

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game on! 8 Spiele für den Mathematikunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
----------------------	---

Grundrechenarten, natürliche Zahlen und Größen

Kopfball-Profis 1	6
Kopfball-Profis 2	16
Grundrechenarten-Schnecke	26
Größen-Rechner	36

Brüche

Brüche-King	42
-------------------	----

Geometrie

Maler-Meisterschaft	53
Ich hab's!	61

Mathe-Mix

„Wahrheit?!“ oder „Rechne!“	69
-----------------------------------	----



Digitales Zusatzmaterial:

Im Zusatzmaterial finden Sie alle Spielkarten, Spielscheine etc. im PDF-Format zum Ausdrucken sowie Zusatzkarten zum Spiel „Kopfball-Profis“.

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Spiele im Unterricht können etwas ganz Besonderes sein, denn man kann mit ihnen Spaß haben, aber auch Themeninhalte von einer ganz anderen Seite üben und wiederholen. Genau dafür ist dieser Band gedacht. Darin finden Sie acht verschiedene Spiele für Ihren Mathematikunterricht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 verteilt auf vier Themenbereiche: Grundrechenarten, natürliche Zahlen und Größen – Brüche – Geometrie – Mathe-Mix.

Im ersten Bereich geht es um Grundrechenarten, natürliche Zahlen und Größen. Hier müssen die Lernenden Aufgaben im Kopf oder schriftlich berechnen und spielen Domino mit unterschiedlichen Größen.

In den Brüche-Spielen müssen die Lernenden ihr Fachwissen zu den verschiedenen Aufgabengebieten der Bruchrechnung anwenden.

Der dritte Bereich testet das Wissen über geometrische Grundbegriffe, Grundformen sowie Körper. Am Ende findet sich ein Spielemix zu diversen Themen des Mathematikunterrichts der Klassen 5 und 6.

Einsatz im Unterricht

Die Seiten zu den Spielen sind immer gleich aufgebaut:

- Es gibt eine Spielbeschreibung für Sie als Lehrkraft. Darin erhalten Sie zudem Informationen zu Kompetenzen, Sozialform, Zeit, Sinn und Ziel des Spiels, benötigten Materialien und Vorbereitungen sowie Beispiele.
- Des Weiteren gibt es eine Spielanleitung für die Lerngruppe. Diese sollte kopiert und ausgegeben werden. Es bietet sich an, die Seiten zu laminieren, um sie langlebiger zu machen. Mit schwachen Lerngruppen sollte die Spielbeschreibung gemeinsam gelesen und besprochen werden.
- Darüber hinaus finden Sie Vorlagen zu den Spielen. Manche Vorlagen sollten vergrößert kopiert werden o.Ä. Dazu finden sich entsprechende Hinweise.

Da teilweise sehr viel kopiert werden muss, ist es in jedem Fall sinnvoll, sich die Arbeit zu machen, alles zu laminieren. So können die Spiele öfter mit verschiedenen Lerngruppen gespielt werden. Außerdem haben Sie dann immer alles passend zur Hand. Sie finden das gesamte Spielzubehör (Spielkarten, Spielscheine etc.) zum Ausdrucken und in Farbe im digitalen Zusatzmaterial.

Hinweise zu Variationen der Spiele

Kopfball-Profis 1 und 2:

Bei diesen Spielen ist es auch möglich, die Klasse in zwei Teams einzuteilen. In diesem Fall werden nur zwei Torwege des Spielfelds genutzt. Die Kürzel für die Aufgabenformate auf dem Spielfeld können ignoriert werden. Die Kärtchen zur Addition und Subtraktion bzw. Multiplikation und Division werden miteinander vermischt. Die Lehrkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler dient als Moderator, der die Kärtchen per Zufallsprinzip zieht und vorliest.

Möglichkeit 1: Die Lernenden sitzen in zwei großen Gruppen zusammen, alle sind gleichzeitig an der Reihe. Die Person, die zuerst „Stopp!“ ruft, darf die Lösung geben und die Figur der Gruppe ein Feld vorrücken.

Möglichkeit 2: Immer eine Person aus beiden Gruppen wird nach vorne geholt. Nach dem Vorlesen der Aufgabe soll der Buzzer¹ gedrückt werden und der oder die Schnellere darf antworten sowie die Figur der Gruppe ein Feld vorrücken.

Die Gruppe, deren Figur zuerst im Tor ist, gewinnt das Spiel.

Größen-Rechner:

Dieses Spiel kann ebenfalls in Gruppen von drei bis maximal vier Lernenden gespielt werden. Möglich ist auch, dass die Gruppen gegeneinander spielen. Die Gruppe, die zuerst alle Streifen richtig angelegt hat, ruft „Stopp!“ und niemand darf mehr weiterarbeiten.

Brüche-King:

Wie in der Aufgabenbeschreibung erwähnt wird, sollte sich die Lehrkraft im Vorfeld darüber Gedanken machen, ob es für die Lerngruppe sinnvoll ist, mit allen Karten zu spielen. Die Lehrkraft könnte Kärtchen aussortieren, um so das Niveau einfacher zu gestalten. Möglich ist auch, dass das Spiel „offen“ gespielt wird, das bedeutet, dass alle Kärtchen von den Lernenden gesehen und in Pärchen sortiert werden.

Maler-Meisterschaft:

Auch dieses Spiel kann im Plenum gespielt werden. Eine Person steht vor der Klasse und beschreibt das Bild, alle anderen zeichnen. Sinnvoll ist es, wenn die Lehrkraft das Bild später auf einer Overhead-Folie oder über einen Beamer für alle sichtbar zur Verfügung stellt. Gemeinsam kann anschließend bewertet werden, wie gut erklärt wurde und die einzelnen Zeichnungen umgesetzt wurden.

„Wahrheit?!“ oder „Rechne!“:

Dieses Spiel kann ebenso im Plenum gespielt werden. Um zu entscheiden, wer an der Reihe ist, kann die Lehrkraft beispielsweise Aufgaben des kleinen Einmaleins nennen (hier entfällt das Flaschendreher). Der oder die Schnellste darf sich zwischen „Wahrheit?!“ und „Rechne!“ entscheiden.

Möglichkeit 1: Die Lernenden sitzen in zwei großen Gruppen zusammen, alle sind gleichzeitig an der Reihe.

Möglichkeit 2: Immer eine Person aus beiden Gruppen wird nach vorne geholt. Nachdem die (Einmaleins-)Aufgabe gestellt wurde, soll der Buzzer gedrückt werden. Der oder die Schnellere darf antworten und bei richtiger Lösung zwischen den beiden Aufgabenformaten wählen.

Die Lehrkraft kann entscheiden, ob nur für die richtige Beantwortung ein Punkt gegeben wird oder ob auch Strafpunkte abgezogen werden.

Ich wünsche Ihnen und Ihrer Lerngruppe viel Spaß mit diesem Band und beim Spielen!

Ihre

Lena-Christin Grzelachowski

¹ Buzzer finden Sie beispielsweise im Webshop des Persen Verlags unter der Bestellnummer DH0053 oder folgendem Link: <https://www.persen.de/catalogsearch/result/?q=buzzer>.



Kopfball-Profis 1

**Kompetenz:**

Bei „Kopfball-Profis 1“ geht es darum, dass die Lernenden verschiedene Aufgaben zur Addition und Subtraktion im Kopf lösen müssen. Die Kärtchen werden in der Gruppe vorgelesen. Bei diesem Spiel kommunizieren die Lernenden mit den anderen und rechnen ihre Aufgaben laut vor.

Sozialform:

Gruppenarbeit mit drei bis vier Personen

Zeit:

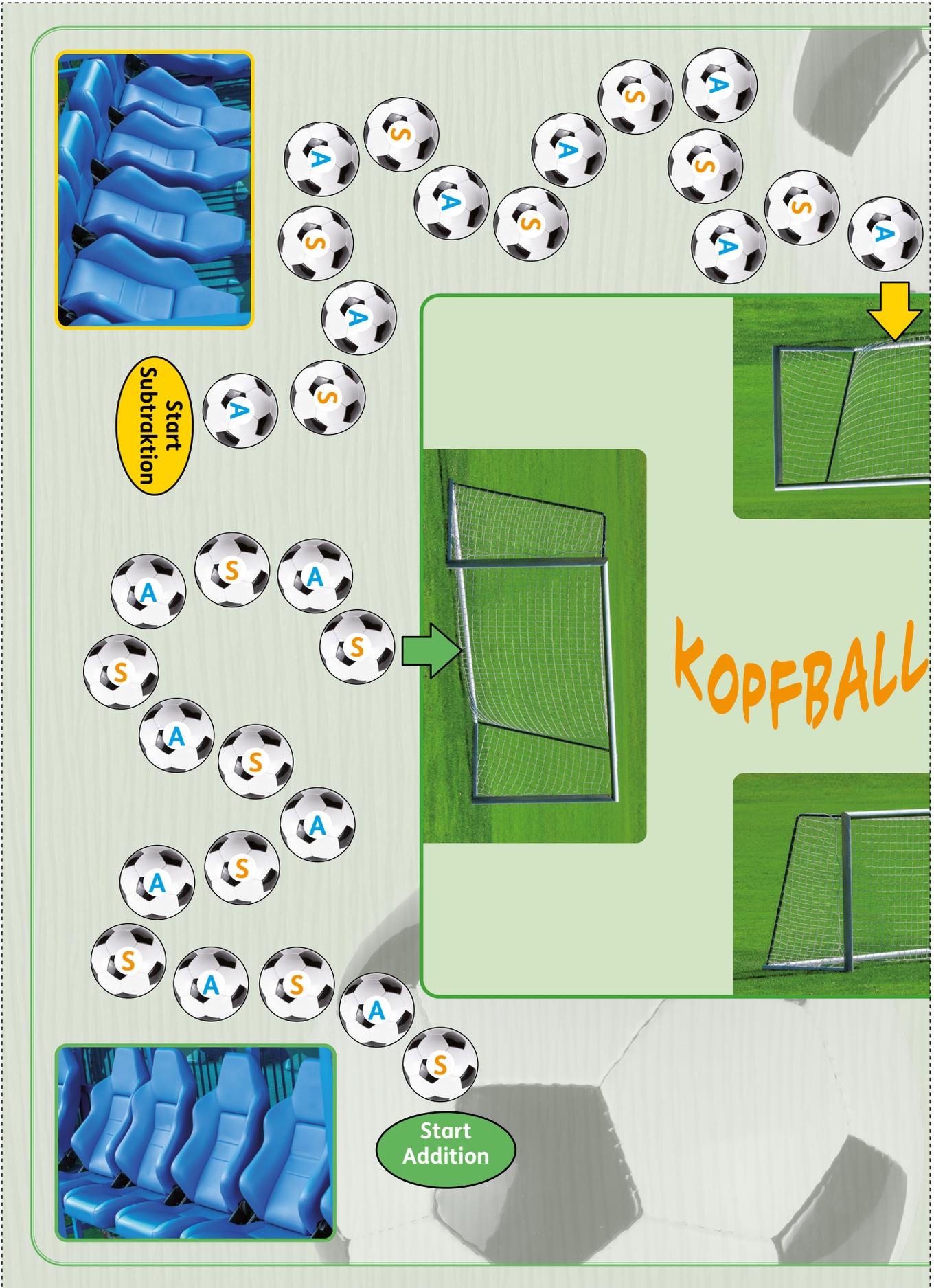
Das Spiel ist zeitlich flexibel.

Sinn und Ziel des Spiels:

Das Spielfeld liegt ausgebreitet vor den Lernenden und jede Person erhält zwei Spielfiguren, die auf der Spielerbank ruhen. Alle Teilnehmenden würfeln der Reihe nach, die Person mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Sie darf nun dreimal würfeln und bei einer „6“ auf das Feld „Start“ rücken. Dabei landet sie entweder auf „Addition“ (später „A“) oder „Subtraktion“ (später „S“). Ein Mitspieler bzw. eine Mitspielerin nimmt sich die entsprechende Aufgabenkarte und liest sie laut vor. Die Person, die an der Reihe ist, muss diese Aufgabe im Kopf lösen. Da die Lösung auf der Karte steht, kann sie von den anderen direkt überprüft werden. Wenn die Person richtig gerechnet hat, darf sie anschließend noch einmal würfeln. Die gewürfelte Augenzahl zeigt ihr an, wie viele Felder sie nach vorne rücken darf und welches Aufgabenformat sie in der nächsten Runde erwartet. Die Aufgabenkarte wird wieder in den jeweiligen Stapel nach unten zurückgelegt. Sollte die Lösung falsch gewesen sein, wird die Karte nach unten in den Stapel gelegt und die Person bleibt auf dem „Start“-Feld stehen. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Es gewinnt schließlich die Person, die ihre Figuren am schnellsten im eigenen Tor gesichert hat: Wenn eine Figur im Tor angekommen ist, darf man eine Karte zum Lösen auswählen. Ist sie richtig berechnet worden, befindet sich die Figur in Sicherheit. Bei einer falschen Lösung muss man sich in der nächsten Runde eine neue Karte aussuchen.

Materialien und Vorbereitung:

- benötigt werden: Aufgabenkärtchen, Spielfeld, Spielfiguren, Würfel
- alle Materialien für die Lernenden bereitstellen: einen Würfel für jede Gruppe sowie für jede Person zwei Spielfiguren
- ggf. Spielfeld und Karten auf stärkeres Papier/vergrößert/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Spielfeld und Karten laminieren



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game on! 8 Spiele für den Mathematikunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

