

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Der große Preis*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Der große Preis			
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40
50	50	50	50
60	60	60	60
70	70	70	70
80	80	80	80
90	90	90	90
100	100	100	100
Master	Master	Master	Master

# Der große Preis – ein Spiel zur Wiederholung der Inhalte von Klasse 6

Alexandra Pontius, Lehr

## Aufgaben-Mix

Wiederholungsaufgaben zu Arithmetik, Geometrie, Flächenberechnung/Rauminhalte, Bruchrechnung

## Didaktisch-methodische Hinweise

Wiederholungen abwechslungsreich zu gestalten, ist oft mit viel Arbeit verbunden – und doch lohnt sich die Mühe. Die Schülerinnen und Schüler nehmen Übungen in anderer Form dankbar an und arbeiten mit viel Engagement und Freude mit.

### Spielidee

Die Spielidee „Der große Preis“ basiert auf dem gleichnamigen Fernsehquiz, das fast 20 Jahre monatlich im Fernsehen gesendet wurde. Ziel des Spieles ist es, so viele Punkte als möglich zu ergattern und damit den großen Preis zu gewinnen.

### Vorbereitung und Gruppeneinteilung

Die Aufgabenkärtchen werden auf Folie kopiert und auseinandergeschnitten. Es bietet sich an, sie vor Spielbeginn auf einem Tisch über farbigem Papier auszubreiten, damit es während des Spiels zu keinen Verzögerungen kommt.

Die Schülerinnen und Schüler werden in heterogene Gruppen eingeteilt. Bilden Sie idealerweise vier gleich große Gruppen.

Die einzelnen Gruppen benötigen lediglich einen Stapel Schmierpapier und einen Bleistift. Taschenrechner sind nicht zugelassen. Teilweise können die Aufgaben auch im Kopf und mit bestimmten Rechenstrategien gerechnet werden.

### Spielablauf

Jede Gruppe wählt nacheinander ein Feld des Spielplans aus (z. B. „Gelb 30“). Über die Farbe wird der Themenbereich und über die Zahl der Schwierigkeitsgrad bestimmt. Die Aufgaben sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad sortiert: Je niedriger die Punktzahl, desto einfacher ist auch die Aufgabe.

Der Spielleiter/Lehrer stellt die entsprechende Frage allen Mitgliedern der Gruppe und legt gleichzeitig das Fragekärtchen auf den Tageslichtprojektor, damit die Gruppen die Aufgabenstellung direkt vor Augen haben. Die erste Gruppe hat nun zwei Minuten Zeit für die Bearbeitung der Aufgabe.

Die anderen Gruppen rechnen parallel mit, denn sie haben die Möglichkeit, Punkte zu bekommen, wenn die Vorgängergruppe ein falsches Ergebnis nennt. Jedoch nur die erste Gruppe kann die vollständige Punktzahl erhalten. Sollte die erste Gruppe nicht auf die richtige Lösung kommen, werden bei jeder folgenden Gruppe zwei Punkte abgezogen. So halten Sie alle Schülerinnen und Schüler bei der Stange und sichern die Wiederholung und Festigung bei der ganzen Lerngruppe. Es hat sich bewährt, die Punktzahl der einzelnen Gruppen an der Tafel festzuhalten, damit die Spannung und die Motivation erhalten bleiben.

Wurde eine Aufgabe gewählt, wird diese auf der Folie (M 1) durchgestrichen und steht nicht mehr zur Verfügung. Gelöste Aufgabenkärtchen werden in eine Schachtel oder einen Briefumschlag gelegt.

### Masterfragen und Zusatzaufgaben

Die schwierigsten Aufgaben sind die sogenannten **Masterfragen**. Hierbei handelt es sich um Textaufgaben, die den einzelnen Bereichen zugeordnet sind. Die Masterfragen können zu jedem Zeitpunkt des Spieles gewählt werden und verdoppeln bei der richtigen Antwort die aktuelle Punktezahl.

Immer wieder passieren auch bei diesem Spiel Pannen; aus diesem Grund gibt es für jeden Bereich zwei **Zusatzaufgaben**, die bearbeitet werden können.

### Zu den Materialien im Einzelnen

**M 1** ist der **farbige Spielplan** für den Tageslichtprojektor. Wird die Farbfolie mit einem wasserlöslichen Foliestift beschrieben, ist sie immer wieder einsetzbar. Die vier Farben sind den Lerninhalten Arithmetik, Geometrie, Flächenberechnung/Rauminhalte und Bruchrechnung zugeordnet. Die Lerngruppe wählt frei. Die Reihenfolge muss nicht eingehalten werden.

Material **M 2** beinhaltet Aufgaben zum Themenbereich **Arithmetik**. Hierbei wurden Aufgaben konzipiert, die sich lediglich im Bereich der natürlichen Zahlen bewegen. Der Schwerpunkt der Übungen liegt in der Wiederholung der vier Grundrechenarten.

**M 3** beschäftigt sich mit geometrischen Begrifflichkeiten, Dreiecksformen und Berechnungen von **Winkeln**. Diese reichen von einfachen bis hin zu komplexen Aufgabentypen.

Die Aufgabenstellungen in **M 4** umfassen Aufgaben zum **Flächen- und Rauminhalt**. Auf Umwandlungen von Maßeinheiten wurde weitestgehend verzichtet. Auch der Bereich der Oberflächenberechnung wird nur gestreift. Der Schwerpunkt liegt auf der Berechnung von Rechteck, Quadrat, Würfel und Quader. Hierbei geht es um das Grundprinzip der Berechnung von Flächen- und Rauminhalt.

Mit **M 5** werden Grundrechenaufgaben im Bereich der **Brüche** wiederholt. Auf komplexe Aufgaben wurde verzichtet, da erfahrungsgemäß Schülerinnen und Schüler prinzipiell Schwierigkeit mit der Bruchrechnung haben. So zielen die Aufgaben zunächst auf die Festigung dieses Bereiches.

Die kniffligen **Masterfragen (M 6)** bieten einen besonderen Anreiz: Bei richtiger Lösung verdoppelt sich der aktuelle Punktestand der Gruppe.

Für die Hand des Spielleiters finden Sie auf **M 7** die **Lösungen** zu allen Aufgaben.

### Materialübersicht

- M 1 Der große Preis – Spielplan (Farbfolie)
- M 2 Fragekarten – Arithmetik
- M 3 Fragekarten – Geometrie
- M 4 Fragekarten – Flächenberechnung/Rauminhalte
- M 5 Fragekarten – Bruchrechnung
- M 6 Masterfragen zu allen Bereichen
- M 7 Lösungen

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Der große Preis*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Der große Preis			
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40
50	50	50	50
60	60	60	60
70	70	70	70
80	80	80	80
90	90	90	90
100	100	100	100
Master	Master	Master	Master