

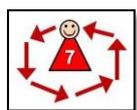
# Berg?undTal!

## Spiel-Idee



Bei diesem einfachen Rechenspiel wird zuerst eine Kette von Additionen und danach eine Kette von Subtraktionen durchgeführt. Nach der letzten Subtraktion muss man wieder bei der Startzahl ankommen, bei der man die Additionen begonnen hatte.

## Spielverlauf



**Vorbereitung** Man wählt eine **Startzahl** und den Summanden, bei man die Addition beendet und die Subtraktionen beginnt. Man beginnt immer mit dem Summanden 1, der sich nach jeder Rechnung (jedem Schritt) um 1 erhöht. WICHTIG: die Startzahl muss nach Abschluss aller Additionen und Subtraktionen wieder erreicht worden sein!

Man kann **Berg?undTal!** alleine spielen oder als Reihum-Übung mit einer Gruppe. Startzahl, Sum.Start, Step, Sum.Max und Sub.Max können beliebig vor Spielbeginn festgelegt werden. Auf der Denkhlon TO GO – Karte 4 werden verschiedene Kombination vorgeschlagen. WICHTIG: die Startzahl muss nach Abschluss aller Additionen und Subtraktionen wieder erreicht worden sein!

**Beispiel für eine Berg?undTal! - Kette** Die Startzahl ist 5, Start-Summand ist 1, *Sum.Max* (der höchste Summand) ist 7. Man spielt bis „+7“ den Berg hinauf und kehrt dann um, es geht hinab ins Tal. *Auf der Karte 4 würde man für diese Aufgabe wie folgt wählen: „Startzahl 5, add.bis 7“*

$$5 + 1 = 6$$

$$6 + 2 = 8$$

$$8 + 3 = 11$$

$$11 + 4 = 15$$

$$15 + 5 = 20$$

$$20 + 6 = 26$$

$$26 + 7 = 33$$

( nach „+ 7“ wird zur Subtraktion gewechselt, es wird umgekehrt)

$$33 - 1 = 32$$

$$32 - 2 = 30$$

$$30 - 3 = 27$$

$$27 - 4 = 23$$

$$23 - 5 = 18$$

$$18 - 6 = 12$$

$$12 - 7 = 5$$

## Was wird trainiert?

Merkfähigkeit, Konzentration und logisches Denken; Arbeitsgedächtnis

