

<b>Vorwort</b>	2
----------------	---

## **Spiele ab Klasse 5**

1.	3 aus 36	4
2.	Quartett der Anteile	5
3.	Bruch-Schlange	6
4.	Gleichungs-Suchsel	7
5.	1 500 mit 3 Zahlen	8
6.	Quadromino	9
7.	Faktoren-Bingo	10
8.	Jagd nach Zahlen	11
9.	Gleichungen im Zahlengitter	12
10.	Teiler-Weg	13
11.	Quotienten-Reihe	14
12.	Bruch-Legespiel	15
13.	Zehn gewinnt	16
14.	Sieben-Tage-Rennen	17
15.	Rechtecke würfeln	18
16.	Der größte Bruch	19
17.	Brüche wetten	20
18.	Bruch-Domino	21
19.	Postkarten-Puzzle	22
20.	Brüche reihen	23
21.	Natürliche Zahlen erzielen	24
22.	Natürliche Zahlen? Kein Problem!	25
23.	Zielzahl 1	26
24.	Einfache Terme würfeln	27
25.	Zahlen-Fußball	28
26.	Kartenkönig	29
27.	Mäander	30



16 Term-Karten aus Karton (je 4 x 3 cm) mit Termen aus Brüchen zu allen Grundrechenarten; Papier und Stift für Nebenrechnungen



Für jedes Paar einen Satz Term-Karten bereitstellen.



Grundrechenarten mit Brüchen

#### Spielverlauf:

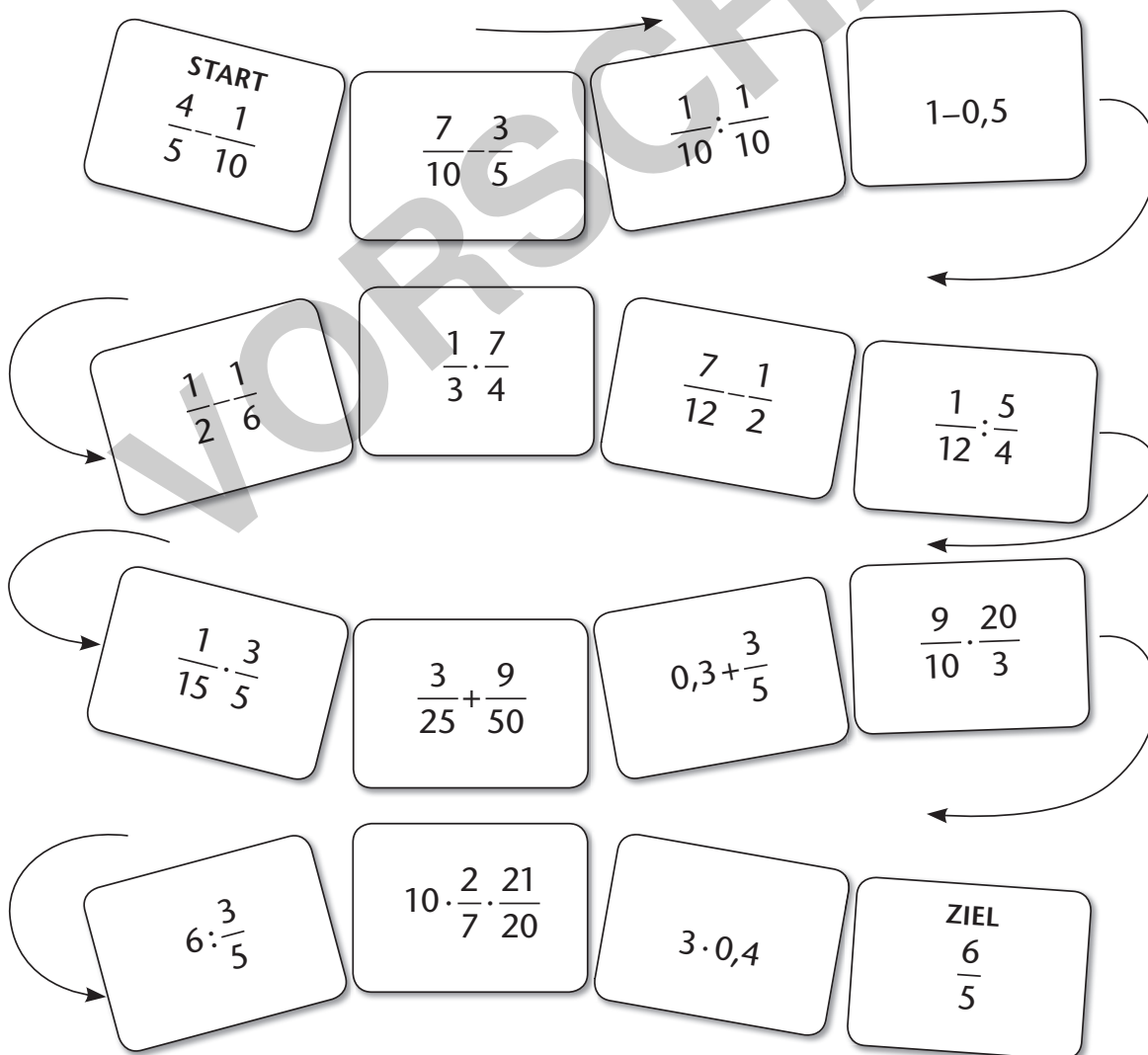
Die Schüler bilden Paare. Die Start-Karte wird ausgelegt. Die Schüler einigen sich, wer beginnt.

Der Startspieler berechnet den Term der Start-Karte und nennt das Ergebnis. Dieser Wert ist die erste Zahl auf einer der anderen Karten. Der Startspieler sucht diese Karte und übergibt sie an den Partner. Nun berechnet der Partner diesen Term und sucht die dazu passende Ergebnis-Karte. Usw.

Das Spiel endet mit dem Erreichen der Ziel-Karte.

#### Beispiel:

Kartenschlange:

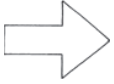




15 Karten, die als Ergebnis 1 Spielfeld mit 3x5 Felder ergeben, immer Term und Ergebnis ergeben 1 passendes Paar



Für jede Gruppe das Spielfeld vergrößert kopieren, auf festen Karton kleben und daraus die 15 Karten herstellen.



Multiplikation natürlicher Zahlen

### Spielverlauf:

Die Schüler bilden Kleingruppen.

Sie legen gemeinsam aus den Einzelkarten wieder das zusammenhängende Spielfeld, indem sie den Termen die passenden Ergebnisse zuordnen.

Das Spiel endet, wenn das Spielfeld vollständig zusammengesetzt wurde.

### Varianten:

- Die Schüler erstellen entsprechend der Vorlage eigene Karten.
- Die Größe des Spielfeldes an die Klasse anpassen.
- Weitere Rechenarten einfügen.

### Beispiel:

Spielfeld (Ergebnis):

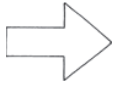
$9 \cdot 6$ 96	$6 \cdot 6$ 36	$3 \cdot 15$ 45	$8 \cdot 9$ 72
24	$8 \cdot 8$ 64	$4 \cdot 6$ 24	$15 \cdot 5$ 75
$8 \cdot 3$ 24	$3 \cdot 14$ 42	$17 \cdot 5$ 85	$6 \cdot 5$ 30
48	$7 \cdot 7$ 49	$25 \cdot 3$ 75	$11 \cdot 12$ 132
$12 \cdot 4$ 48	$6 \cdot 11$ 66	$19 \cdot 3$ 57	$5 \cdot 12$ 60
99	75	09	95
$8 \cdot 7$ 56	$104$	$8 \cdot 3$ 24	$13 \cdot 11$ 143



1 Rechenfeld, 4 Brüche, 4 Rechenzeichen (alle Grundrechenarten), Papier und Stift



Die Brüche und Rechenzeichen auf Karton kopieren bzw. laminieren. Für jede Gruppe das Material kopieren bzw. vorbereiten.



Vermischte Grundrechenarten zu Brüchen und Doppelbrüchen

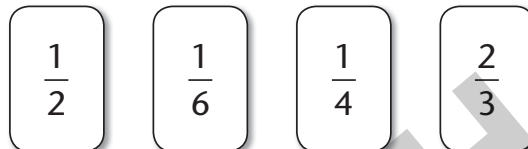
### Spielverlauf:

Die Schüler bilden Vierergruppen und spielen als Team. Der Lehrer gibt das Startsignal. Die Schüler setzen die Brüche und Rechenzeichen so in das Rechenfeld ein, dass das Ergebnis, auch ein Bruch, möglichst groß ist. Das Spiel endet, wenn der Lehrer das Schlussignal gibt.

Gewonnen hat das Team, das das größte Ergebnis erzielt hat.

### Beispiel:

Brüche:



Rechenzeichen:



Rechenfeld:

$$1 \square \square \square (\square \square \square) = ?$$


---


$$1 \square \square$$