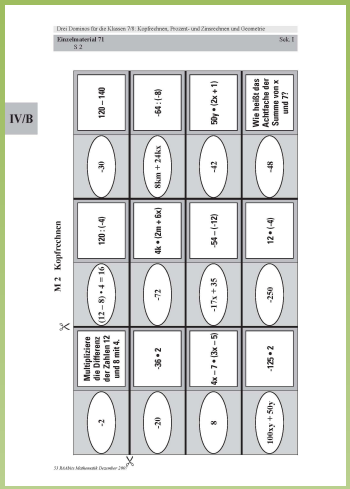
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kopfrechnen, Prozentrechnen, Zinsrechnen und Geometrie

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Erläuterung

Klassenstufe:

- Kopfrechnen (M 2): Klasse 7/8,
- Prozent- und Zinsrechnen (M 3): Klasse 7/8,
- Geometrie (M 4): Klasse 8.

Stundenzahl: pro Domino ca. ½ Stunde

Bezug zu den Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz

Allg. mathematische Kompetenz	Leitidee	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...	Anforderungsbereich
K 5	L 1, L 4	sollen mit Termen und Gleichungen arbeiten, sollen formale Sprache in natürliche Sprache übersetzen.	II
K 4, K 5	L 3, L 4	sollen Beziehungen zwischen Darstellungsformen erkennen.	II

Abkürzungen

Kompetenzen:

K 1 (Mathematisch argumentieren); K 2 (Probleme mathematisch lösen); K 3 (Mathematisch modellieren); K 4 (Mathematische Darstellungen verwenden); K 5 (Mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen); K 6 (Kommunizieren)

Leitideen:

L 1 (Zahl und Zahlbereich); L 2 (Messen und Größen); L 3 (Raum und Form); L 4 (Funktionaler Zusammenhang); L 5 (Daten und Zufall)

Anforderungsbereiche:

I Reproduzieren; II Zusammenhänge herstellen; III Verallgemeinern und Reflektieren

Weiterführende Hinweise

Jeder der drei Themenbereiche Kopfrechnen (M 2), Prozent- und Zinsrechnen (M 3) und Geometrie (M 4) umfasst 24 Dominokarten und deckt damit zunächst einmal einen Teil des Vorwissens aus früheren Klassenstufen und das Grundwissen (Formeln, Regeln, Definitionen) der genannten Klassenstufen ab.

Da möglicherweise von Schülerseite der Wunsch besteht, diese Dominos zu erweitern oder gar eigene Dominos zu erstellen, wird mit M 1 eine entsprechende Anleitung vorgestellt.

IV/B

Spielanleitung für die Dominos

Spielmaterial: 24 Karten pro Domino

Anzahl der Spieler:

Drei oder entsprechend mehr bei größerem Umfang an Spielkarten

Spielvorbereitungen:

Die 24 Dominokarten eines Spiels werden gemischt. Jeder Spieler erhält vier Karten. Die restlichen zwölf Karten werden mit dem Rücken nach oben auf einen Stapel gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und in die Mitte der Spielrunde gelegt.

Alternative: Es kann auch vereinbart werden, dass alle Karten zu gleichen Teilen ausgeteilt werden. Ein Spieler legt dann aus seinem Kartenbestand die Eröffnungskarte in die Mitte der Spielrunde.

Spielverlauf:

Ein Spieler beginnt und versucht aus seinem Kartenpool eine Karte an die Karte in der Tischmitte anzulegen. Er darf so oft eine passende eigene Karte anlegen, wie ihm dies möglich ist. Nun ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Hat ein Spieler alle Karten angelegt, ist er Sieger. Die beiden Mitspieler spielen um die Plätze zwei und drei.

Ist es einem Spieler nicht möglich, eine Karte anzulegen, muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Kann er auch jetzt nicht anlegen, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Anmerkung:

Damit die Dominokarten strapazierfähiger sind, sollten sie auf etwas stärkeren Bastelkarton kopiert und anschließend laminiert werden.

Wird das gleiche Spiel in einer Klasse oder Gruppe gleichzeitig mehrmals eingesetzt, erhält jedes Spiel eine andere Farbe – so werden dann „Vermischungen“ vermieden.

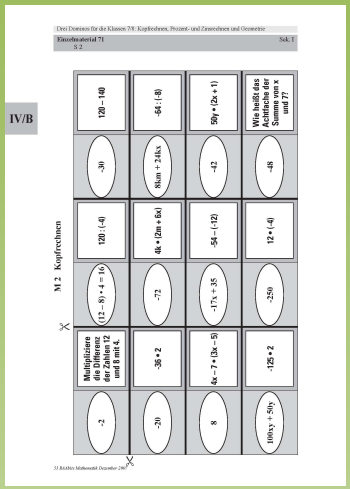
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kopfrechnen, Prozentrechnen, Zinsrechnen und Geometrie

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.