

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend fit in Mathematik! Terme und Gleichungen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	4
	Überblick zu den Spielen	5
KAPITEL 1	Spiele zum Aufstellen von Termen	
	Die Schlacht um Termania	12
	Transformator-Duell	15
KAPITEL 2	Spiele zum Berechnen von Werten von Termen	
	Frosch gegen Fliege	19
	Termimathor	21
KAPITEL 3	Spiele zum Vereinfachen von Termen	
	Speed-Terming	23
	Galgenraten	25
KAPITEL 4	Spiele zu binomischen Formeln	
	Verbrecherjagd	30
	Teamduell „Binomische Formeln“	34
	Mega-Brain	35
KAPITEL 5	Spiele zum Durchführen von Proben bei Gleichungen	
	Auf die Probe fertig los!	38
	Magischer Blumengarten	41
KAPITEL 6	Spiele zu Äquivalenzumformungen an Gleichungen	
	Umformino	43
	Fehlerteufel	44
	Stille Post	47
	Formel-Bingo®	50
KAPITEL 7	Spiele zum Lösen von Gleichungen	
	Ohne Obst nix los!	52
	Das Erbe des Maharadschas	55
	Gleichungs-Roulette	59
	Rechen-Schorsch	62
KAPITEL 8	Spiele zur Lösbarkeit von Gleichungen	
	Lösefixx	65
	Ich sehe was, was du nicht siehst!	68
KAPITEL 9	Spiele zum Aufstellen und Interpretieren von Termen und Gleichungen	
	Schwarzer Peter	71
	Rettet eure Moneten!	74
KAPITEL 10	Spiele zum Lösen von Textaufgaben mit Gleichungen	
	Der Wolf und die ... Schafe	79
	Hänsels Tagebuch	81
	Anhang	
	Lösungen	83
	Spielfiguren	95

Vorwort

Spiele im Mathematikunterricht sorgen für eine motivierende Lernatmosphäre, in der auch schwieriger Stoff sinnvoll und abwechslungsreich geübt und verankert werden kann. Neben einem positiven Lerneffekt erhöhen Spiele zudem die Anstrengungsbereitschaft, sie trainieren das Durchhaltevermögen und stärken den Teamgeist.

Der Umgang mit Variablen, Termen und Gleichungen stellt viele Schülerinnen und Schüler¹ vor eine Herausforderung. Nicht nur das richtige Anwenden der mathematischen Handwerkszeuge, sondern auch das Übersetzen von Alltagssituationen in die Mathematik oder das Entwickeln geeigneter Strategien bei komplexen Problemen verlangt den Schülern viel Geduld ab. Mit den Spielen dieses Heftes können Sie gezielt Teilkompetenzen zu vielen Themen der Algebra in verschiedenen Jahrgangsstufen trainieren und gleichzeitig den Spaß an Mathematik beim Üben fördern. Zur besseren Orientierung finden Sie auf den folgenden Seiten zu allen Spielen Kurzbeschreibungen und Differenzierungsmöglichkeiten. Auch die folgende Übersicht kann Ihnen den Umgang mit diesem Heft erleichtern:

■ Vorbereitung:

Einige Spiele erfordern einen geringeren Materialeinsatz als andere. Für einige Spiele ist es ausreichend, wenn Sie die Spielpläne kopieren oder die Spielfiguren und Würfel bereitstellen. Andere Spiele bedürfen einer zusätzlichen Vorbereitung durch die Schüler, wenn beispielsweise Spielkarten ausgeschnitten werden müssen. Damit das Ausschneiden nicht zu viel Unterrichtszeit in Anspruch nimmt, darf dies auch gerne mal eine Hausaufgabe sein.

■ Materialien:

Die Spiele umfassen neben den Spielplänen und Aufgabenkarten auch jeweils eine Spielanleitung, die nicht immer für die Schüler kopiert werden muss. Oftmals reicht es aus, wenn Sie Ihrer Lerngruppe die Spielregeln erklären und eine Spielrunde gemeinsam exemplarisch durchlaufen.

Zusätzlich zu den Spielmaterialien können Sie Ihrer Lerngruppe auch die Lösungen (meist im Anhang, vgl. Übersicht) in Form von Kontrollkarten zur Verfügung stellen. Häufig bietet es sich an, die Kontrollkarten nicht für alle Spielgruppen zu kopieren, sondern eine Vorlage für alle zugänglich im Raum aufzuhängen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass es einigen Kindern schwerfällt, nicht sofort in den Lösungen nachzuschauen, wenn eine Aufgabe sich als etwas schwieriger erweist.

Die meisten Spiele sind so gestaltet, dass man auf die Verwendung eines Taschenrechners verzichten kann.

■ Gruppen:

Die Größe und Anzahl der Gruppen variiert von Spiel zu Spiel. Für die meisten Spiele ist es sinnvoll, etwa gleich starke Gruppen zu bilden, sodass die Spielmotivation auch in der Wettbewerbssituation erhalten bleibt und nicht in Frust umschlägt.

■ Variationen & Differenzierungsmöglichkeiten:

Einige Rätsel und Spiele werden auf unterschiedlichen Niveaus angeboten oder enthalten gestufte Hilfen, auf die die Schüler bei Bedarf zurückgreifen können. Darüber hinaus können Sie der Leistungsheterogenität Ihrer Lerngruppe Rechnung tragen, indem Sie Spiele für eine oder mehrere Spielgruppen Ihrer Klasse differenzieren. Sie können Spiele ohne Aufwand verkürzen, erweitern oder deren Regeln ändern.

Konkrete Ideen und Hinweise zu vorhandenen Differenzierungsmaterialien finden Sie in den nachfolgenden Kurzbeschreibungen. Spiele, zu denen Differenzierungsmaterialien auf zwei (oder drei) Niveaustufen angeboten werden, sind wie folgt gekennzeichnet:

Niveaustufe 1:



Niveaustufe 2:



Niveaustufe 3:



¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin.

² Beim Spiel „Gleichungs-Roulette“ (S. 59-61)

Die Schlacht um Termania

Spieler 2 Spieler, 1 Moderator

Material 1 Spielfeld, 2 Textmarker in verschiedenen Farben, 1 Tetraeder-Würfel, 1 Kontrollkarte, 2 Spielfiguren (s. Anhang)

So geht's:

Termania ist eine kleine Insel in der Südsee, die aufgrund ihrer Lage und ihrer mathematischen Schätze sehr begehrt ist. Wer sie besitzt, darf dort wohnen und erlangt zudem auf sonderbare Weise Weisheit, mit der sich alle mathematischen Probleme der Welt lösen lassen. Tretet gegeneinander an und erobert Termania!

Bringt eure Spielfigur zunächst nach Termania. Dazu sucht sich der jüngere Spieler ein beliebiges Feld in Termania aus und löst die Aufgabe auf dem Feld. Ist seine Lösung korrekt, geht das Feld in seinen Besitz über, und er darf es in seiner Farbe anmalen. Seine Spielfigur bleibt für die nächste Runde auf diesem Feld stehen. Ist die Lösung falsch, muss er seine Spielfigur wieder aus Termania entfernen. Genauso verfährt auch der zweite Spieler. Der Moderator kontrolliert jeweils die genannten Antworten.

In den darauffolgenden Runden wechselt ihr euch ab. Steht eure Spielfigur bereits auf einem Feld von Termania, würfelt ihr mit dem Tetraeder-Würfel und zieht eure Figur um entsprechend viele Felder in eine Richtung vor. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Bei jedem Spielzug dürft ihr eure Spielfigur nur in eine Richtung ziehen.
- Ihr dürft die Spielfigur nur auf ein Feld ziehen, das noch keinem von euch gehört. Nur dann, wenn eine Spielfigur kein freies Feld mehr erreichen kann, darf sie auf ein bereits besetztes Feld gestellt werden, um dort für die aktuelle Runde einen Zwischenhalt einzulegen. Ein bereits erobertes Feld kann nicht zurückerobert werden.
- Kann ein Spieler mit der gewürfelten Augenzahl weder ein freies noch ein besetztes Feld erreichen, so bleibt er, wo er ist, und setzt eine Runde aus.

Spielt solange weiter, bis alle Felder von Termania besetzt sind. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Felder erobert hat. Haben beide Spieler dieselbe Anzahl an Feldern erobert, entscheidet ein Stechen, wer das Spiel gewonnen hat. Dazu würfeln beide mit dem Tetraeder-Würfel. Wer die höhere Augenzahl würfelt, gewinnt. Bei gleicher Augenzahl wird das Stechen so lange wiederholt, bis ein Spieler gewinnt.



Frosch gegen Fliege

Spieler 4 Spieler

Material 1 Spielplan (DIN A3), 1 Würfel,
1 Kontrollkarte, pro Spieler:
1 Spielfigur Frosch, 1 Spielfigur
Fliege (s. Anhang), Filz- oder Bunt-
stifte, 1 Schmierblatt, 1 Stift

So geht's:

Schneidet zunächst die Spielfiguren aus und malt sie in eurer Wunschfarbe an. Wählt nun jeweils eine der Ecken des Spielfeldes und stellt eure Spielfiguren auf die beiden Startfelder. Passend zu diesen Startfeldern gibt es zwei Häuser. Ziel des Spiels ist es, dass ihr eure zwei Figuren so schnell wie möglich nach Hause bringt. Ihr könnt auch die beiden Startfelder und Häuser in eurer Farbe anmalen.

Für das Spiel gelten folgende Regeln:

- Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann erst dann eine seiner Figuren auf das Startfeld mit dem Pfeil setzen, wenn er eine Sechs würfelt. Hierzu hat er maximal drei Versuche. Wem dies gelingt, würfelt sofort noch einmal und setzt seine Figur um die gewürfelte Augenzahl vor. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Im weiteren Spielverlauf würfeln die Spieler jeweils ein Mal und ziehen mit einer ihrer Figuren vor. Dabei gelten folgende Ausnahmen:
 - Würfelt ein Spieler ein Sechs und ist eine seiner Spielfiguren noch nicht auf dem Spielfeld, muss er diese auf das Startfeld mit dem Pfeil setzen und wie oben beschrieben fortfahren.
 - Würfelt ein Spieler ein Sechs und sind beide seiner Spielfiguren bereits auf dem Spielfeld, darf er ein zweites Mal würfeln, die gewürfelte Punktzahl zur Sechs addieren und eine Figur seiner Wahl vorziehen.
- Landet ein Frosch auf einem Feld, auf dem bereits eine eigene oder eine fremde Fliege steht, muss die Fliege geschlagen und zurück auf die Startposition außerhalb des Spielfeldes gesetzt werden. Gleiches gilt, wenn eine Fliege durch ihren Spielzug mit einem eigenen oder einem gegnerischen Frosch zusammentrifft. Der Frosch schlägt immer die Fliege. Zwei Fliegen oder zwei Frösche können hingegen gleichzeitig auf einem Feld stehen.
- Landest du auf einem Aktionsfeld, gehst du wie folgt vor:
 - Würfele erneut, setze die gewürfelte Zahl in den Term des Aktionsfeldes ein und berechne das Ergebnis. Ist es positiv, ziehst du deine Figur um entsprechend viele Felder vor. Ist dein Ergebnis jedoch negativ, musst du deine Figur um entsprechend viele Felder zurückziehen.
 - Landest du dabei auf einem bereits besetzten Feld, schlägst du die gegnerische oder eigene Figur entsprechend der Regeln bzw. wirst du geschlagen. Wenn deine Figur anschließend noch im Spiel ist und es sich wiederum um ein Aktionsfeld handelt, würfelst du erneut und verfährt wie oben beschrieben. Pro Runde darfst du dies bis zu drei Mal wiederholen, danach ist dein Spielzug beendet.
- Bevor du eine Spielfigur ins eigene Haus bringen kannst, muss sie – nachdem sie das Startfeld mit dem Pfeil verlassen hat – das Startfeld mindestens ein weiteres Mal überqueren. Diese Regel kommt erneut zum Einsatz, wenn deine Figur geschlagen wurde.
- Es ist nicht erlaubt, freiwillig auszusetzen. Wer den Eingang zum Haus verpasst und die andere Spielfigur nicht mehr setzen kann, muss eine weitere Runde auf dem Spielfeld absolvieren.

Speed-Termining

Spieler 2 Spieler

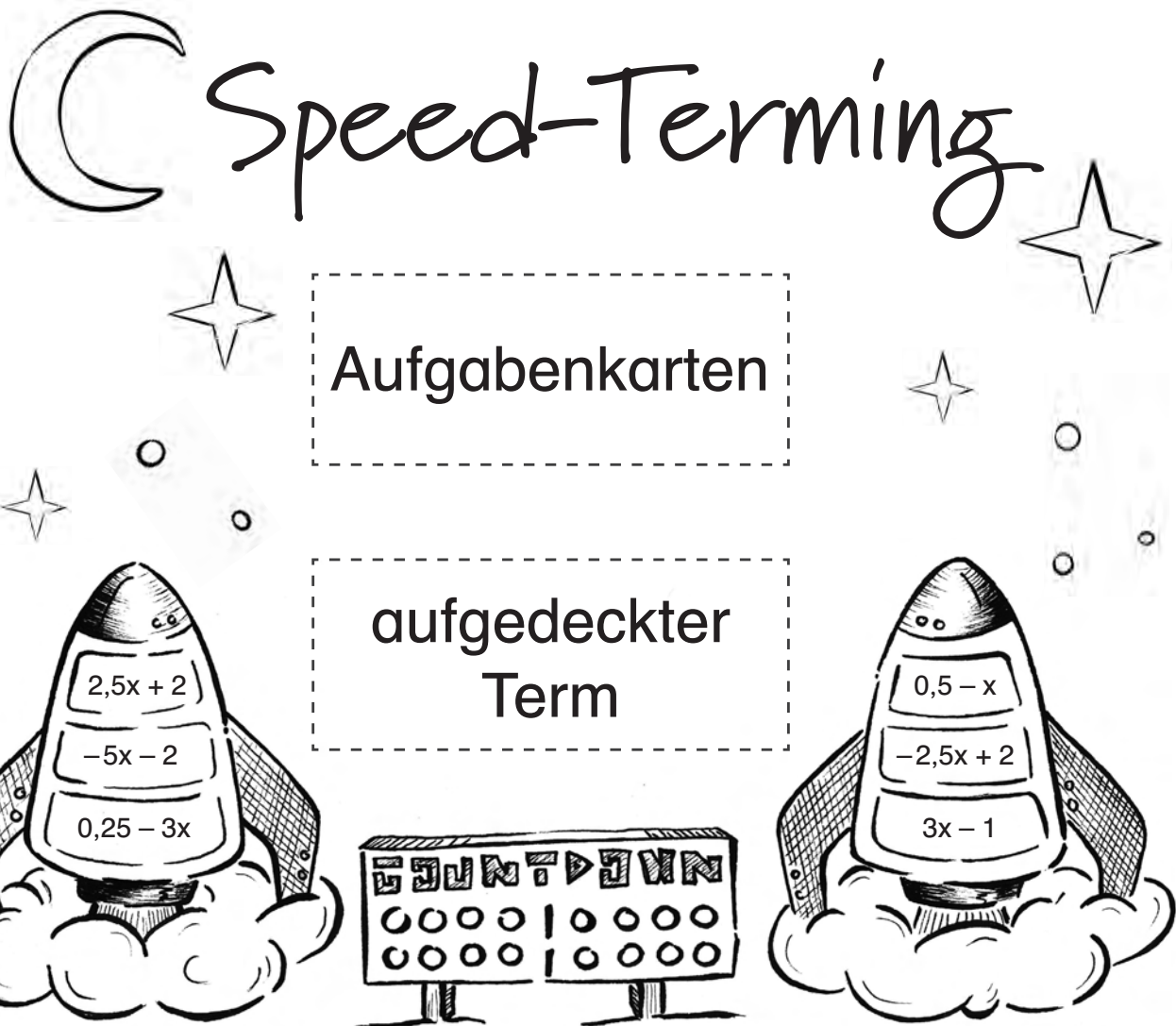
Material 1 Spielplan, 1 Satz Aufgabenkarten, 1 Kontrollkarte, pro Spieler:
1 Schmierblatt, 1 Stift

So geht's:

Einigt euch zunächst, ob ihr mit den Aufgabenkarten der Niveaustufe 1 oder 2 spielen wollt. Schneidet anschließend die passenden Karten aus, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel auf dem Spielplan ab.

Zu Beginn einer Spielrunde deckt ein Spieler jeweils die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen auf das Feld darunter. Eure Aufgabe ist es nun, die Klammern im aufgedeckten Term so schnell wie möglich aufzulösen und das Ergebnis zusammenzufassen. Wer fertig ist, prüft, ob er das passende Ergebnis in seiner Rakete findet. Entsprechend ruft der Spieler „Hab ich!“ oder „Hab ich nicht!“. Ist seine Antwort korrekt, darf er einen Punkt auf seiner Countdown-Tafel einfärben. Andernfalls erhält sein Mitspieler den Punkt. Überprüft euch gegenseitig, indem ihr eurem Mitspieler die Umformungen noch einmal vorrechnet. Solltet ihr euch bei einem Ergebnis unsicher sein, schaut in den Lösungen nach. Wer zuerst alle acht Punkte auf seiner Countdown-Tafel gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielplan:



Verbrecherjagd

Spieler 2 oder 4 Spieler

Material 1 Spielplan, 1 Satz Spielkarten,
1 Satz Verbrecher-Karten,
1 Kontrollkarte

So geht's:

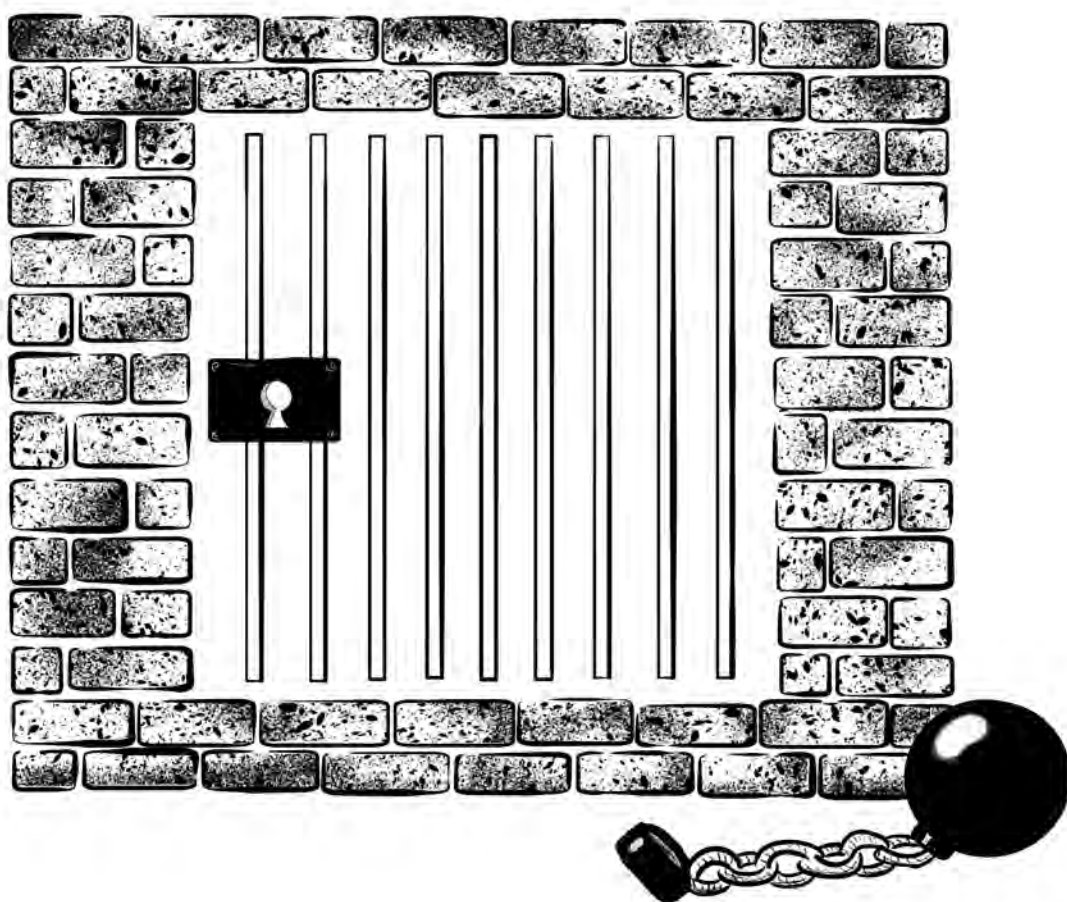
Schneidet zunächst die Spielkarten aus. Mischt die Karten, die die Bilder mit den Verdächtigen zeigen, und zieht abwechselnd jeweils eine Karte, bis keine mehr übrig ist. Legt eure Karten vor euch auf dem Tisch offen ab.

Mischt nun auch die Karten, auf denen die Verbrechen beschrieben werden, und ordnet sie verdeckt in rechteckiger Anordnung auf dem Tisch an.

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine der verdeckten Karten und liest sie laut vor. Alle Spieler suchen nun unter ihren Verdächtigen denjenigen heraus, der dieselbe Nummer wie der Verbrecher hat. Dazu müssen die Spieler die binomischen Formeln rückwärts oder vorwärts anwenden. Ist der korrekte Verdächtige gefunden, wird dieser aus dem Spiel genommen und auf das Spielfeld ins Gefängnis gelegt. Die Mitspieler kontrollieren jeweils, ob der korrekte Verbrecher ins Gefängnis wandert.

Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis keine der 16 Karten mehr übrig ist. Der Spieler, der als Erstes alle seine Verbrecher ins Gefängnis gebracht hat, gewinnt. Platz 2, 3 und 4 ergeben sich entsprechend aus der Reihenfolge, in der die Spieler ihre letzte Karte ablegen.

Spielplan:



Auf die Probe, fertig, los!

Spieler 3–4 Spieler

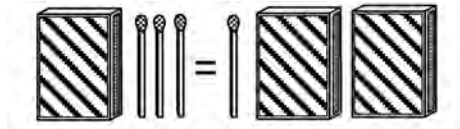
Material 1 Satz Aufgabenkarten,
1 Kontrollkarte, 1 Würfel

So geht's:

Schneidet zunächst die Aufgabenkarten aus. Mischt sie und legt sie verdeckt auf dem Tisch ab. Nun ziehen alle Spieler abwechselnd eine Karte, bis keine Karte mehr übrig ist. Spielt ihr zu dritt, zieht ihr nur solange, bis jeder Spieler fünf Karten auf der Hand hat.

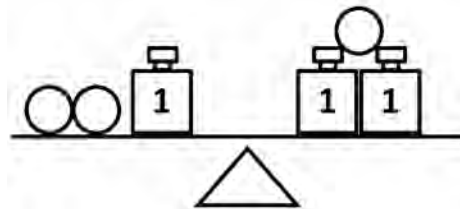
Legt eine Spielreihenfolge fest. Der erste Spieler würfelt eine Zahl, z. B. die 3. Alle Spieler führen nun im Kopf für ihre Gleichungen eine Probe mit der gewürfelten Zahl durch.

Beispiel 1:



Wären in jeder Schachtel drei Hölzchen, so befänden sich auf der linken Seite sechs Hölzchen, auf der rechten Seite hingegen sieben. Also ist 3 keine Lösung der Gleichung.

Beispiel 2:



Wäre eine Kugel so schwer wie drei Gewichte, so wären es auf der linken Seite sieben Gewichte, auf der rechten Seite hingegen nur fünf. Also ist 3 keine Lösung der Gleichung.

Beispiel 3:

$$2x - 5 = 4 - x$$

Wenn ich für x eine 3 einsetze, ergibt das $2 \cdot 3 - 5 = 4 - 3$, also $1 = 1$.
Somit ist 3 eine Lösung der Gleichung.

Findet ein Spieler eine Gleichung, die er mit der gewürfelten Zahl lösen kann, führt er die Probe noch einmal vor seinen Mitspielern aus und begründet so, dass die gewürfelte Zahl seine Gleichung löst. Anschließend legt er die Gleichung in die Tischmitte ab. Es dürfen pro Spielzug jeweils alle Karten abgelegt werden, in die die gewürfelte Zahl richtig eingesetzt werden kann.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt, bis eine Zahl erscheint, die noch nicht gewürfelt worden ist, und das Suchen beginnt erneut. Wieder dürfen alle Karten abgelegt werden, deren Gleichung durch die gewürfelte Zahl gelöst wird.

Nachdem jeder Spieler ein Mal gewürfelt hat, wird gezählt, wie viele Karten jeder Spieler ablegen konnte. Die Anzahl der abgelegten Karten entspricht der erreichten Punktzahl des Spielers für diese Runde. Alle Karten werden neu gemischt und verteilt. Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Umformino

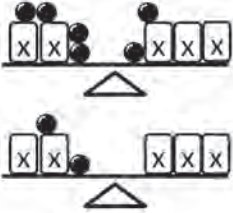
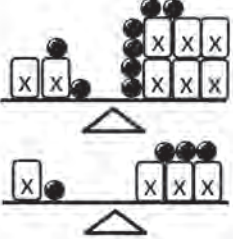
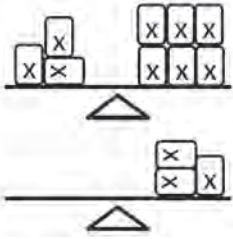
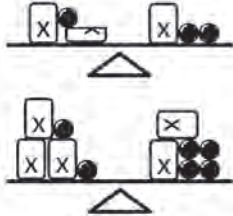
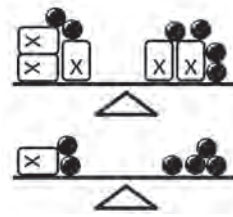
Spieler 1–2 Spieler

Material 1 Satz Umformino-Karten,
1 Kontrollkarte,
evtl. 1 Schmierblatt, 1 Stift

So geht's:

Schneide das Umformino zunächst entlang der fetten Linien aus. Lege die Karten nun so aneinander, dass jedes Gleichungspaar neben der dazu passenden Umformung liegt.

Umformino-Karten:

<p>START</p>		<p>Nimm auf beiden Seiten eine x-Box herunter.</p>	$0,25x = 1 + x$ $x = 4 + 4x$
<p> -3x</p>	$3 - x = -2x - 4$ $7 - x = -2x$	<p>Lege auf beiden Seiten eineinhalb x-Boxen dazu.</p>	
<p> -2x</p>	$0,5x - 1 = 2$ $0,5x = 3$	<p> +4</p>	<p>ENDE</p>
<p> · 2</p>	$-\frac{3}{2}x - 9 = -\frac{1}{2}x + 3$ $-9 = x + 3$	<p>Lege auf beiden Seiten zwei x-Boxen dazu.</p>	
<p>Lege auf beiden Seiten eine Kugel dazu.</p>		<p> -2</p>	$-9x = 18 + x$ $-10x = 18$
<p> · 1/2</p>	$-x = -4 - 2x$ $x = -4$	<p>Vervierfache die Mengen auf beiden Seiten.</p>	

Ohne Obst nix los!

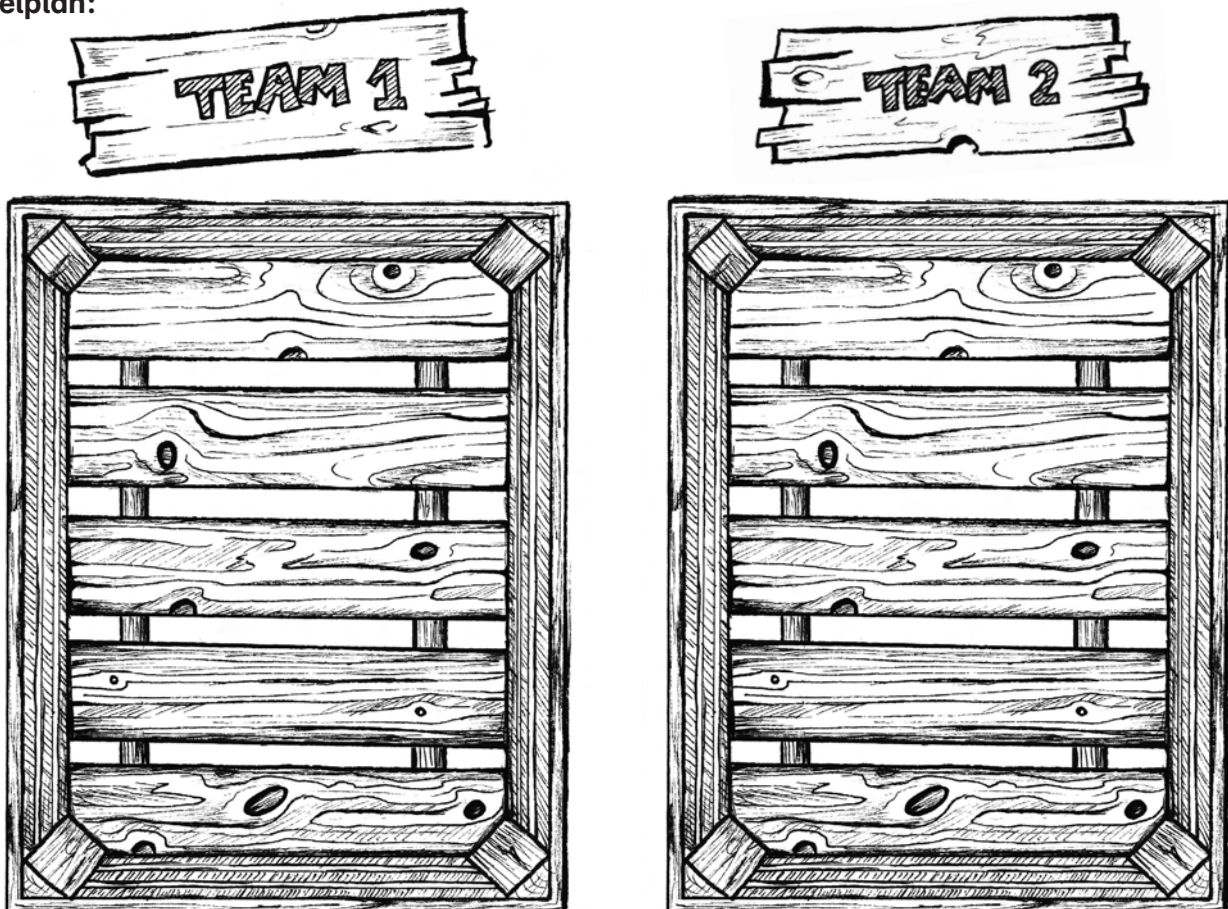
Spieler 2 x 2er-Teams, 1 Moderator

Material 1 Spielplan, 1 Satz Spielkarten,
1 Kontrollkarte, pro Team: 1 Stift

So geht's:

Schneidet die Spielkarten aus, mischt sie und legt sie verdeckt auf dem Tisch ab. Bestimmt das Team, das anfängt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele und schwere Obst- und Gemüsestücke zu sammeln. Zu Beginn jeder Runde ziehen die Teams abwechselnd eine Karte, auf der eine Waage mit einer Sorte Obst bzw. Gemüse und Gewichte zu sehen sind, sodass sich die Waage im Gleichgewicht befindet. Das Team soll nun herausfinden, wie schwer ein Stück Obst bzw. Gemüse ist. Durch passende Umformungen im Kopf (z. B. etwas auf beiden Seiten herunternehmen, Mengen auf beiden Seiten halbieren usw.) ermittelt das Team das Gewicht des Obst- bzw. Gemüsestücks und teilt es dem Moderator mit. Ist das Gewicht korrekt, notiert das Team die Lösung auf der Aufgabenkarte und legt diese stellvertretend für das Stück gewonnenes Obst bzw. Gemüse in seine Kiste auf dem Spielplan. Ist das Gewicht falsch, behält der Moderator die Karte ein. Das Spiel endet, wenn alle Spielkarten aufgebraucht sind oder eine festgelegte Anzahl an Spielrunden absolviert ist. Um zu bestimmen, wie schwer das gesammelte Obst bzw. Gemüse ist, wird die Gesamtmasse aller Karten bestimmt. Wer die schwerere Kiste hat, gewinnt.

Spielplan:





Lösefixx

Spieler 2 Spieler

Material 1 Spielplan, 1 Aufgabentabelle (Aufgaben 1 bis 8), 1 Kontrollkarte, pro Spieler: 1 farbiger Stift

So geht's:

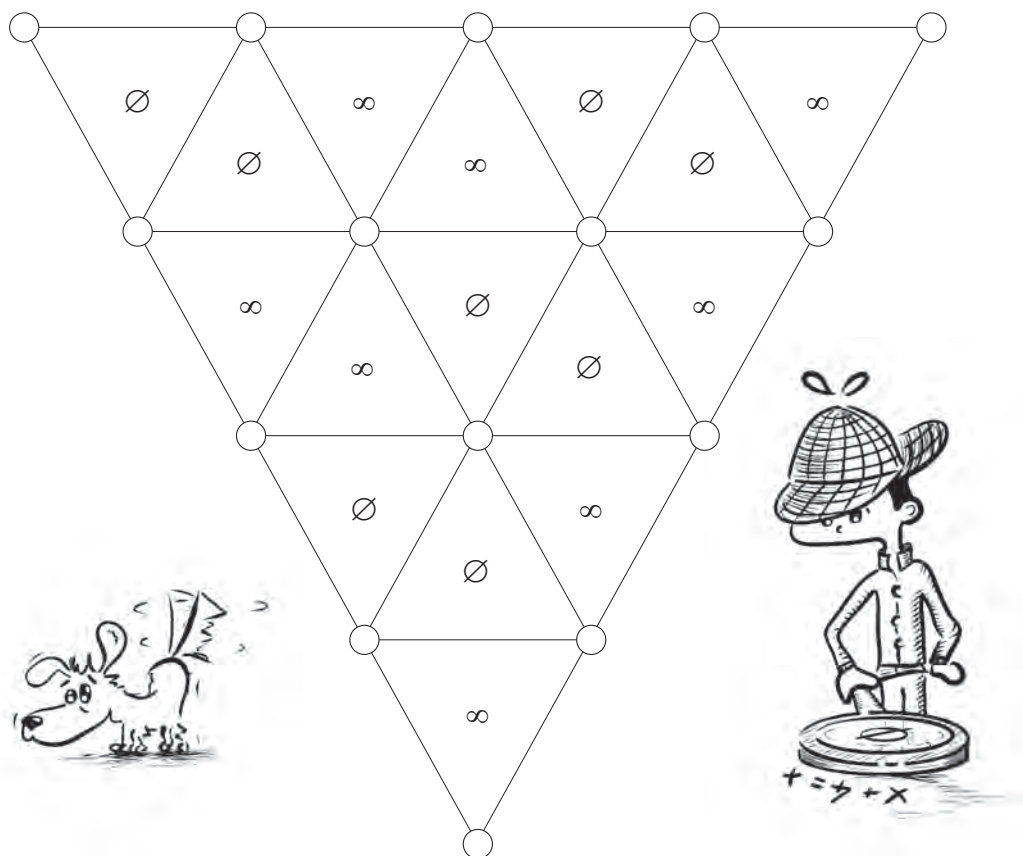
Der jüngere Spieler beginnt. Er markiert auf dem Spielfeld an einem Dreieck seiner Wahl eine freie Ecke in seiner Farbe. Nun ist der andere Spieler an der Reihe und färbt ebenfalls eine Ecke ein. Im Wechsel verfahren die Spieler so weiter. Sobald ein Spieler die letzte freie Ecke eines Dreiecks markiert hat, wählt er eine Aufgabe entsprechend der Kategorie aus, die sein Dreieck umschließt; also „ ∞ “ (unendlich viele Lösungen) oder „ \emptyset “ (keine Lösung). Hierzu nennt er eine Zahl zwischen 1 und 8. Sein Mitspieler sucht die entsprechende Aufgabe in der Aufgabentabelle heraus und notiert sie für ihn.

Jede Aufgabe besteht aus einer Gleichung, die eine Lücke aufweist. Die Lücke muss nun so ergänzt werden, dass bei „ ∞ “ eine Gleichung mit unendlich vielen Lösungen bzw. bei „ \emptyset “ eine Gleichung mit keiner Lösung herauskommt. Mithilfe der Kontrollkarte entscheidet der Mitspieler, ob das genannte Ergebnis korrekt ist. Ist das der Fall, darf sich der Spieler einen Punkt aufschreiben. Der Mitspieler hak die Aufgabe als gelöst ab.

Umschließt ein Spieler durch seine Markierung gleich mehrere Dreiecke, so darf er entsprechend mehr Aufgaben lösen und kann somit auch mehr Punkte verdienen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Eckpunkte eingefärbt sind. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielplan:



Spielstand:

Spieler 1:

Spieler 2:

Schwarzer Peter

Spieler 3

Material 1 Satz Spielkarten, 1 Kontrollkarte

So geht's:

Schneidet zunächst die Spielkarten aus und mischt sie. Gleichzeitig könnt ihr euch schon einmal eine Strafe für den Spieler überlegen, der am Ende des Spiels den Schwarzen Peter auf der Hand hat, z. B. 20 Kniebeugen. Das Kartenspiel besteht aus 16 Kartenpaaren und einem Schwarzen Peter, die nun gleichmäßig an die drei Spieler verteilt werden.




Findet ein Spieler in seinen Karten ein Paar, so darf er es sofort ablegen. Ein Paar besteht aus zwei Karten, die dasselbe Ecksymbol besitzen. Darüber hinaus muss das Paar ein und denselben Term darstellen. Eine Karte zeigt den mathematischen Ausdruck, die andere zeigt den Term in Wortform. Alle Spieler kontrollieren ihre Mitspieler und ziehen gegebenenfalls die Kontrollkarte zurate, damit keine falschen Paare abgelegt werden.

Nun beginnt das Kartenziehen. Der jüngste Spieler zieht von seinem linken Nachbarn eine Karte und prüft, ob er ein Paar ablegen kann. Nun ist der Spieler an der Reihe, von dem soeben die Karte gezogen wurde. Auch er zieht nun von seinem linken Nachbarn eine Karte. Das Spiel wird solange weiter gespielt, bis alle Paare abgelegt sind und ein Spieler als letzte Karte den Schwarzen Peter auf der Hand hält. Dieser Spieler muss die vorab vereinbarte Strafe ausführen.

Schwarzer Peter: Spielkarten 1



	 <p>Anna ist 3 Jahre älter als Berta.</p>	 <p>$a = b + 3$</p>
---	--	---

Der Wolf und die ... Schafe

Spieler 1–2 Spieler

Material 1 Schmierblatt, 1 Stift, evtl. Tippkarten

Es war einmal eine Schafherde, die des Daseins auf der Weide überdrüssig – war ...

Eines Tages machten sich die Schafe schließlich auf den Weg. Doch schon bald ...

Da lang.

Nein, da lang.

Obwohl die Herde nun um ein Viertel ihrer Schafe geschrumpft war, blieb die Stimmung weiterhin euphorisch.

Und so ...

Ey, wartet mal! Da müssen vier auf's Klo.

Herrlich!

Endlich!

Ja, ja ...

Hihi!

AACHEN
EIN HUNGRIGER
Wo...

Der Wolf war zum Glück nach vier Schafen satt, sechs der Schafe jedoch hatten großen Hunger...

Und so kam es, dass die Herde nun nur noch zwei Schafe mehr als die Hälfte der ursprünglichen Herde zählte.

Seht mal, ein Unterschlupf!

Hereinspaziert meine Schafe! Ich biete euch Essen und ein warmes Nachtlager.

TOLL!

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann sind sie noch mit ... Schafen unterwegs und leben hoffentlich noch heute.

ENDE

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spielend fit in Mathematik! Terme und Gleichungen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

