



**8. Süddeutsche Spielemesse
Spieleverlag Schilken Stand 6.1.220**

3x3 Thesen zum 1x1 in der Schule

- 1. Das 1x1 ist die Basis für den Mathematikunterricht ab der 2. Klasse bis zum Abitur.**
- 2. Das 1x1 hat mit mathematischem Verständnis (fast) nichts zu tun, es ist reines Auswendiglernen.**
- 3. Das 1x1 wurde früher stumpfsinnig gepaukt, z.B. im Chor so oft wiederholt, bis es vollständig auswendig gelernt war.**
- 4. Dieses "Pauken" wird heute in der Schule mit Recht vermieden.**
- 5. Als Folge davon können allerdings nur noch wenige Schüler das 1x1 vollständig auswendig. Damit ist gemeint, dass der Schüler jedes 1x1-Ergebnis spontan richtig nennen kann.**
- 6. Diese 1x1 Schwäche pflanzt sich fort in viele Bereiche des Mathematikunterrichts:**
 - schriftliches Multiplizieren und Dividieren**
 - Kürzen und Erweitern von Brüchen**
 - Vereinfachen algebraischer Ausdrücke**
- 7. Eine Alternative zu stumpfsinnigem Lernen ist die häufige Anwendung des 1x1 im Spiel.**
- 8. Spiele, wie das Kartenspiel NumNum machen den Schülern Spaß und sind dazu geeignet, das 1x1 zu trainieren.**
- 9. Spaß und Wettbewerb sind eine gute Motivation für das ständige Üben des 1x1.**

www.Aktion-PISA.de

**Ziele: 1x1-Kompetenz sichern
Spaß am Rechnen erhalten
Mathematische Spiele fördern**

Aktionen:

Geld-zurück-Garantie für Eltern

Wenn Eltern mit Ihrem Kind mindestens 60 Partien NumNum (ca. 5 Stunden) verteilt über ca. 3 Wochen gespielt haben und keine deutliche Verbesserung in den 1x1-Fähigkeiten Ihres Kindes feststellen, dann erhalten sie Ihr Geld zurück.

Erfolgsmeldungen sammeln

Eltern erhalten ein NumNum-Spiel für den Beweis, dass sich die Mathematiknote nach einigen Wochen NumNum-Spielen verbessert hat.

Studien unterstützen

Für Examensarbeiten zum Thema "Einsatz von Kartenspielen im Unterricht" erhalten angehende Lehrer bis zu 10 kostenlose Exemplare des Kartenspiels NumNum.

Einzelheiten über die Aktionen gibt es im Internet.
Infos zum NumNum-Kartenspiel:

www.NumNum.de