

V.B.11

Beiträge zur Didaktik und Methodik

Spielerisches Üben und Wiederholen – In Mathe bei jedem Thema auf der Überholspur

Ein Beitrag von Carsten Trost



© Henrik5000/E+

Ermöglichen Sie Ihrer Klasse mit diesen Vorlagen ein spielerisches und spannendes Üben und Wiederholen beliebiger mathematischer Inhalte. Durch das Lösen von Aufgaben dürfen die Lernenden ihre Spielfigur auf einer Rennstrecke bewegen. Würfelglück und Bonuskarten sorgen für die nötige Spannung, sodass auch Leistungsschwächere motiviert bleiben. Die zusätzliche Möglichkeit, dass die Lernenden ihre eigenen Übungsaufgaben entwickeln, bietet einen weiteren starken Übungseffekt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5–13
Dauer:	2 Unterrichtsstunden (Minimalplan 1)
Inhalt:	je nach gewählten Übungsaufgaben
Kompetenzen:	mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen (K5), kommunizieren (K6)

Auf einen Blick

Al = Anleitung; Sk = Spielkarten; Sp = Spielplan

Spielvorbereitung

M 1 (Al) Erstellen von Übungsaufgaben

M 2 (Sk) Bonuskarten

Benötigt:

- Schere
- Evtl. Karteikarten oder andere Kärtchen mit Übungsaufgaben
- Würfel
- Spielfiguren (Radiergummi, Spitzer, bunte Papierschnipsel o. Ä.)

Spielplan

M 3 (Sp) Die Rennstrecke

Erklärung zu den Symbolen

	Tauchen diese Symbole auf, sind die Materialien differenziert. Es gibt drei Niveaustufen, wobei nicht jede Niveaustufe extra ausgewiesen wird.	
einfaches Niveau	mittleres Niveau	schwieriges Niveau
	Dieses Symbol markiert Gruppenarbeit.	
	Dieses Symbol markiert Tipps.	
	Dieses Symbol markiert, dass etwas ausgeschnitten werden soll.	