

Spiele zum Darstellungswechsel

S.4 Stille Post

Die Klasse spielt in Teams von vier Spielern gegeneinander. Innerhalb eines Teams muss eine „stille Post“ fehlerfrei und geheim weitergereicht werden. Erhält der erste Spieler beispielsweise eine Post mit der Nachricht „0,5“, so muss er sie in einer vorgegebenen Form, z. B. als 50%, an den zweiten Spieler weiterreichen. Dieses Prinzip wird bis zum letzten Teammitglied fortgesetzt, sodass die Ausgangsbotschaft mehrfach in eine andere Darstellungsform transferiert wird. Die Teams sammeln für jede richtig übermittelte „stille Post“ Punkte. Die Anzahl der Spielrunden wird zuvor festgelegt.

Differenzierungsmöglichkeiten:

Es bietet sich an, das Spiel als wiederholende Übung am Stundenanfang mit vier bis fünf Durchläufen zu spielen. Da das vorhandene Material für zwölf Durchläufe reicht, kann das Spiel auch mehrfach gespielt und dem Leistungsniveau der Lerngruppe durch eine entsprechende Auswahl der „stillen Post“ angepasst werden.

Dauer: ca. 20 Min. **Spielerzahl:** ganze Klasse in 4er-Teams, 1 Moderator (Lehrer) **Kontrollmöglichkeit:** Lösungen

S.7 Dreieckspuzzle

Ein Puzzle, bei dem immer zwei Dreiecksteile aneinander gelegt werden dürfen, wenn sie denselben Zahlenwert in Gestalt eines Bruchs, einer Dezimalzahl oder einer Prozentangabe aufweisen. Als Lösungsfigur ergibt sich ein Stern.

Differenzierungsmöglichkeiten:

Das Spielmaterial liegt in zwei Niveaustufen vor, die eine qualitative Differenzierung ermöglichen. Die Puzzleteile des ersten Niveaus enthalten keine periodischen Brüche. Desweiteren haben die Seiten eines Puzzleteils, die später den Rand der Lösungsfigur bilden, keinen Zahlenwert. Dadurch wird die Suche nach passenden Zahlenpartnern erleichtert.

Dauer: ca. 25 Min. **Spielerzahl:** 1 **Kontrollmöglichkeit:** Lösungen

S.9 Schiffe versenken

Dieses Spiel wird ähnlich gespielt wie der bekannte Spielklassiker. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Standpunkt vermuteter gegnerischer Schiffe aus den Randeinträgen des Spielfeldes erst errechnet werden muss. Dazu bilden die Spieler aus diesen einen echten Bruch, verwandeln ihn in eine Dezimalzahl und übermitteln diese. Der gegnerische Spieler macht nun diese Verwandlung rückgängig und entscheidet, ob eines seiner Schiffe getroffen wurde oder nicht.

Differenzierungsmöglichkeiten:

Das Spielmaterial liegt in zwei Niveaustufen vor, die eine qualitative Differenzierung ermöglichen. Die Dezimalzahlen, die als Standpunktkoordinaten im ersten Niveau gebildet und entschlüsselt werden sollen, beinhalten ausschließlich Brüche, die sich durch Erweitern auf einen 100er-Nenner leicht als Dezimalzahl darstellen lassen. Schüler, die das Spiel auf dem zweiten Niveau spielen, haben es auch mit periodischen Dezimalzahlen zu tun.

Dauer: ca. 25 Min. **Spielerzahl:** 2 **Kontrollmöglichkeit:** Lösungen

Stille Post

Spieler ganze Klasse in 4er-Teams,
1 Moderator (Lehrer)

Material 1 Kontrollkarte;
pro Team: denselben Aufgaben-
bogen in Streifen geschnitten;
pro Spieler: 1 Stift

So geht's:

Setzt euch in Viererteams zusammen. Falls am Ende jemand übrig bleibt, können die Teams auch erweitert werden. Hinzukommende Schüler müssten dann mit jeweils einem Teammitglied des gewählten Teams zusammenarbeiten.

Achtet beim Zusammensetzen darauf, dass ihr die Ergebnisse anderer Teams und anderer Mitglieder eures Teams nicht einsehen könnt. Stellt gegebenenfalls Sichtschutze auf. Legt in eurem Team eine feste Durchlaufreihenfolge für die „stille Post“ fest.

Runde 1:

Der Moderator händigt jedem ersten Teammitglied – vorerst verdeckt – eine „stille Post“ aus. Nach dem Startkommando des Moderators drehen alle ihre „stille Post“ um. Die „stille Post“ ist ein Papierstreifen, auf dem sich im ersten Feld ein Bruch, ein Bild, eine Prozentangabe oder eine Dezimalzahl befindet. In dem Feld daneben steht, was der erste Spieler mit dieser Angabe machen soll, z. B. in eine Dezimalzahl umwandeln. Dies macht der erste Spieler so schnell wie möglich und schreibt sein Ergebnis in das zweite Feld. Dann faltet er den Papierstreifen so nach hinten, dass das erste Feld nicht mehr sichtbar ist und reicht die „stille Post“ an den zweiten Spieler weiter.

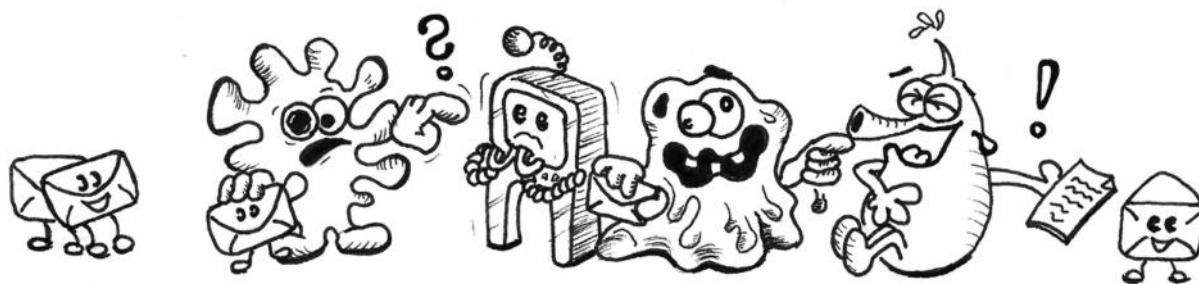
Dieser ergänzt nun das dritte Feld und faltet den Papierstreifen wieder nach hinten um. Diesmal so, dass auch das zweite Feld nicht mehr sichtbar ist. Nun wird die „stille Post“ an den nächsten Spieler weitergereicht. Ist sie beim letzten Spieler angekommen, und hat dieser seine Aufgabe gelöst, ruft er laut „STOPP!“.

Nun zählt der Moderator für die übrigen Teams langsam die verbleibende Zeit zum Rechnen herunter, z. B. mit „3-2-1-STOPP!“. Zur Kontrolle falten die Teams ihre Papierstreifen auseinander und gleichen ihre Ergebnisse mit der Kontrollkarte des Moderators ab. Für jede vollständig richtig verschickte „stille Post“ erhalten die Teams einen Punkt. Das schnellste Team erhält für die schnellste korrekte Zustellung der stillen Post einen Zusatzpunkt.

Weitere Runden:


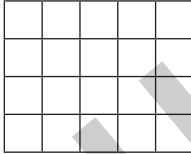
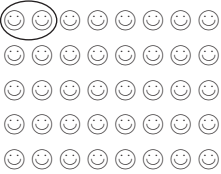
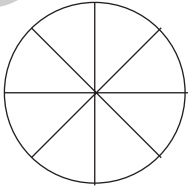
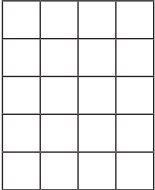
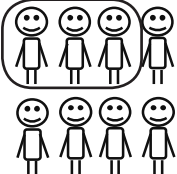
Zu Beginn des Spiels sollte die Anzahl zu spielender Runden festgelegt werden. Es empfiehlt sich vier bis fünf Runden zu spielen. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel kann in späteren Stunden mit den übrigen Papierstreifen wiederholt werden.



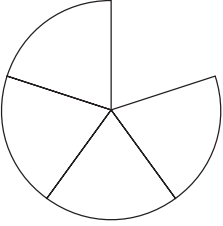
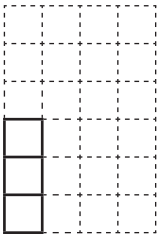

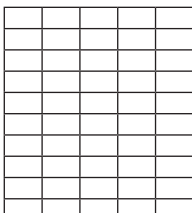
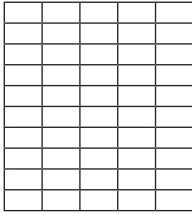
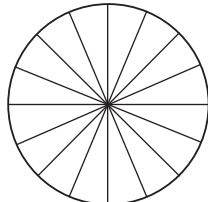


Stille Post: Aufgaben

<p>75%</p>	<p>Dezimalzahl</p>	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>vollständig gekürzter Bruch</p>	<p>Kreise ein.</p> 
<p>0,2</p>	<p>Prozent</p>	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>Färbe ein.</p> 	<p>vollständig gekürzter Bruch</p>
	<p>vollständig gekürzter Bruch</p>	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>Prozent</p>	<p>Dezimalzahl</p>
<p>0,25</p>	<p>vollständig gekürzter Bruch</p>	<p>Färbe ein.</p> 	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>Prozent</p>
<p>$\frac{3}{10}$</p>	<p>Färbe ein.</p> 	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>Dezimalzahl</p>	<p>Prozent</p>
	<p>vollständig gekürzter Bruch</p>	<p>Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1 000, ...</p>	<p>Prozent</p>	<p>Dezimalzahl</p>



Stille Post: Aufgaben

	vollständig gekürzter Bruch	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	Dezimalzahl	Prozent
	vollständig gekürzter Bruch	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	Dezimalzahl	Prozent
0,45	Prozent	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	vollständig gekürzter Bruch	Färbe ein. 
22%	Dezimalzahl	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	vollständig gekürzter Bruch	Färbe ein. 
0,04	Prozent	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	vollständig gekürzter Bruch	Färbe ein. 
62,5%	Dezimalzahl	Bruch mit Nenner 10, 100 oder 1000, ...	vollständig gekürzter Bruch	Färbe ein. 

Dreieckspuzzle

Spieler 1

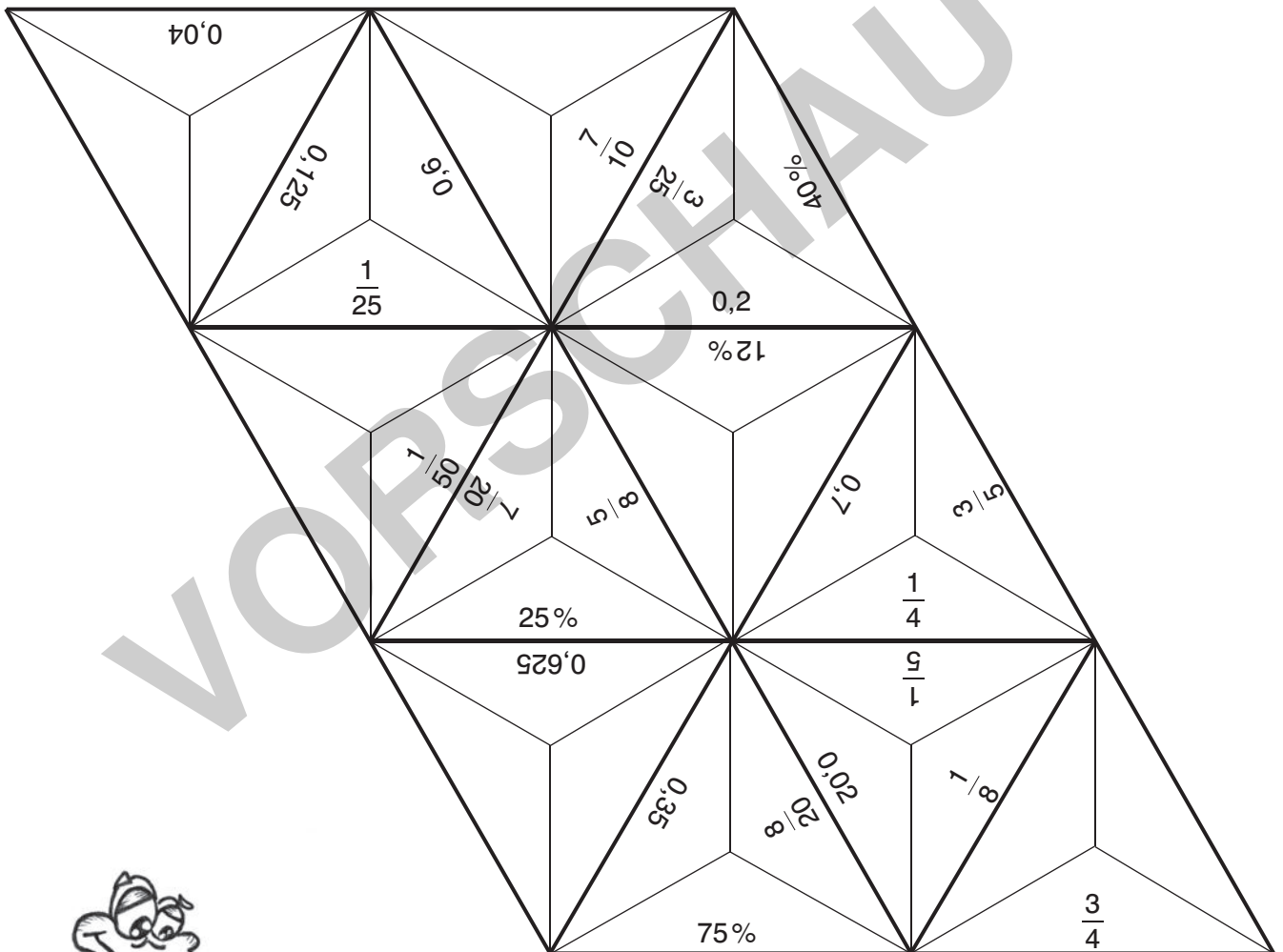
Material 1 Satz Puzzleteile, 1 Stift, 1 Schmierblatt, 1 Kontrollkarte, 1 Klebestift

So geht's:

Schneide die Puzzleteile entlang der fetten Linien aus. Auf jedem Puzzleteil findest du bis zu drei Zahlenwerte. Finde zu jedem Zahlenwert einen gleichwertigen Partner, z. B. zu 0,5 die 50%. Hast du ein Zahlenpaar gefunden, kannst du die Puzzleteile aneinander legen. Kontrolliere dein Ergebnis und klebe die Figur anschließend in dein Heft. Du kannst sie auch farbig gestalten.

Hinweis: Die Seiten ohne Zahlenwert bilden den Rand der fertigen Lösungsfigur.

Puzzleteile:





Dreieckspuzzle

Spieler 1

Material 1 Satz Puzzleteile, 1 Stift,
1 Schmierblatt, 1 Kontrollkarte,
1 Klebestift

So geht's:

Schneide die Puzzleteile entlang der fetten Linien aus. Auf jedem Puzzleteil findest du drei Zahlenwerte. Versuche zu jedem Zahlenwert einen gleichwertigen Partner zu finden, z. B. zu 0,5 die 50%. Hast du ein Zahlenpaar gefunden, kannst du die Puzzleteile aneinander legen. Kontrolliere dein Ergebnis und klebe die Figur anschließend in dein Heft. Du kannst sie auch farbig gestalten.

Hinweis: Nicht zu jedem Zahlenwert gibt es einen passenden Partner. Denn das sind die Puzzleteile, die den Rand der fertigen Figur bilden.

Puzzleteile:

