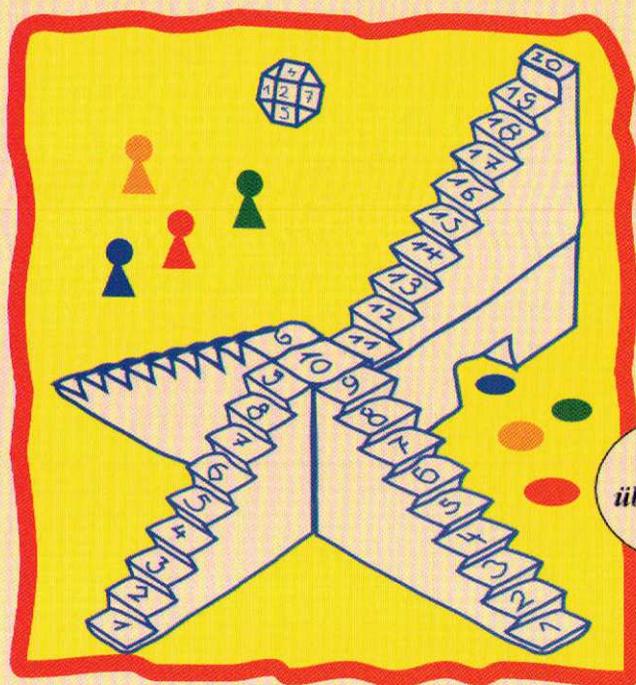


# Die Rasmus-Rechentreppe



Laß Dich  
überraschen!

Rechnen lernen – Schritt für Schritt

## Spielanleitung





## Liebe Eltern, ErzieherInnen und LehrerInnen.

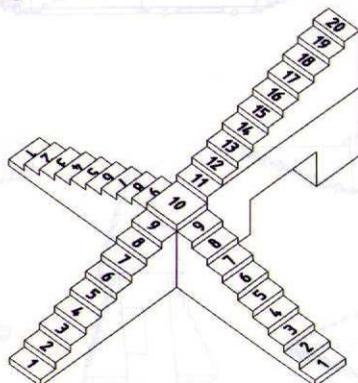
Die RASMUS-Rechentreppe ist ein pädagogisch wertvolles Lernspiel für Kinder von 4-8 Jahren. Es ermöglicht den Kindern das Sammeln vielfältiger Erfahrungen in unterschiedlichen Lernbereichen.

Durch die Vielzahl der Spielvarianten können die Kinder immer genau die Erfahrungen machen, die ihrem jeweiligen Entwicklungsstand entsprechen.

Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie einige Spielvorschläge und Hinweise zur methodischen Arbeit mit der RASMUS-Rechentreppe erstellt. Sie sollen lediglich als Anregung dienen. Im Vordergrund sollen auf jeden Fall eigene Erfahrungen und der kreative Umgang mit dem Material stehen.

Zur leichteren Entnahme des Spiels befindet sich im Kastenboden ein Loch. Drücken Sie an dieser Stelle das entsprechende Treppenteil leicht nach oben.

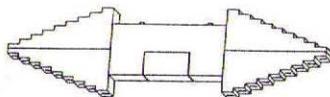
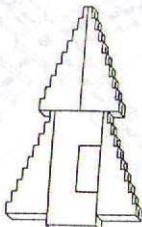
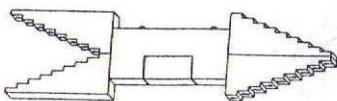
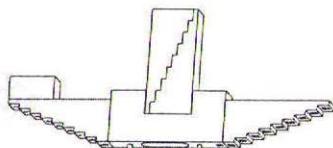
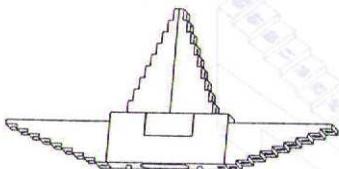
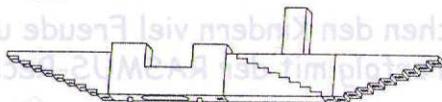
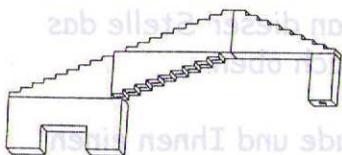
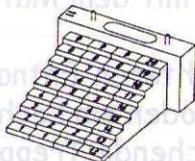
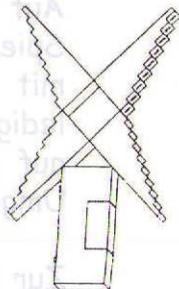
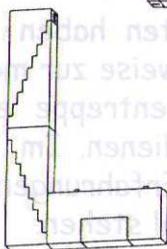
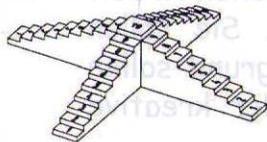
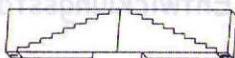
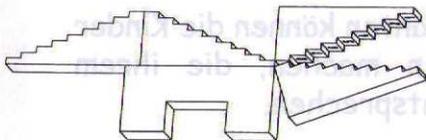
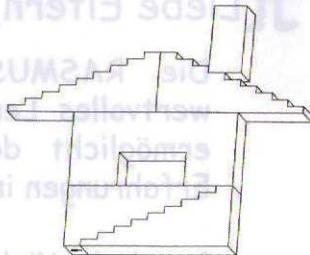
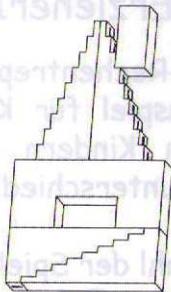
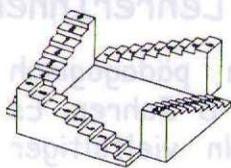
Wir wünschen den Kindern viel Freude und Ihnen einen guten Lehrerfolg mit der RASMUS-Rechentreppe.



Hinweis: Vor Feuchtigkeit und großer Wärme schützen!



Kannst Du alle Figuren nachlegen?

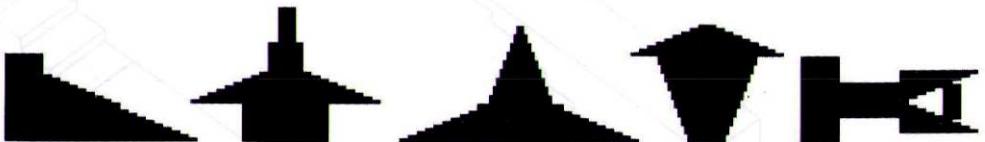
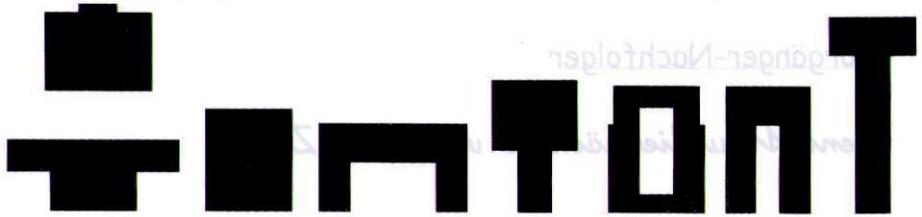
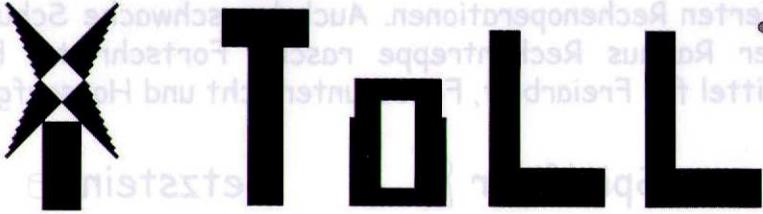


Findest du noch weitere Figuren?

Jetzt wird es schwierig!

Kannst Du die Muster nachlegen?

Du mußt immer alle Bausteine verwenden!



# Zählen und Rechnen

Die Treppe ermöglicht eine einfache Veranschaulichung und das selbständige handelnde Nachvollziehen aller im 1. Schuljahr geforderten Rechenoperationen. Auch lernschwache Schüler machen mit der Rasmus Rechentreppe rasche Fortschritte. Ein ideales Hilfsmittel für Freiarbeit, Förderunterricht und Hausaufgaben.

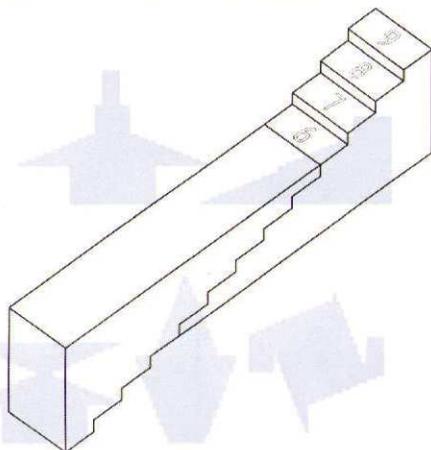
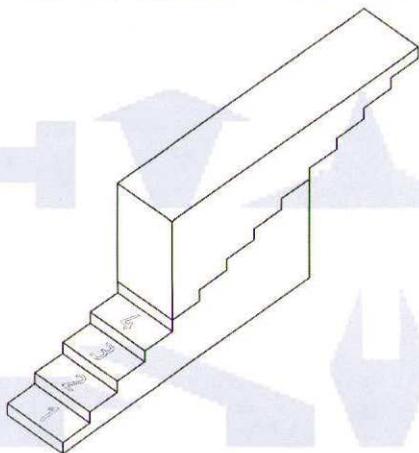
Spielfigur 

Setzstein 

1. Zuordnung von Anzahl und Ziffer / Zählen
  - 1.1 Geben Sie eine Zahl vor und lassen Sie die Spielfiguren von den Kindern direkt, ohne zu zählen, auf die entsprechende Stufe stellen. Nachzählen nur bei Fehlversuchen.
  - 1.2 Decken Sie mit den Setzsteinen eine oder mehrere Ziffern ab. Die Kinder sollen die verdeckten Ziffern benennen.
  - 1.3 Die Kinder schreiten mit einer Spielfigur die Treppe zählend hinauf und hinunter (auch in 2er, 3er-Sprüngen).

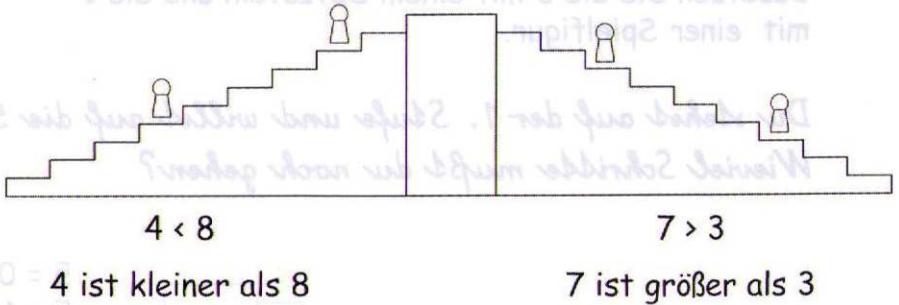
Vorgänger-Nachfolger

*Kennst du die nächste verdeckte Zahl?*

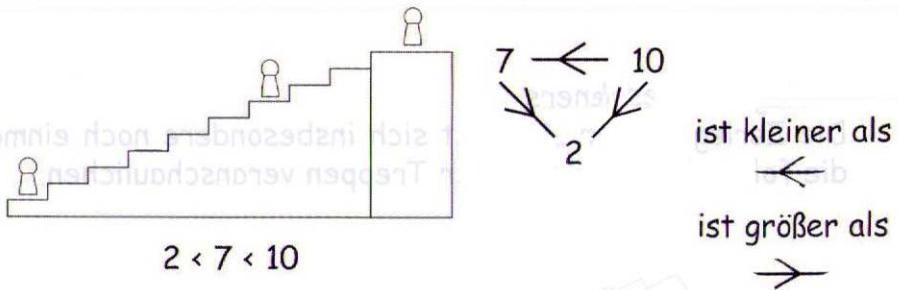


## 2. Größer-Kleiner-Beziehungen

2.1 Größer-Kleiner-Beziehungen zwischen zwei Zahlen darstellen und evtl. notieren:

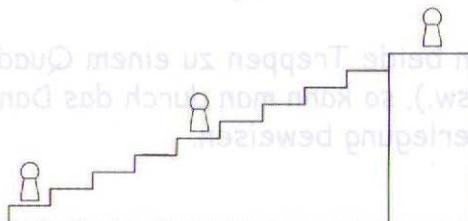


2.2 Größer-Kleiner-Beziehungen zwischen mehreren Zahlen darstellen, notieren und Pfeilbilder anfertigen:



2.3 Finde alle möglichen Größer-Kleiner-Beziehungen zu einer Zahl und notiere sie. Beispiel: 5

? < 5  
? < 5  
? < 5  
? < 5  
? < 5



5 > ?  
5 > ?  
5 > ?  
5 > ?  
5 > ?

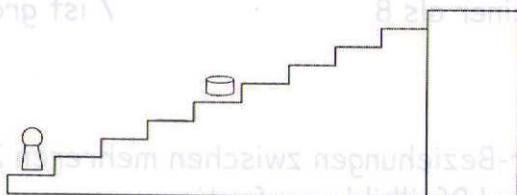
### 3. Zahlzerlegung

#### 3.1 Zerlegen beliebiger Zahlen

Beispiel 5:  $1 + ? = 5$

Besetzen Sie die 5 mit einem Setzstein und die 1 mit einer Spielfigur.

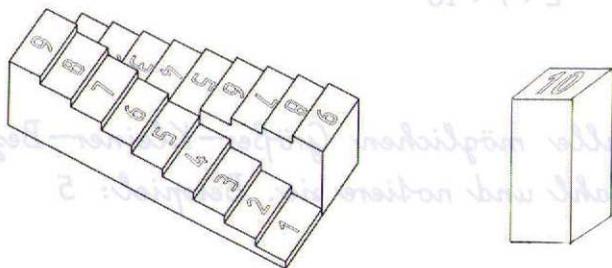
*Du stehst auf der 1. Stufe und willst auf die 5.!  
Wieviel Schritte mußt du noch gehen?*



- $5 = 0 + ?$
- $5 = 1 + ?$
- $5 = 2 + ?$
- $5 = 3 + ?$
- $5 = 4 + ?$
- $5 = 5 + ?$

#### 3.2 Zerlegen des Zehners

Die Zerlegung der „10“ läßt sich insbesondere noch einmal durch die folgende Anordnung der Treppen veranschaulichen.



Legt man nun beide Treppen zu einem Quader aufeinander (1 auf 9, 2 auf 8, usw.), so kann man durch das Danebenstellen des 10er-Blocks die Zerlegung beweisen.

## 4. Ergänzen

### 4.1 Ergänzungen zu einer Zahl

Die Startzahl wird mit einer Spielfigur, die Zielzahl mit einem Spielstein besetzt.

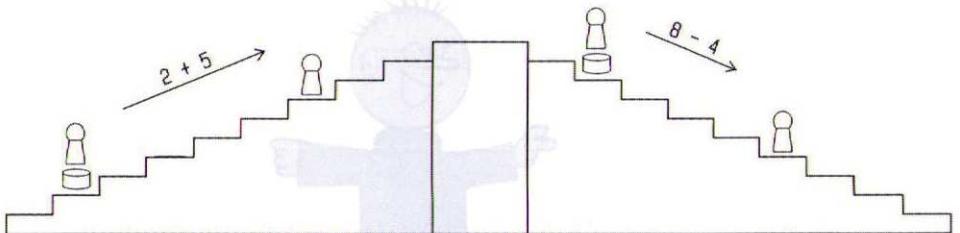
*Wieviele Schritte sind es von der 3 bis zur 8?  
Entscheide zuerst, dann überprüfe mit der Figur.*



## 5. Plus - Minus

Beispiel:  $2 + 5 = ?$

*Setze einen Spielstein und eine Spielfigur auf die 2. Stufe. Versuche nun, die Aufgabe im Kopf zu lösen und setze einen weiteren Spielstein auf das Ergebnis. Nun darfst du mit der Spielfigur zum Ziel laufen und überprüfen, ob du richtig gerechnet hast.*

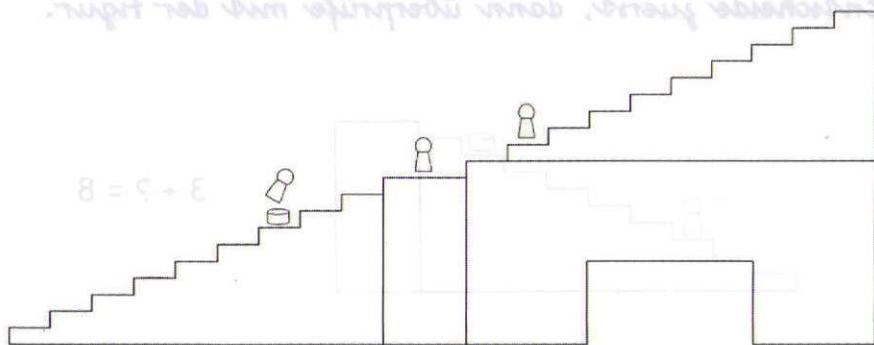


*Verfahre ebenso beim Minus-Rechnen.*

## 6. Zehnerübergang

Der Zehnerübergang beinhaltet für die Kinder das Problem, mehrere Rechenschritte in der richtigen Reihenfolge zu vollziehen, wobei gleichzeitig große Anforderungen an Konzentration und Merkfähigkeit gestellt werden.

Beispiel:  $7+5$



Besetze die 7 mit einem Setzstein und einer Spielfigur. Entscheide, wieviel Schritte es bis zur 10 sind, gehe dann mit der Spielfigur bis zur 10. Wieviel hast du von der 5 verbraucht? Wieviel Schritte mußt du noch gehen? Setze die Spielfigur nun auf das Ergebnis. Nun kannst du mit einer zweiten Spielfigur noch einmal die gesamte Strecke abschreiten und dein Ergebnis überprüfen.

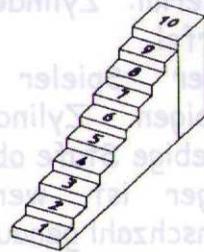


# Spiele

## a) Treppauf-Treppab

Material: Spielfiguren, Würfel

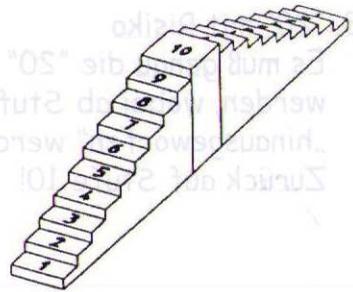
Die Spieler müssen durch abwechselndes Würfeln zuerst genau die 10, danach genau die 0 erreichen.



## b) Über den Berg

Material: Spielfiguren, Würfel

Die Spieler beginnen an einer beliebigen Seite des Berges. Sie müssen würfelnd den Berg überwinden und die andere Seite genau erreichen (auch mit drei oder vier Treppen spielbar.)

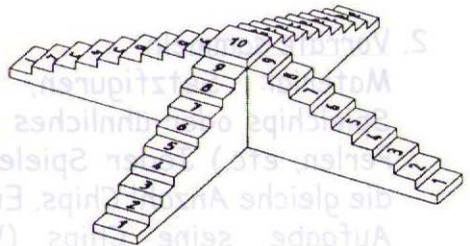


## c) Die schöne Aussicht

Material: Spielfigur, Würfel

Die Spieler beginnen an einem beliebigen Aufgang. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster den Gipfel erreicht.

Wenn die Augenzahl größer ist als nötig, muß man die überzähligen Schritte auf einer beliebigen Treppe abwärts gehen und von dort aus einen erneuten Versuch starten. Dabei darf man keine Stufe besetzen, auf der schon ein Mitspieler steht.



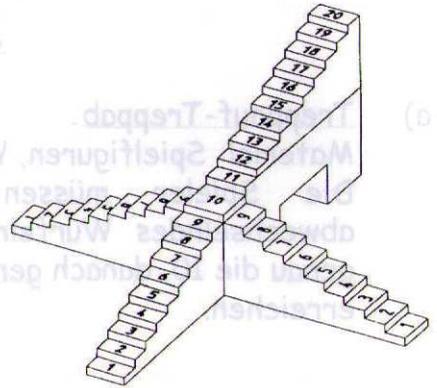
d) 1. Siehe Regeln zu a).

2. Endstation Wunschzahl

Material: Zylinder, Setzfiguren, Würfel

Jeder Spieler setzt seinen farbigen Zylinder auf eine beliebige Stufe oberhalb der 10.

Sieger ist, wer zuerst seine Wunschzahl genau erreicht.



3. "20" mit Risiko

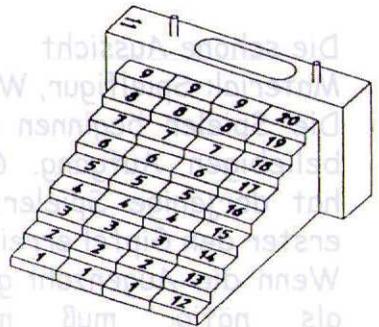
Es muß genau die "20" erreicht werden, wobei ab Stufe 11 „hinausgeworfen“ werden darf: Zurück auf Stufe 10!



e) 1. Siehe Regeln zu a).

2. Vorräte sammeln

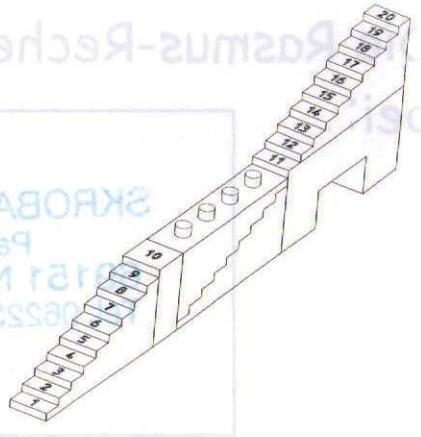
Material: Setzfiguren, Würfel, Spielchips oder ähnliches (Knöpfe, Perlen, etc.) Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Chips. Er hat die Aufgabe, seine Chips (Vorräte) einzeln in die Höhle auf dem Berg zu schaffen. Bei Erreichen des Gipfels bzw. des Ausgangspunktes verfallen jeweils die überzähligen Würfelpunkte. Sieger ist, wer zuerst alle Vorräte in der Höhle hat.



## f) Über den Wildbach

Material: Spielfiguren, Setzstein, Würfel

Die Farbsetzstein werden als „Steine“ in den „Wildbach“ gelegt (siehe Skizze). Jeder Spieler muß zuerst das Wildbachplateau erreichen. Über den Bach gelangt er nur, indem er von Stein zu Stein springt. Für jeden Sprung benötigt er eine beliebige „gerade“ Zahl. Gewonnen hat, wer zuerst den Gipfel erreicht.



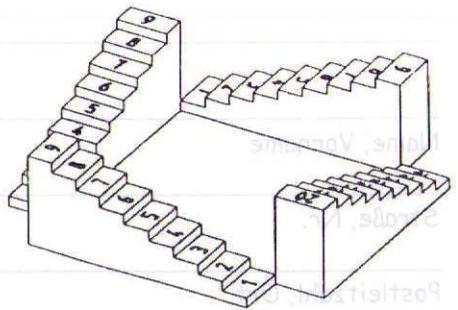
## g) 8...9...plumps

Material: Spielfigur, Setzstein, Würfel

Das Spiel beginnt an einer Nullposition, die jeder Spieler mit seinem Farbsetzstein markiert.

Jeder Spieler setzt seine Figur entsprechend seiner geworfenen Zahl über den Treppenparcours, bis er wieder an der Ausgangsposition angekommen ist.

Schikane: Wer mit einem Wurf genau das Zehnerloch trifft, muß auf die erste Stufe dieser Treppe zurück.



Die Rasmus-Rechentreppe erhalten Sie

bei:



**schmidt-lehrmittel**  
**Die Arbeitsmittelwerkstatt**

Lehrmittelverlag Torsten Schmidt

Jahnstraße 36a - 25358 Horst (Holstein)

Auslieferung: Gewerbestraße 2 - 25358 Horst

fon: 04126 396128 0 - fax: 04126 396128 9

[www.schmidt-lehrmittel.de](http://www.schmidt-lehrmittel.de)

**Bestellschein:** (Nicht ausschneiden, bitte kopieren!)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

Telefon

Telefax

Wir bestellen:

Stück	Artikel	Stck.-Preis	Gesamt-Preis
	RASMUS-Rechentreppe		

Ort, Unterschrift