle Rätsel auf dieser Seite beginnen mit der Sudoku-Grundregel, dass ein quadratisches Raster mit Zahlen gefüllt wird, sodass jede Zahl in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommt.

Erstellen Sie diese Rätsel, indem Sie mit einem vollständig ausgefüllten Rätsel beginnen, viele oder alle Zahlen entfernen und Unterregionen und die entsprechenden zusätzlichen Informationen für diese Art von Rätsel erstellen.

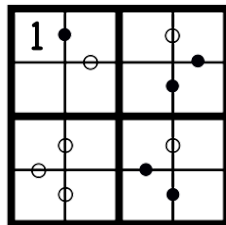
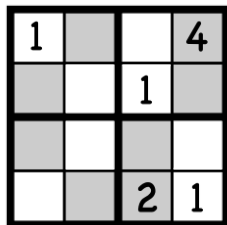
Um Platz zu sparen, sind die Beispiele hier alle 4 mal 4. Größere Rätsel können Sie selbst herstellen oder Sie finden größere Versionen davon im Internet.

## — GERADE-UNGERADE UND KROPKI SUDOKU —

### PUZZLE

Diese beiden Rätsel haben die übliche zusätzliche Sudoku-Einschränkung, dass die Zahlen in jeder markierten Unterregion genau einmal vorkommen müssen.

Bei Gerade-Ungerade-Sudoku-Rätseln sind die Quadrate für gerade Zahlen ausgegraut. Dies macht sie im Allgemeinen einfacher als normales Sudoku und verstärkt gerade und ungerade Zahlen.

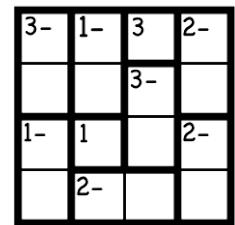
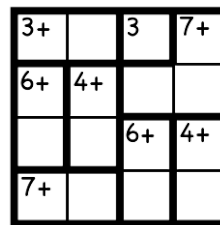


Kropki-Sudoku ist das gleiche wie normales Sudoku, außer dass zwei Arten von Punkten zwischen den Zellen hinzugefügt werden. Wenn der Punkt hohl ist, liegen die beiden Zahlen eins auseinander. Wenn der Punkt ausgefüllt ist, ist eine Zahl die Hälfte der anderen Zahl.

## — SUMDOKU, DIFFDOKU, SUMDIFFDOKU —

### PUZZLE

Zusätzlich zu den üblichen Sudoku-Regeln sind diese Rätsel in Unterregionen unterteilt, denen eine Zielnummer zugewiesen ist. Im Gegensatz zum Standard-Sudoku ist es erlaubt, dass eine Zahl in einem Unterbereich wiederholt wird, solange dies nicht gegen die Regel verstößt, dass in einer Zeile oder Spalte keine Wiederholungen vorkommen. Wenn eine Unterregion nur ein Quadrat enthält, ist die Zielzahl der Wert dieses Quadrats.



In Sumdoku ist die Summe aller Zahlen in einer Unterregion die Zielzahl. In Diffdoku haben alle Unterregionen ein oder zwei Quadrate. Wenn eine Unterregion zwei Quadrate hat, dann ist die Differenz der beiden Zahlen die Zielzahl.

In einem Sumdiffdoku-Rätsel werden sowohl Addition als auch Subtraktion verwendet. Die Unterbereiche sind mit einem „+“ oder „-“ gekennzeichnet, um anzugeben, ob eine Summe oder eine Differenz gebildet werden soll.

Um die mathematischen Berechnungen zu variieren, verwenden Sie verschiedene Zahlengruppen anstelle der üblichen 1 bis 4 für ein 4 mal 4. Verwenden Sie zum Beispiel die Zahlen 1, 3, 5 und 7. Wenn Sie dies tun, listen Sie die Zahlen über dem Rätsel auf damit Ihr Kind weiß, was es zu verwenden hat.

# Summe Kombinationen

---

**Voraussetzung:** *Etwas Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

---

## — SCHLIEßEN SIE DIE BOX —

### SPIEL

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 1 bis 9 auf ein Blatt Papier. Um eine Runde zu beginnen, findet ein Spieler die Summe der Würfe von zwei Würfeln. Der Spieler verwendet nur Zahlen, die noch durchgestrichen werden müssen, und streicht eine Gruppe von einer oder mehreren Zahlen durch, die diese Summe ergeben. Wenn dies nicht möglich ist, ändert sich nichts. Ein Spieler kann im Voraus entscheiden, nur einen Würfel zu verwenden. Der erste Spieler, der alle durchgestrichenen Zahlen hat, gewinnt.

Eine Möglichkeit, dieses Spiel zu variieren, besteht darin, einen größeren Zahlenbereich zu verwenden, z. B. bis 10 oder sogar 12. Eine andere Möglichkeit besteht darin, jedem Spieler einen einzigen Zug zu geben - der Zug wird mit neuen Würfeln fortgesetzt, bis der Spieler zum ersten Mal feststeckt. Am Ende ist die Punktzahl des Spielers die Summe der nicht durchgestrichenen Zahlen. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

## — DAS ZIEL TREFFEN —

### SPIEL

Entfernen Sie aus einem Spiel Kartenspiel die Bildkarten und alle Zahlen, die größer sind, als die Kinder sich wohl fühlen. Mischen Sie die Karten und drehen Sie fünf Karten um, die Sie verwenden möchten, und eine sechste Karte, die das Ziel ist. Lassen Sie die verbleibenden Karten als Nachziehstapel, um die Karten auszufüllen, wenn sie entfernt werden.

Wenn ein Spieler während eines Zuges die Summe oder Differenz von zwei der fünf Karten zur sechsten verwenden kann, erhält der Spieler alle drei Karten und sie werden vom Nachziehstapel zurückgelegt. Wenn der Spieler scheitert, wird eine neue sechste Karte aufgedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende des Spiels gewinnt.

Es gibt mehrere Variationen, die Sie verwenden können. Sie können einem Spieler erlauben, drei Karten anstelle von nur zwei zu verwenden, um die sechste zu bilden. Sie können sogar zulassen, dass eine beliebige Anzahl von Karten verwendet wird, um die sechste zu addieren. Eine andere Variante besteht darin, eine Mischung aus Addition und Subtraktion mit einer beliebigen Anzahl von Karten zuzulassen.

## — HEISSE KARTOFFEL MIT SUMMEN —

### SPIEL

Verwenden Sie ein normales Kartenspiel, haben Sie eine Zielzahl von 5 und entfernen Sie alle Karten über dem Ziel, mit Ausnahme einer Karte - der heißen Kartoffel, die alles andere sein kann, wie zum Beispiel ein Joker oder eine Bildkarte. Verteilen Sie das gesamte verbleibende Deck an alle Spieler – es ist in Ordnung, wenn einige Spieler eine Karte mehr bekommen als andere.

Alle Spieler beginnen, indem sie ihre Hand 5 und alle Paare, die 5 ergeben, auf den Tisch legen. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie eine zufällige Karte aus der Hand eines anderen Spielers auswählen (eine einfachere Regel ist, dass es immer der Spieler zu Ihrer Rechten ist). Wenn Sie mit dieser neuen Karte ein Kartenpaar erhalten, das die Zielsumme ergibt, legen Sie das Paar auf den Tisch; andernfalls behalten Sie die Karte auf der Hand. Das Spiel wechselt dann zum nächsten Spieler zu Ihrer Rechten.

Wenn das Spiel endet, verliert der Spieler, der die heiße Kartoffel hält. Alternativ können Sie auch so spielen, dass der erste Spieler gewinnt, der keine Karten mehr hat.

Wenn sich die Addier Fähigkeiten Ihres Kindes verbessern, verwenden Sie größere Zielzahlen bis zu 10. Wenn Sie die Zielzahl variieren, können Sie die verschiedenen Zahlen Bindungen üben.

# Lass mich die Wege zählen

**Voraussetzung:** *Etwas Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

## — WIE VIELE WEGE —

### UNTERSUCHUNG

Das Zählen der Möglichkeiten, etwas mit Entscheidungen zu tun, kann zu interessanten Untersuchungen führen. Hier sind ein paar Möglichkeiten - viel Spaß beim Denken mit Ihrem Kind.

Untersuchung 1: Zeichnen nur mit Rot und Blau, auf wie viele Arten kann man ein Monster mit Hut, Augen und Umhang zeichnen? Wie ändert sich das, wenn Sie nur den Hut und das Cape einfärben? Wie würde es sich ändern, wenn Sie drei Farben verwenden würden oder wenn Sie jede Farbe nur einmal verwenden könnten?

Untersuchung 2: Du hast eine Reihe von 5 identischen Bonbons. Auf wie viele Arten kann man sie so einfärben, dass es 2 rote und 3 blaue gibt?

Untersuchung 3: Finden Sie alle Möglichkeiten, eine Summe mit einer kleinen Menge von Zahlen zu erhalten. Tun Sie dies mit und ohne Berücksichtigung der Reihenfolge. Wenn Sie beispielsweise 1 und 2 verwenden, gibt es  $1+1+1+1 = 2+1+1 = 2+2$  Möglichkeiten, 4 ohne Berücksichtigung der Reihenfolge zu erhalten, und  $1+1+1+1 = 2+1+1 = 1+2+1 = 1+1+2 = 2+2$  Möglichkeiten, 4 unter Berücksichtigung der Reihenfolge zu erhalten.

## — AUF JEDEN WEG —

### AKTIVITÄT

Die Spieler einigen sich auf ein Ziel. Ein nützliches Ziel ist 10, aber andere Zahlen sind in Ordnung. Jeder Spieler erhält fünf Karten aus einem Deck ohne Bildkarten. Die Spieler finden dann so viele Möglichkeiten wie möglich, um die Zielsumme durch Addition und/oder Subtraktion mit einer ihrer Karten zu erhalten, um das Ziel zu erreichen.

Tun Sie dies als Gruppenaktivität, bei der die gesamte Gruppe fünf Karten erhält, die sie verwenden können, um gemeinsam Wege zu finden, um die Gesamtzahl zu erreichen.

## — WIE KANN ICH MACHEN —

### AKTIVITÄT

Eine Person gibt der anderen Person eine Zielzahl und fordert sie auf, verschiedene Möglichkeiten zum Addieren und/oder Subtrahieren zu finden, um diese Zahl zu erhalten. Wenn das Ziel 3 ist, kann es mit  $1 + 2$  beginnen, aber dann zu  $1 + 5 - 3$  werden und so weiter. Wenn Ihr Kind mehr Mathematik lernt, können zusätzliche Fähigkeiten wie Verdoppeln und Halbieren hinzugefügt werden. Zum Beispiel ist 5 2 verdoppelt plus 1 oder zwei 10er minus drei 5er.

## — NUMMER-SCRAMBLE —

### AKTIVITÄT

Wirf Du arbeiten kannst fünf Würfel, um Zahlen zu erstellen, mit denen. Wirf zwei weitere Würfel, um eine zweistellige Zielzahl zu bilden – der erste Würfel ist die Zehnerstelle und der zweite Würfel die Einerstelle. Die Herausforderung besteht darin, durch Addition, Subtraktion und Bildung von zweistelligen Zahlen der Zielzahl so nahe wie möglich zu kommen – die Punktzahl ist, wie nahe sie kommen. Sie können entweder für jede Runde einen Gewinner haben, oder Sie können die Punktzahlen über mehrere Runden addieren und einen Gesamtsieger mit der niedrigsten Punktzahl haben. Lassen Sie die Multiplikation zu, sobald Ihr Kind weiß, wie man Zahlen verdoppelt oder verdreifacht.

Angenommen, der Wurf lautet: 4, 4, 3, 1, 3 und 22. Ein Spieler könnte hinzufügen und  $4 + 4 + 3 + 1 + 3 = 15$  erhalten. Ein anderer Spieler könnte  $14 + 4 + 3 + 3 = 24$  verwenden sonst könnte  $34 - 14 + 3 = 23$  sein.

Angenommen, der Wurf ist: 1, 2, 5, 6, 4 und 63. Ein Spieler kommt mit  $65 - 4 + 2 + 1 = 64$  nahe heran. Ein anderer bekommt es genau mit  $56 + 4 + 2 + 1 = 63$ . Ein dritter sagt, dass  $52 + 6 + 4 + 1 = 63$  auch funktioniert. Sprechen Sie darüber, warum es für manche Probleme viele Lösungen gibt.

# Solitaire-Puzzles

**Voraussetzung für:** *Ein wenig Komfort beim Addieren und Subtrahieren kleiner einstelliger Zahlen*

Obwohl diese Rätsel als Solitär-Rätsel beschrieben werden, werden sie am besten zusammen als Familie gelöst.

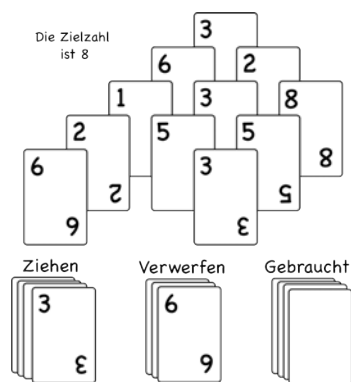
## — PYRAMIDE-SOLITAIRE —

### PUZZLE

Bilde Entferne alle Karten über einer Zielzahl, sagen wir 10. eine 21-Karten-Pyramide mit 6 Reihen. Legen Sie die Karten offen in die Pyramide, wobei jede untere Reihe die kleinere Reihe darüber halb überlappt. Die restlichen Karten bilden einen Nachziehstapel.

Eine Gruppe von einer oder mehreren Karten, die sich zum Ziel summieren, kann verwendet werden, wenn jede Karte überhaupt nicht bedeckt ist. Diese Gruppe kann die oberste Karte des Nachziehstapels oder des Ablagestapels umfassen. Diese Karten werden dann beiseite gelegt. Wenn es keine Übereinstimmungen gibt, verschiebe die oberste Karte des Nachziehstapels auf den Ablagestapel.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Nachziehstapel leer ist.



Ihr Ziel ist es, so viele Karten wie möglich aus der Pyramide zu verwenden.

Wenn Sie ein Ziel mit weniger als 10 verwenden, reduzieren Sie die Pyramiden Größe um ein oder zwei

Reihen, damit Sie einen ausreichend großen Nachziehstapel haben. Verwenden Sie beispielsweise für ein Ziel von 8 15 Karten in 5 Reihen.

Statt Addition zu verwenden, verwenden Sie Subtraktion. Wenn Sie die Karten bis zu zehn verwenden, ist eine gute Zielzahl 5. Entfernen Sie dafür Kartenpaare, deren Differenz 5 beträgt. Wenn Sie eine Karte mit einer 5 haben, können Sie sie entweder entfernen oder mit einer 10 paaren.

## — KARTENDECK BESTELLUNG —

### PUZZLE

Die Herausforderung besteht darin, einen Stapel nummerierter Karten, sagen wir 1 bis 5, zu stapeln, sodass Folgendes passiert:

Die oberste Karte ist 1. Entfernen Sie die oberste Karte und legen Sie sie beiseite. Verschiebe die nächste Karte unter das Deck. Die nächste Karte ist 2 und wird beiseite gelegt. Verschiebe die nächste Karte unter das Deck. Fahren Sie fort, bis alle Karten der Reihe nach beiseite gelegt sind.

Sobald Ihr Kind 1 bis 5 leicht findet, fordern Sie Ihr Kind heraus, es für größere Zahlenbereiche zu tun.

## — UNTERSCHIED-PYRAMIDE —

### PUZZLE

Die Herausforderung besteht darin, die Zahlen von 1 bis 6 in einer Pyramide mit einer Karte in der oberen Reihe, zwei Karten in der zweiten Reihe und drei Karten in der dritten Reihe zu platzieren, wobei jede Zahl die Differenz der beiden Zahlen darunter ist.

Lassen Sie Ihrem Kind Zeit und spielen Sie damit herum. Höchstwahrscheinlich wird Ihr Kind nur durch das Spielen damit auf eine Lösung stoßen. Wenn Ihr Kind jedoch ängstlich wird, sind hier zwei Tipps, die Ihnen helfen. Die 6 muss in der untersten Reihe stehen, da sie nicht die Differenz eines Zahlenpaares sein kann. Ebenso muss sich die 5 entweder in der unteren Reihe oder in der mittleren Reihe über der 6 und der 1 befinden.

Wenn Ihr Kind dies leicht findet, fordern Sie es heraus, wie viele Möglichkeiten es gibt. Besprechen Sie, was es bedeutet, wenn zwei Lösungen unterschiedlich sind. Wenn eine Lösung das Spiegelbild einer anderen ist, sollte sie dann als unterschiedlich betrachtet werden? Eine weitere Herausforderung besteht darin, das schwierigere Rätsel zu lösen, die Zahlen von 1 bis 10 in einer Pyramide zu platzieren.

# Strategiespiele

Voraussetzung für: *Argumentation und Problemlösungsfähigkeiten*

## — EINFÜHRUNG —

Das Spielen von Strategiespielen wird Ihrem Kind bei vielen Denk-, Planungs- und Problemlösungsfähigkeiten immens helfen. Es gibt Dutzende solcher Spiele - wie Tic-Tac-Toe, 9 Men's Morris, Fox and Geese, Dara, Connect Four, Mancala, Checkers, Go, Chess - viel zu viele, um hier behandelt zu werden.

## — TAPATAN —

### SPIEL

Es gibt viele ähnliche Spiele - Spiele wie Rota, 9 Holes und 3 Men's Morris. In dieser Version gibt es 9 Punkte, die in einem Raster durch 3 horizontale und 3 vertikale Linien verbunden sind. Jeder Spieler hat drei identische Spielsteine, mit denen er spielen kann. Das Ziel des Spiels ist es, Ihre drei Spielsteine in einer Reihe zu bekommen.

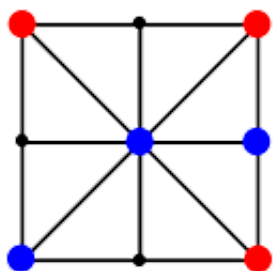
Es gibt zwei Spielphasen. In der ersten Phase, der Platzierungsphase, legen die Spieler abwechselnd ihre Spielsteine auf freie Plätze. Nachdem alle Spielsteine

platziert wurden, beginnt die zweite Phase, die Bewegungsphase.

Während dieser Phase bewegen die Spieler abwechselnd ihre Spielsteine auf leere benachbarte Punkte. Eine alternative Regel ist, dass

Figuren zu jedem leeren Punkt bewegt werden können, nicht nur zu benachbarten Punkten.

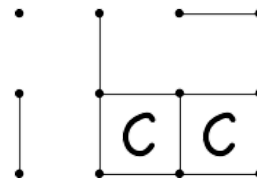
Das Spiel ist vorbei, wenn ein Spieler gewinnt oder die gleiche Position dreimal auftritt, in diesem Fall handelt es sich um ein Unentschieden.



## — PUNKTE UND KÄSTEN —

### SPIEL

Dieses befriedigende Spiel beginnt mit einem rechteckigen Punktraster - sagen wir 3 mal 4. Während einer Runde zieht ein Spieler eine horizontale oder vertikale Linie, die zwei nicht verbundene benachbarte Punkte verbindet. Wenn die neue Linie ein 1-mal-1-Feld vervollständigt, erhält der Spieler einen Punkt und zeichnet eine weitere Linie. Wenn keine Linien mehr gezogen werden können, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Eine einfache Möglichkeit, den Überblick über die Punkte zu behalten, besteht darin, in jedes verdiente Kästchen eine Initiale zu setzen.



Obwohl traditionell mit kleinen Quadraten gespielt wird, kann es auch mit Punkten in einem Muster gespielt werden, um Dreiecke oder Sechsecke zu erzeugen - es ist nur etwas schwieriger zu zeichnen.

## — PENTE oder GOMOKU —

### SPIEL

Es gibt eine Reihe von Spielen, die mit ähnlichen Regeln gespielt werden. Anstatt die detaillierten offiziellen Regeln zu verwenden, sollte eine einfachere Version für junge Spieler gut funktionieren. Obwohl die offiziellen Spiele auf einem 19 x 19 rechteckigen Punktraster gespielt werden, sollte ein 13 x 13 Raster aus 13 horizontalen und vertikalen Linien gut funktionieren.

Die Spieler legen abwechselnd ihre Spielsteine auf Rasterpunkte - du kannst Rosinen und Cheerios oder andere Spielsteine verwenden, die du hast. Der erste Spieler, der fünf seiner Spielsteine in Folge erhält, gewinnt.