

Spiele zur Addition und Subtraktion von Brüchen

S.4 Steinbruch-Memo

Ein Spiel, bei dem die beiden Spieler oder Teams abwechselnd jeweils zwei Karten aufdecken und sich merken sollen. Zwei aufgedeckte Karten dürfen behalten werden, wenn sich die Zahlenwerte zu „1“ ergänzen.

Differenzierungsmöglichkeiten:

Je nachdem, wie sicher Ihre Schüler die Addition und Subtraktion von Brüchen beherrschen, können sie das Spiel zunächst mit zehn Kartenpaaren spielen. Sollten einige Teams dadurch unterfordert sein, können die Zusatzkarten eingesetzt werden. Sie bringen neben einer quantitativen Differenzierung auch eine qualitative Abwechslung ins Spiel, da die Zahlenpaare in Dezimalschreibweise gegeben sind.

Dauer: ca. 30 Min. **Spielerzahl:** 2 oder 2 x 2er-Teams **Kontrollmöglichkeit:** Lösungen

S.6 Ich packe meinen Koffer ...

Ein Spiel, bei dem man einen gezogenen Reisegegenstand mit einem bestimmten Zahlenwert nur einpacken darf, wenn man den neuen Wert des Koffers durch Addieren korrekt ermittelt. Derjenige, der am Ende den Koffer mit dem größten Wert hat, gewinnt.

Dauer: ca. 25 Min. **Spielerzahl:** 3–4 **Kontrollmöglichkeit:** nicht möglich

S.8 Die Qual der Wahl

Ein Comic, bei dem für zwei Außerirdische das passende Reisegefährt anhand des zur Verfügung stehenden Geldes ermittelt werden soll.

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

Steinbruch-Memo**Spieler** 2 oder 2 x 2er-Teams**Material** 1 Satz Memo-Karten, 1 Kontrollkarte**So geht's:**

Willkommen in Blinkis Steinbruch! Schneidet die Memo-Karten aus, mischt sie und legt sie verdeckt in rechteckiger Anordnung auf den Tisch. Entscheidet, wer oder welches Team anfangen darf. Das Team, das an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf und prüft, ob es ein Paar gefunden hat. Dies ist der Fall, wenn ihr zwei gleiche Objekte, z. B. zwei Diamanten oder Goldtaler, oder zwei Brüche, deren Summe „1“ ergibt, umgedreht habt. In diesem Fall dürft ihr das Paar behalten und noch einmal zwei Karten aufdecken. Andernfalls müssen die Karten wieder umgedreht werden, und das andere Team ist an der Reihe.

Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Die Punkte bestimmt ihr wie folgt:

1 Paar Diamanten = 3 Punkte

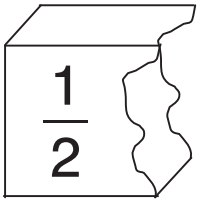
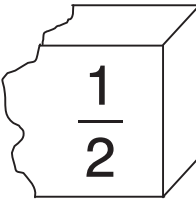
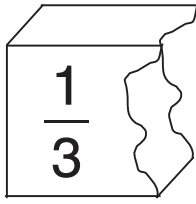
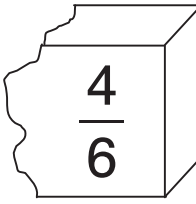
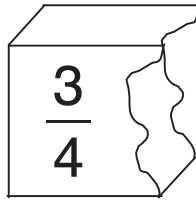
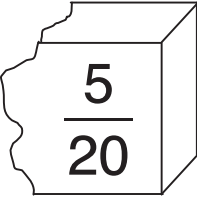
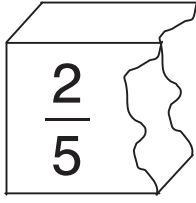
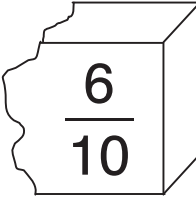
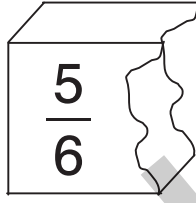
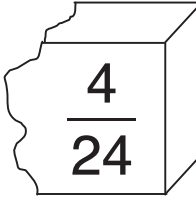
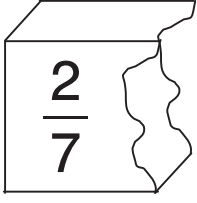
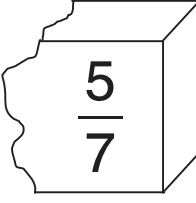
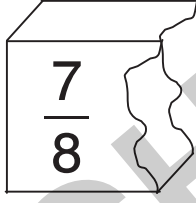
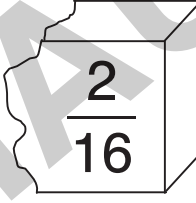
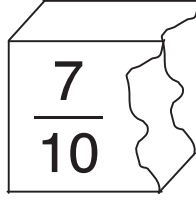
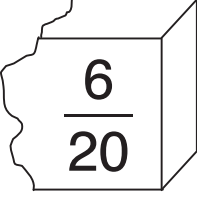
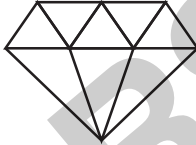
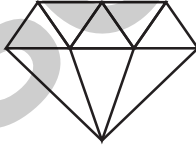
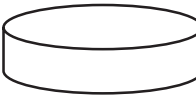
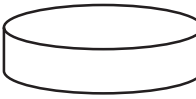
1 Paar Goldtaler = 2 Punkte

1 Bruchpaar = 1 Punkt

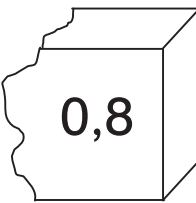
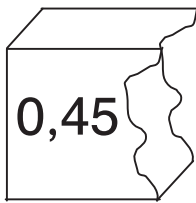
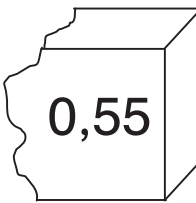
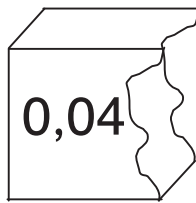
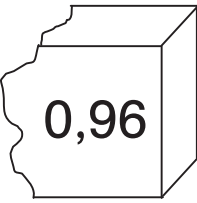
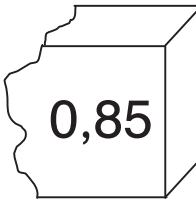
Stellt sich nach dem Spiel bei der Kontrolle mithilfe der Kontrollkarte heraus, dass ein Team irrtümlicherweise ein falsches Paar gezogen hat, erhält es einen Minuspunkt. Unter Umständen kann das Spiel dann schon beendet sein, bevor der Tisch leer ist. Das liegt daran, dass dann z. B. die letzten beiden Karten kein Paar mehr bilden. Sollte ein Team diesen Fehler schon während des Spiels bemerken, darf es sich am Ende weigern, das letzte falsche Paar zu ziehen.



Steinbruch-Memo: Memo-Karten

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

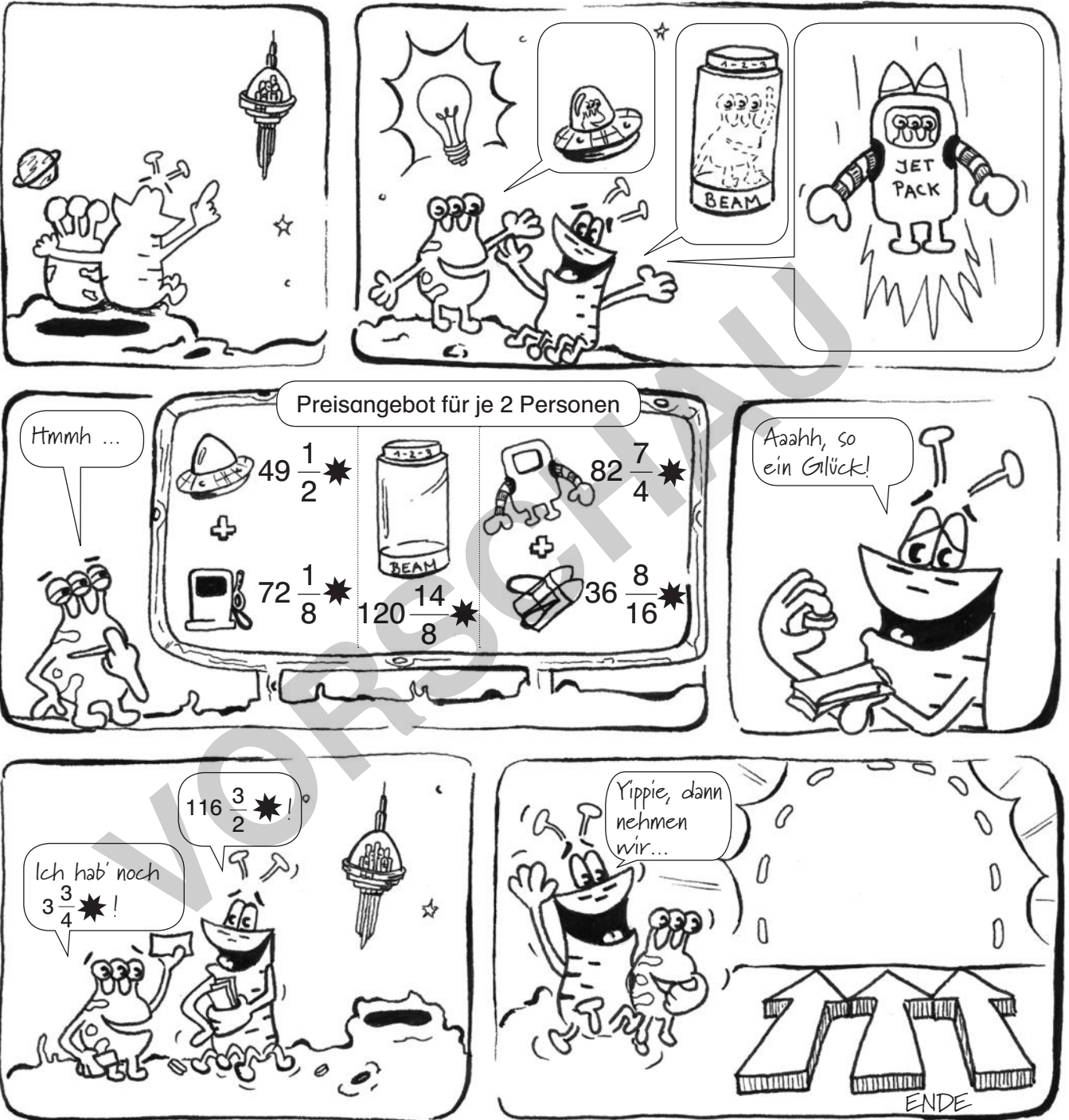
Steinbruch-Memo: Zusatzkarten

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Die Qual der Wahl

Spieler 1

Material 1 Stift und 1 Schmierblatt



Hier (und auf dem Schmierblatt) kannst du deine Rechnungen notieren: