

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
-------------------	---

Bruchrechnen

Beim Leiterspiel versucht jeder Spieler, durch schnelles Bruchrechnen mit seiner Figur das obere Ende der eigenen Leiter zu erreichen. Schnipp Schnapp wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler versucht, Bruchaufgaben schneller zu lösen als sein Gegner und so möglichst viele Kärtchen zu sammeln.

Anleitung Leiterspiel	3
Anleitung Schnipp Schnapp	4
Lösungen	5
Aufgabenkärtchen	6

Brettspiel – Durch den Mathedschungel

Mit diesem Brettspiel können zwei bis fünf Schüler jedes beliebige Themengebiet wiederholen und festigen. Dafür verwenden sie neben den Actionkärtchen die Aufgabenkarten der verschiedenen Leiterspiele. Auf Folie kopiert eignet es sich sogar für einen Wettstreit mit der ganzen Klasse.

Anleitung	18
Actionkärtchen	19

Bruch-Quartett

Abbildungen, echte Brüche und Dezimalbrüche werden gesammelt, um mehr Quartette als die Gegenspieler herauslegen zu können.

Anleitung Quartett für 2	20
Anleitung Quartett für 3–5	21
Spielkarten	22

Mit 10 Fragen zum Mathemillionär

Im Stil der bekannten TV-Sendung „Wer wird Millionär?“ lösen die Schüler Bruch- und Dezimalbruchaufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad, um Stufe für Stufe zur Million zu gelangen.

Anleitung für 2	26
Anleitung für 3–5	27
Spielplan	28
Jokerkärtchen	29
Aufgabenkärtchen	30

Gleichungen

Beim Leiterspiel darf der Spieler für jede richtig beantwortete Aufgabe aus dem Bereich Gleichungen eine Sprosse auf seiner Leiter erklimmen, um so möglichst schnell das obere Ende zu erreichen.

Bei Schnipp Schnapp treten zwei Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Gleichungen. Wer sammelt die meisten Karten?

Anleitung Leiterspiel	39
Anleitung Schnipp Schnapp	40
Lösungen	41
Aufgabenkärtchen	42

Reaktionskartenspiel – Geometrie

Nur wer sich mit geometrischen Figuren gut auskennt und ihre Eigenschaften benennen kann, hat hier die Chance, die eigenen Karten loszuwerden und das Spiel zu seinen Gunsten zu entscheiden.

Anleitung	51
Bildkarten und Eigenschaftskarten	52
Spielkarten	53

Der große Mathepreis

Der große Mathepreis orientiert sich an der beliebten Quizshow „Der große Preis“ und gibt den Schülern die Möglichkeit, alle Themengebiete des Schuljahres zu wiederholen.

Anleitung	57
Lösungen	58
Aufgabenkärtchen	60

Blankomaterialien

Diese Kopiervorlagen erlauben es Ihnen und Ihren Schülern, ohne großen Aufwand eigene Spielkärtchen zu erstellen.

Mit 10 Fragen zum Mathemillionär	70
Der große Mathepreis	71



Brettspiel

Durch den Mathedschungel

6

Ziel des Spiels

Durch den Mathedschungel führt jeder Spieler seine Spielfigur bis ins sichere Baumhaus.

Spielvorbereitung

Ihr platziert eure Spielfiguren auf dem Boot (Start) und legt die Actionkärtchen an die entsprechende Boje ☆. Dann entscheidet ihr euch für ein oder zwei Mathematikthemen, die ihr üben wollt, und verteilt die entsprechenden Kärtchen gleichmäßig an den beiden ?- und !-Bojen.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Entsprechend der Augenzahl des Würfels zieht er seine Spielfigur nach vorne. Je nachdem, auf welchem Feld er landet, gibt es fünf Möglichkeiten:

- (1) Auf dem Feld ist weder Markierung noch Symbol – Glück gehabt. Die Figur bleibt einfach stehen.
- (2) Auf dem Feld ist das Actionsymbol ☆. Der Spieler zieht eine Actionkarte vom Stapel und führt die daraufstehende Anweisung aus.
- (3) Auf dem Feld ist ein Fragezeichen ?. Der Spieler zieht eine Karte vom ?-Stapel und versucht, die Aufgabe zu lösen. Gelingt ihm dies nicht, muss er seine Spielfigur zwei Felder zurückbewegen.
- (4) Auf dem Feld ist ein Ausrufezeichen!. Der Spieler zieht eine Karte vom !-Stapel und versucht, die Aufgabe zu lösen. Gelingt ihm dies, darf er seine Spielfigur zwei Felder vorwärtsziehen.
- (5) Dickicht, Tiger oder Erdbeben: Was nun mit der Spielfigur geschieht, ist als Text vermerkt.

Landet ein Spieler auf einem bereits von einer Spielfigur besetzten Feld, darf er diese ein Feld nach hinten versetzen. Ist auch dieses besetzt, stellt er die Figur zwei Felder zurück.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seine Figur ins Baumhaus (Ziel) gebracht hat.

Das wird benötigt:

-  2–5 Spieler
-  je 1 Spielfigur
-  1 Spielplan
-  Aufgabenkärtchen
-  Actionkärtchen
-  1 Uhr



Brettspiel

6



Auf welcher Seite im Mathematikbuch hattet ihr die letzte Hausaufgabe? Du darfst dich lediglich um 2 Seiten verschätzen!

Richtig: Ziehe 3 Felder vor.
Falsch: Gehe 3 Felder zurück.



Brettspiel

6



Ein Elefant trägt dich durch den Dschungel. Würfle noch einmal:

Er bringt dich 2 Felder nach vorne.

Er läuft in die falsche Richtung.
Gehe 2 Felder zurück.



Brettspiel

6



Du fliehst vor einer Horde wilder Affen.

Gehe 2 Felder zurück.



Brettspiel

6



Hoffentlich weißt du das Datum von heute. Addiere Tag, Monat und Jahr.

Richtig: Würfle noch einmal.
Falsch: Setze einmal aus.



Brettspiel

6



Du verlierst die Orientierung und läufst in die falsche Richtung.

Würfle noch einmal.

Ziehe die gewürfelte Anzahl an Feldern zurück.



Brettspiel

6



Würfle noch einmal.

Wenn du die Note würfelst, die du im letzten Mathematiktest hattest, darfst du 4 Felder vorrücken.



Brettspiel

6



Wie viele Schüler seid ihr in der Klasse?

Richtig: Du darfst gleich noch mal würfeln.
Falsch: Du setzt einmal aus.



Brettspiel

6



Der Dschungel steckt voller Gefahren!

Wähle einen Mitspieler aus und setze seine Spielfigur um 3 Felder zurück.



Brettspiel

6



Keiner bewegt sich so leichtfüßig wie du durch das Dickicht des Dschungels.

Dein nächster Wurf zählt doppelt.



Brettspiel

6



Dir geht dein Proviant aus. Suche im Dschungel nach Essbarem.

Du darfst erst dann weiterziehen, wenn du eine ungerade Zahl gewürfelt hast.



Brettspiel

6



Wie alt sind alle Mitspieler zusammen?

Richtig: Ziehe 2 Felder vor.
Falsch: Setze einmal aus.



Brettspiel

6



Du fühlst dich richtig wohl im Dschungel.

Teile deine Freude mit deinen Mitspielern und rücke jede Spielfigur 1 Feld vorwärts.



Brettspiel

6



Der Lauf durch den Dschungel trainiert deine Ausdauer und lässt dich schneller werden.

Du darfst gleich noch mal würfeln.



Brettspiel

6



Ein wackeliger Steg bricht unter dir zusammen.

Setze einmal aus.



Brettspiel

6



Wie viele Wochen sind es noch bis zu den nächsten Ferien?

Richtig: Dein nächster Wurf zählt doppelt.

Falsch: Du gehst 2 Felder zurück.



Bruch-Quartett

6

Ziel des Spiels

Im Laufe des Spiels versucht jeder Spieler, möglichst viele Quartette, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, in seinen Besitz zu bringen.

Das wird benötigt:

 2 Spieler

 Spielkarten

Spielverlauf

Der jüngere Spieler mischt die Karten und teilt je zehn Spielkarten an beide Spieler aus. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einem Stapel zwischen den beiden Schülern platziert. Nun beginnt der zweite Spieler und fragt den Kartengeber nach einer bestimmten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt.

Zum Beispiel: „Alex, hast du den Dezimalbruch 2,5?“

Oder: „Alex, hast du eine Zeichnung des Bruchs $\frac{3}{4}$?“

Hat der befragte Spieler die gesuchte Karte, so muss er sie herausgeben und der Fragesteller darf fortfahren, fehlende Karten von seinem Mitspieler zu fordern. Wenn der Befragte die gesuchte Karte nicht besitzt, zieht der Fragesteller die oberste Karte vom Stapel und wird nun selbst befragt.

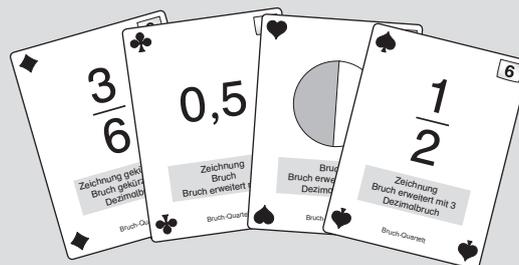
Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett in Händen hält, legt er dies offen vor sich auf den Tisch.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten als Quartette ausgelegt sind und kein Spieler mehr eine Karte in Händen hält. Sieger ist derjenige, der die meisten Quartette sammeln konnte.

Quartette

Ein Quartett besteht immer aus vier zusammengehörigen Karten:



zwei Brüche, ein Dezimalbruch
und eine Abbildung



Bruch-Quartett

6

Ziel des Spiels

Im Laufe des Spiels versucht jeder Spieler, möglichst viele Quartette, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, in seinen Besitz zu bringen.

Das wird benötigt:

 3–5 Spieler
 Spielkarten

Spielverlauf

Der jüngste Spieler mischt die Karten und verteilt diese vollständig an alle Spielteilnehmer. Dies bedeutet, dass unter Umständen manche Spieler eine Karte mehr erhalten als die anderen. Nun beginnt der Spieler zur Linken des Kartengebers und fragt einen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt.

Zum Beispiel: „Murat, hast du den Dezimalbruch 2,5?“
Oder: „Stefanie, hast du eine Zeichnung des Bruchs $\frac{3}{4}$?“

Hat der befragte Spieler die gesuchte Karte, so muss er sie herausgeben und der Fragesteller darf fortfahren, fehlende Karten von einem Mitspieler zu fordern. Erst wenn ein befragter Mitschüler die gesuchte Karte nicht besitzt, ist der linke Nachbar des fragenden Schülers an der Reihe.

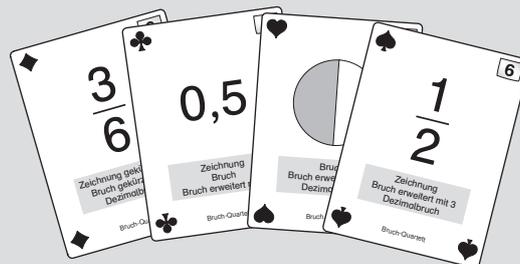
Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett in Händen hält, legt er dies offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel und sein Nachbar zur Linken darf als Nächster nach Karten fragen.

Spielende

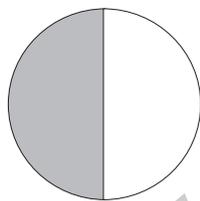
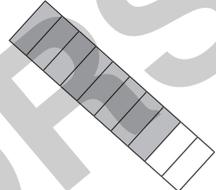
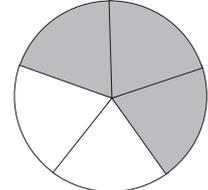
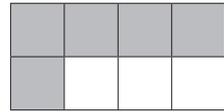
Das Spiel endet, wenn alle Karten als Quartette ausgelegt sind und kein Spieler mehr eine Karte in Händen hält. Sieger ist derjenige, der die meisten Quartette sammeln konnte.

Quartette

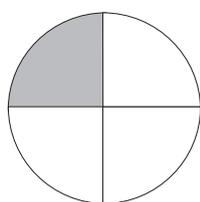
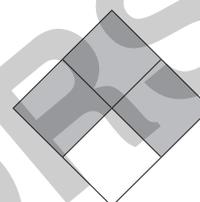
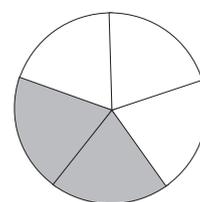
Ein Quartett besteht immer aus vier zusammengehörigen Karten:



zwei Brüche, ein Dezimalbruch
und eine Abbildung

 <div style="text-align: center;"> $\frac{1}{2}$ </div> <div style="text-align: center;"> <p>Zeichnung Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;"> $\frac{8}{10}$ </div> <div style="text-align: center;"> <p>Zeichnung Bruch gekürzt mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;"> $\frac{3}{5}$ </div> <div style="text-align: center;"> <p>Zeichnung Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;"> $\frac{5}{8}$ </div> <div style="text-align: center;"> <p>Zeichnung Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>
 <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch Bruch gekürzt mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>	 <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bruch-Quartett</p> </div>

<p>♠ 6</p> $\frac{3}{6}$ <p>Zeichnung gekürzt mit 3 Bruch gekürzt mit 3 Dezimalbruch</p> <p>♠ Bruch-Quartett</p>	<p>♠ 6</p> $\frac{4}{5}$ <p>Zeichnung Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</p> <p>♠ Bruch-Quartett</p>	<p>♠ 6</p> $\frac{6}{10}$ <p>Zeichnung Bruch gekürzt mit 2 Dezimalbruch</p> <p>♠ Bruch-Quartett</p>	<p>♠ 6</p> $\frac{10}{16}$ <p>Zeichnung Bruch gekürzt mit 2 Dezimalbruch</p> <p>♠ Bruch-Quartett</p>
<p>♣ 6</p> $0,5$ <p>Zeichnung Bruch Bruch erweitert mit 3</p> <p>♣ Bruch-Quartett</p>	<p>♣ 6</p> $0,8$ <p>Bruch Bruch gekürzt mit 2 Zeichnung</p> <p>♣ Bruch-Quartett</p>	<p>♣ 6</p> $0,6$ <p>Zeichnung Bruch Bruch erweitert mit 2</p> <p>♣ Bruch-Quartett</p>	<p>♣ 6</p> $0,625$ <p>Zeichnung Bruch Bruch erweitert mit 2</p> <p>♣ Bruch-Quartett</p>

 <div style="text-align: center;">6</div> <div style="text-align: center;">$\frac{1}{4}$</div> <div style="text-align: center;">Zeichnung Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div> <div style="text-align: center;">$\frac{3}{4}$</div> <div style="text-align: center;">Zeichnung Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div> <div style="text-align: center;">$\frac{2}{5}$</div> <div style="text-align: center;">Zeichnung Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div> <div style="text-align: center;">$\frac{1}{10}$</div> <div style="text-align: center;">Zeichnung Bruch erweitert mit 10 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>
 <div style="text-align: center;">6</div>  <div style="text-align: center;">Bruch Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div>  <div style="text-align: center;">Bruch Bruch erweitert mit 3 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div>  <div style="text-align: center;">Bruch Bruch erweitert mit 2 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>	 <div style="text-align: center;">6</div>  <div style="text-align: center;">Bruch Bruch erweitert mit 10 Dezimalbruch</div> <div style="text-align: center;">Bruch-Quartett</div>