

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die große Mathe-Spielesammlung für Klasse 5

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
-------------------	---

Kopfrechnen

Beim Leiterspiel versucht jeder Spieler, durch schnelles Kopfrechnen mit seiner Figur das obere Ende der eigenen Leiter zu erreichen. Schnipp Schnapp wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler versucht, mathematische Aufgaben schneller zu lösen als sein Gegner und so möglichst viele Kärtchen zu sammeln.

Anleitung Leiterspiel	3
Anleitung Schnipp Schnapp	4
Lösungen	5
Aufgabenkärtchen	6

Grundrechenarten – Wirf die Würfel

Im Stil des klassischen Würfelspiels Kniffel entstehen bei „Wirf die Würfel“ nach dem Zufallsprinzip ständig neue Rechenaufgaben.

Anleitung	13
Spielpläne	14

Geometrische Körper – Wer fragt richtig?

Ähnlich wie bei Jeopardy gilt es auch bei „Wer fragt richtig?“, zu vorgegebenen Antworten die richtigen Fragen (hier zu geometrischen Körpern) zu stellen, um möglichst viele Karten für das eigene Team zu sammeln.

Anleitung	16
Aufgabenkärtchen	17

Längen, Flächen und Körper

Beim Leiterspiel darf der Spieler für jede richtig beantwortete Frage aus dem Bereich Längen, Flächen und Körper eine Sprosse auf seiner Leiter erklimmen, um so möglichst schnell das obere Ende zu erreichen. Bei Schnipp Schnapp treten zwei Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Geometrieaufgaben. Wer sammelt die meisten Karten?

Anleitung Leiterspiel	22
Anleitung Schnipp Schnapp	23
Lösungen	24
Aufgabenkärtchen	25

Brettspiel

Mit diesem Brettspiel können zwei bis fünf Schüler jedes beliebige Themengebiet wiederholen und festigen. Dafür verwenden sie neben den Actionkärtchen die Aufgabenkarten der verschiedenen Leiterspiele. Auf Folie kopiert eignet es sich sogar für einen Wettstreit mit der ganzen Klasse.

Anleitung	32
Actionkärtchen	33

Schiffe versenken im Koordinatensystem

Bei dieser Variante des beliebten Partnerspiels sind die Einheiten auf beiden Achsen mit Ziffern bezeichnet, sodass die Schüler ihre Orientierung im Koordinatensystem verbessern.

Anleitung	34
Spielplan	35

Koordinatendiktat

Abwechselnd diktieren sich zwei Schüler die Koordinaten verschiedener Figuren und schulen somit ihre Fähigkeiten im Umgang mit dem Koordinatensystem.

Anleitung/Koordinatenliste A	36
Koordinatenliste B	37
Lösungen	38

Geometrie-Quartett

An den Quartettspielen können zwei bis fünf Spieler teilnehmen und Karten mit zusammengehörenden Abbildungen, Umfangs- und Flächenangaben sammeln.

Anleitung Quartett für 2	41
Anleitung Quartett für 3–5	42
Spielkarten	43

Gleichungen – Wirf die Würfel

Die Spieler setzen die gewürfelten Augenzahlen wohlüberlegt in verschiedene Gleichungen ein, um möglichst viele Punkte zu sammeln.

Anleitung	47
Spielpläne	48

Bruch-Quartett

Abbildungen, echte Brüche und Dezimalbrüche werden gesammelt, um mehr Quartette als die Gegenspieler herauslegen zu können.

Anleitung Quartett für 2	52
Anleitung Quartett für 3–5	53
Spielkarten	54

Der große Mathepreis

Der große Mathepreis orientiert sich an der beliebten Quizshow „Der große Preis“ und gibt den Schülern die Möglichkeit, alle Themengebiete des Schuljahres zu wiederholen.

Anleitung	58
Aufgabenkärtchen	59
Lösungen	69

Blankomaterialien

Diese Kopiervorlagen erlauben es Ihnen und Ihren Schülern, ohne großen Aufwand eigene Spielkärtchen zu erstellen.

Wirf die Würfel	71
Der große Mathepreis	72

Vorwort

Sehr geehrte Lehrerinnen und Lehrer,
liebe Kolleginnen und Kollegen,

das vorliegende Arbeitsmaterial für die 5. Klasse ermöglicht es Ihnen, Ihre Schüler im Fach Mathematik abwechslungsreich und auf spielerischem Wege zu fördern. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Spielformen können Sie so die einzelnen Themen des Mathematiklehrplans für die fünfte Jahrgangsstufe festigen und wiederholen.

Die einzelnen Spielformen entstanden in der schulischen Praxis als Freiarbeitsmaterialien und wurden in unterschiedlichen Klassen erprobt und optimiert. Dieser Ursprung in der Realität schulischer Regelklassen stellt Schüler- sowie Zielorientierung der Materialien sicher. Besonders die folgenden Aspekte fanden bei ihrer Erstellung Berücksichtigung:

Vielfältige Einsatzmöglichkeiten

Diese Materialien bieten sich sowohl für Freiarbeitsphasen an als auch für Übungsstunden und Prüfungsvorbereitungen. Erfahrungsgemäß nutzen viele Schüler diese Lernspiele selbst in Pausen und am Nachmittag. Geben Sie ihnen deshalb die Möglichkeit, einzelne Spiele – gut verpackt – mit nach Hause zu nehmen.

Abwechslungsreichtum

Um die Motivation und das Interesse der Schüler langfristig hochzuhalten, wurde großer Wert darauf gelegt, die einzelnen Spielformen möglichst abwechslungsreich zu gestalten. So beinhaltet diese Sammlung ebenso Kartenspiele wie auch klassische Brett- und Würfelspiele.

Des Weiteren wurden sowohl Spiele aufgenommen, die prädestiniert für eine Partnerarbeit sind, als auch solche, die in Gruppen oder gar im Klassenverband gespielt werden können.

Einfache Handhabbarkeit

Um den Schülern eine eigenständige Erschließung der einzelnen Spiele zu ermöglichen und Sie davor zu bewahren, gleichzeitig mehreren Gruppen verschiedene Spielformen erklären zu müssen, wurde jedes Spiel mit einer altersgemäßen, leicht verständlichen Anleitung ausgestattet. In einfacher Sprache und logisch strukturiert ermöglicht diese den Lernenden, ein Spiel eigenständig zu erschließen und durchzuführen. Somit kommen Sie nicht in die Lage, mehrere Spielgruppen parallel intensiv betreuen zu müssen.

Ihre Aufgabe besteht vor allem darin, das vorliegende Spielmaterial vorzubereiten. Kopieren Sie es hierzu nach Möglichkeit auf etwas dickeres, eventuell farbiges Papier (120 g/m²) und sorgen Sie für eine praktische, aber auch ansprechende Verpackung. Bedruckte Briefkuverts haben sich ebenso als geeignet erwiesen wie auch unterschiedlich große Schächtelchen.

Des Weiteren wurde großer Wert darauf gelegt, den Materialbedarf so gering wie möglich zu halten. Während einige Spiele gänzlich ohne zusätzliche Materialien auskommen,

beschränkt sich der sonstige Bedarf in erster Linie auf Spielwürfel und -figuren sowie auf Schreibmaterialien.

Für das Brettspiel, das Leiterspiel und „Der große Mathepreis“ sind diesem Heft außerdem jeweils sechs farbige Spielpläne beigelegt, damit die Schüler in mehreren Kleingruppen gleichzeitig spielen können.

Material zu allen Themen

Um eine kontinuierliche Integration in den schulischen Mathematikunterricht zu ermöglichen, wurden Spielformen zu nahezu allen Themen der fünften Jahrgangsstufe entwickelt. So finden die Bereiche Grundrechenarten, geometrische Figuren, Koordinatensystem, Längen, Umfang und Flächenberechnung, Terme und Gleichungen sowie Brüche Berücksichtigung.

Ein sehr umfangreiches Brettspiel im Stil der klassischen Quizsendung „Der große Preis“ rundet diese Spielesammlung ab und ermöglicht einzelnen Gruppen am Ende der Jahrgangsstufe die Wiederholung des gesamten Inhalts des Mathematikunterrichts. Gerade dieses Lernspiel eignet sich in besonderer Weise für einen Mathematikwettkampf, an dem die ganze Klasse teilnimmt. Kopieren Sie hierzu den entsprechenden Spielplan auf Folie und gestalten Sie die erfahrungsgemäß oft unproduktive Zeit gegen Ende des Schuljahres interessant und lehrreich.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern spannende, interessante und effiziente Stunden.


Dr. Günther Koch

Selbst erstellte Blankomaterialien

Gerade das Erstellen eigener Aufgaben fordert die Schüler in besonderer Weise. Hier zeigt sich, was verstanden wurde und an welchen Stellen noch Schwierigkeiten bestehen. Außerdem empfinden Schüler es als besonders motivierend, eigene Aufgabenkärtchen für die einzelnen Spielformate zu erstellen. Nutzen auch Sie diese Möglichkeit und ergänzen Sie somit gemeinsam mit Ihren Schülern nach und nach die Aufgabensammlungen zu den einzelnen Spielformen.

Während sich die Materialien zu den Spielen Leiterspiel, Schnipp Schnapp, Wer fragt richtig? und Koordinatendiktat recht leicht selbst erstellen lassen, greifen Sie bei Würfeln und Der große Mathepreis einfach auf unsere Blankomaterialien auf den Seiten 71 und 72 zurück.

Ein Tipp:

Beauftragen Sie Ihre Schüler nicht nur damit, Aufgaben zu erstellen, sondern lassen Sie sie diese auch gründlich nachrechnen. So schließen Sie aus, dass zu schwierige Aufgaben Einzug in Ihre Sammlungen halten.



Leiterspiel Kopfrechnen

5

Ziel des Spiels

Vorbei an Spinnen und zerbrochenen Sprossen versucht jeder Spieler, seine Spielfigur als Erster ganz nach oben ans Ende der Leiter zu bringen.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und zieht ein verdecktes Aufgabenkärtchen, ohne es anzuschauen. Der Spieler zu seiner Rechten liest ihm die darauf notierte Aufgabe langsam und deutlich vor. Wenn gewünscht, wiederholt er sie ein einziges Mal.

Nur wenn es dem Spieler gelingt, diese Aufgabe im Kopf zu lösen, darf er seine Spielfigur eine Leitersprosse nach oben setzen. Kann er die richtige Lösung nicht nennen, bleibt seine Spielfigur stehen. Anschließend ist der links neben ihm sitzende Mitspieler an der Reihe.

Spielende

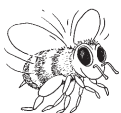
Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seine Figur ans obere Ende der Leiter gebracht hat.

Spinnen, Moskitos und andere Gefahren

Steht die Figur eines Spielers auf einer Sprosse mit einer besonderen Gefahr, hat eine falsche Antwort schlimme Folgen:



Der Spieler erschrickt so sehr, dass er bei einer falschen Antwort vor Angst zwei Sprossen zurückspringt.








Nach einer falschen Antwort erstarrt der Spieler vor Schreck und setzt eine Runde aus.



Eine falsche Antwort führt dazu, dass der Spieler ausrutscht und eine Sprosse nach unten fällt.

Auf einer gebrochenen Sprosse bleibt dem Spieler nicht viel Zeit! Kann er die gestellte Rechnung nicht innerhalb von 30 Sekunden lösen, fällt er zwei Sprossen nach unten. Der Mitspieler zu seiner Linken schaut auf die Uhr und stoppt die Zeit.

Das wird benötigt:

-  2–5 Spieler
-  je 1 Spielfigur
-  1 Spielplan
-  Aufgabenkärtchen
-  1 Uhr



Schnipp Schnapp Kopfrechnen

5

Ziel des Spiels

Mithilfe von Kopfrechnen und schneller Reaktion versucht jeder der beiden Spieler, mehr Karten zu sammeln als sein Gegenüber.

Das wird benötigt:



2 Spieler



Aufgabenkärtchen

Spielverlauf

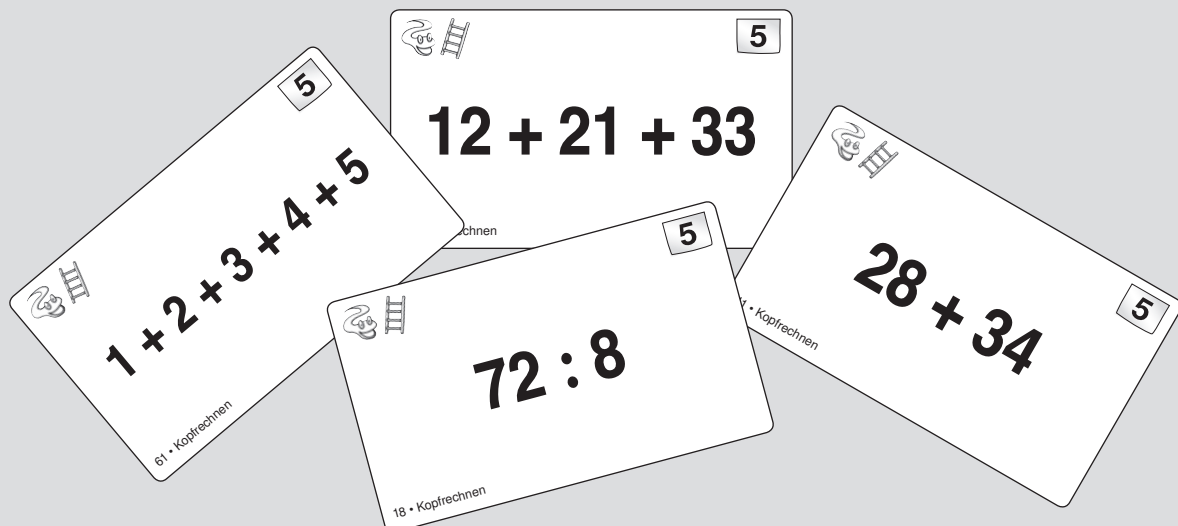
Die beiden Spieler wählen eine beliebig große Anzahl Aufgabenkärtchen aus und platzieren diese verdeckt auf einem Stapel zwischen ihnen. Nun drehen sie abwechselnd eine Karte so um, dass beide Spieler die gleiche Chance haben, die Aufgabe zu lesen.

Der Spieler, der das richtige Ergebnis zuerst nennt, darf die Karte an sich nehmen. Wenn ihr euch nicht sicher seid, dürft ihr das Ergebnis mithilfe der Lösungen überprüfen. Nach einer falschen Antwort darf ein Spieler für diese Karte kein weiteres Ergebnis nennen und sein Gegner hat nun Zeit, das richtige Ergebnis zu berechnen.

Wenn beide Spieler das richtige Ergebnis gleichzeitig nennen, greifen beide nach dem Kärtchen. Es gehört dann demjenigen, der schneller zugreift.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen auf die beiden Spieler aufgeteilt sind. Sieger ist derjenige, der die meisten Kärtchen besitzt.



Lösungen

Kopfrechnen

5

Umgang mit dieser Lösungsseite

Bei den meisten Aufgaben werdet ihr das richtige Ergebnis sicherlich alleine feststellen können. Sollte euch das jedoch einmal nicht gelingen, findet ihr auf dieser Seite die entsprechenden Lösungen.

**Leiterspiel
Schnipp Schnapp
Brettspiel**

Nr.	Lösung	Nr.	Lösung	Nr.	Lösung	Nr.	Lösung
1	15	2	8	3	12	4	9
5	19	6	9	7	49	8	6
9	25	10	16	11	62	12	39
13	72	14	9	15	94	16	63
17	72	18	9	19	94	20	16
21	17	22	11	23	60	24	4
25	21	26	10	27	72	28	5
29	10	30	3	31	66	32	29
33	120	34	9	35	81	36	28
37	72	38	2	39	103	40	59
41	11	42	15	43	44	44	10
45	6	46	22	47	39	48	1
49	17	50	7	51	53	52	66
53	32	54	108	55	56	56	52
57	162	58	144	59	77	60	50
61	15	62	15	63	24	64	3
65	35	66	41	67	144	68	52
69	64	70	97				

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die große Mathe-Spielesammlung für Klasse 5

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

