

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

Grundrechenarten, natürliche Zahlen und Größen

Kopfball-Profis 1 6
Kopfball-Profis 2 16
Grundrechenarten-Schnecke 26
Größen-Rechner 36

Brüche

Brüche-King 42

Geometrie

Maler-Meisterschaft 53
Ich hab's! 61

Mathe-Mix

„Wahrheit?!“ oder „Rechne!“ 69



Digitales Zusatzmaterial:

Im Zusatzmaterial finden Sie alle Spielkarten, Spielscheine etc. im PDF-Format zum Ausdrucken sowie Zusatzkarten zum Spiel „Kopfball-Profis“



Kopfball-Profis 1

Kompetenz:

Bei „Kopfball-Profis 1“ geht es darum, dass die Lernenden verschiedene Aufgaben zur Addition und Subtraktion im Kopf lösen müssen. Die Kärtchen werden in der Gruppe vorgelesen. Bei diesem Spiel kommunizieren die Lernenden mit den anderen und rechnen ihre Aufgaben laut vor.

Sozialform:

Gruppenarbeit mit drei bis vier Personen

Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spielfeld liegt ausgebreitet vor den Lernenden und jede Person erhält zwei Spielfiguren, die auf der Spielerbank ruhen. Alle Teilnehmenden würfeln der Reihe nach, die Person mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Sie darf nun dreimal würfeln und bei einer „6“ auf das Feld „Start“ rücken. Dabei landet sie entweder auf „Addition“ (später „A“) oder „Subtraktion“ (später „S“). Ein Mitspieler bzw. eine Mitspielerin nimmt sich die entsprechende Aufgabenkarte und liest sie laut vor. Die Person, die an der Reihe ist, muss diese Aufgabe im Kopf lösen. Da die Lösung auf der Karte steht, kann sie von den anderen direkt überprüft werden. Wenn die Person richtig gerechnet hat, darf sie anschließend noch einmal würfeln. Die gewürfelte Augenzahl zeigt ihr an, wie viele Felder sie nach vorne rücken darf und welches Aufgabenformat sie in der nächsten Runde erwartet. Die Aufgabenkarte wird wieder in den jeweiligen Stapel nach unten zurückgelegt. Sollte die Lösung falsch gewesen sein, wird die Karte nach unten in den Stapel gelegt und die Person bleibt auf dem „Start“-Feld stehen. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Es gewinnt schließlich die Person, die ihre Figuren am schnellsten im eigenen Tor gesichert hat: Wenn eine Figur im Tor angekommen ist, darf man eine Karte zum Lösen auswählen. Ist sie richtig berechnet worden, befindet sich die Figur in Sicherheit. Bei einer falschen Lösung muss man sich in der nächsten Runde eine neue Karte aussuchen.

Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Aufgabenkärtchen, Spielfeld, Spielfiguren, Würfel
- alle Materialien für die Lernenden bereitstellen: einen Würfel für jede Gruppe sowie für jede Person zwei Spielfiguren
- ggf. Spielfeld und Karten auf stärkeres Papier/vergrößert/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Spielfeld und Karten laminieren



Kopfball-Profis 1

Vorbereitung:

Setzt euch als Gruppe zusammen und breitet das Spielfeld vor euch aus. Die Karten zur Addition und Subtraktion legt ihr verkehrt herum in zwei verschiedenen Stapeln vor euch. Jede Person erhält zwei Spielfiguren, die auf der Spielerbank warten. Würfelt nun der Reihe nach. Die Person mit der höchsten Augenzahl darf beginnen.

Ablauf:

Die Person, die beginnen darf, würfelt nun dreimal hintereinander. Bei einer „6“ stellt sie eine ihrer Figuren auf ihr „Start“-Feld und erfährt, ob sie eine Aufgabe zur „Addition“ oder „Subtraktion“ beantworten muss. Die Person, die als Nächstes an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und liest sie laut vor. Die Aufgabenkarte wird nun von derjenigen Person beantwortet, die an der Reihe ist. Die anderen können sich die Lösung ansehen, die auf der Karte steht. Wenn die Aufgabe richtig gelöst wurde, darf die Spielerin bzw. der Spieler würfeln und so viele Felder nach vorne rücken, wie der Würfel anzeigt. Zugleich erfährt sie bzw. er, welches Aufgabenformat in der nächsten Runde abgefragt werden wird. Ist die Aufgabe falsch gelöst worden, bleibt er bzw. sie auf dem „Start“-Feld stehen. Die Karte wird ganz nach unten in den Stapel zurückgelegt. Nun ist die nächste Person an der Reihe, die ebenfalls dreimal würfeln darf, um ihre Figur auf das Spielfeld zu bringen. Der weitere Ablauf ist dann immer gleich. Wer zuerst alle Figuren im eigenen Tor gesichert hat, gewinnt das Spiel.

Regeln:

- Auf den Fußbällen steht das „A“ für „Additionsaufgabe“, das „S“ für „Subtraktionsaufgabe“.
- Bei jeder gewürfelten „6“ darf man die eigenen Figuren auf das Spielfeld bringen.
- Es darf nur dann mehrfach (max. dreimal hintereinander) gewürfelt werden, bis jeweils die erste Spielfigur der Spieler und Spielerinnen auf dem Feld steht.
- Es dürfen keine Felder mit zwei Figuren besetzt sein. In diesem Fall wird die erste Figur rausgeworfen und man muss wieder von vorne beginnen.
- Man muss exakt die passende Augenzahl würfeln, um im eigenen Tor zu landen.
- Wenn man im Tor angekommen ist, darf man eine Karte zum Lösen auswählen. Ist sie richtig berechnet worden, befindet sich die Figur in Sicherheit. Bei einer falschen Lösung muss man sich in der nächsten Runde eine neue Karte aussuchen.

Start Subtraktion

Start Addition

KOPFBALL

$450 + 290 =$

740

$630 + 1070 =$

1700

$5200 + 1850 =$

7050

$790 + 180 =$

970

$390 + 2580 =$

2970

$910 + 110 =$

1020

$28 + 532 =$

560

$970 + 80 =$

1050

$250 + 4230 =$

4480

$62 + 520 =$

582

$75 + 130 =$

205

$99 + 1210 =$

1309

$2200 + 6310 =$

8510

$9040 + 170 =$

9210

$550 + 930 =$

1480

Brüche-King

Kompetenz:

Bei diesem Spiel geht es um das genaue Lesen und Erkennen von Brüchen und Bruchteilen. Die Lernenden lesen, erklären sowie sprechen vor und mit anderen.

Sozialform:

Partner- oder Gruppenarbeit mit max. vier Personen

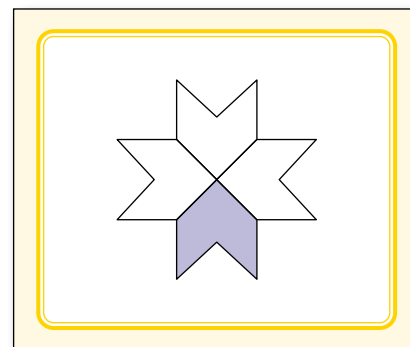
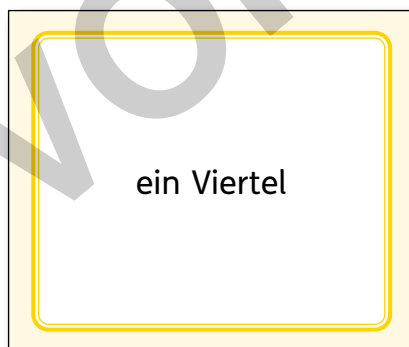
Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel. Es kann als Warm-up eingesetzt werden (für ca. 10–15 Minuten) oder es wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe fertig ist.

Sinn und Ziel des Spiels:

„Brüche-King“ ist wie eine Art Memory-Spiel aufgebaut. Es gibt immer eine Karte mit einer Erklärung oder Zeichnung des gesuchten Bruchteils bzw. eine Rechenaufgabe zur Bruchrechnung. Mit diesem Spiel werden verschiedene Bereiche der Bruchrechnung für die Klassen 5 und 6 wiederholt. Da es hier viele Spielkarten gibt, bietet es sich u.U. je nach Leistungsstärke der Klasse an, das Spiel zu reduzieren. Hierfür sollte die Lehrkraft im Vorfeld einige Spielkarten aussortieren, um die Spielzeit zu verkürzen und die Schwierigkeitsstufe für die Klasse anzupassen. Dabei kann entschieden werden, ob erst einmal nur mit den Grundlagen gespielt wird oder ob schon Berechnungen vorgenommen werden sollen.

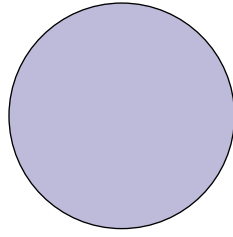
Beispiel für ein Pärchen:



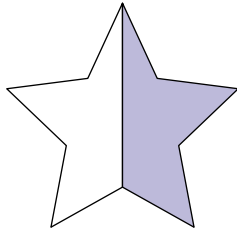
Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Spielkarten, Lösungen
- Karten und Lösungen für jede Gruppe kopieren
- ggf. Karten auf stärkeres Papier/vergrößert/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren

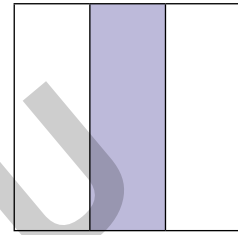
ein Ganzes



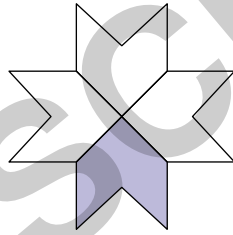
ein Halbes



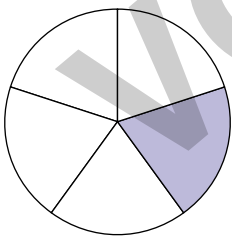
ein Drittel



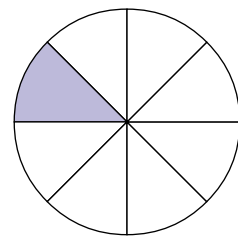
ein Viertel



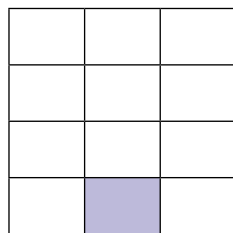
ein Fünftel



ein Achtel



ein Zwölftel



ein Sechzehntel