

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Der Einmaleins-Meister*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Der Einmaleins-Meister

Dieses 1•1-Spiel wurde gemeinsam mit Schülern entwickelt, immer wieder mit verschiedenen Probanden getestet und optimiert.

Die allermeisten Kinder spielen es mit großer Freude, weil verschiedene Überraschungseffekte eingebaut wurden (zum Beispiel gibt es Aufgabenfelder, bei denen man plötzlich zurückgehen muss oder vorrücken darf) und weil nicht nur das Rechnen zum Ziel führt, sondern auch Glück. Das gefällt gerade oft Kindern, die sich noch schwertun im Rechnen, sehr gut. So wird das Einmaleins mit Freude geübt, ohne dass es an langweiliges Auswendiglernen erinnert. Und beim Lernen mit Spaß bleibt ja bekanntlich am allermeisten Wissen im Gedächtnis hängen.

Für abwechslungsreichere Spielmöglichkeiten liegen zwei verschiedene Spielpläne bei, sodass jedes Spiel individuell angepasst werden kann.

Durch Zusatzkärtchen, die auf dem Spielplan verteilt werden können, lässt sich der Spielplan immer wieder variieren. So kann jedes Mal anders gespielt werden - je nach Kenntnisstand der Spieler und entsprechend dem Ziel, welche Reihe gerade geübt werden soll. Als Anlage finden Sie dazu Einmaleins-kärtchen, die ausgeschnitten und eingesetzt werden können (jedes Mal nur eine Auswahl verwenden). Entscheiden Sie selbst, ob Sie nur eine Reihe üben oder mehrere. Es empfiehlt sich, die Kärtchen aus einem kleinen Säckchen oder einem kleinen Karton zu ziehen.

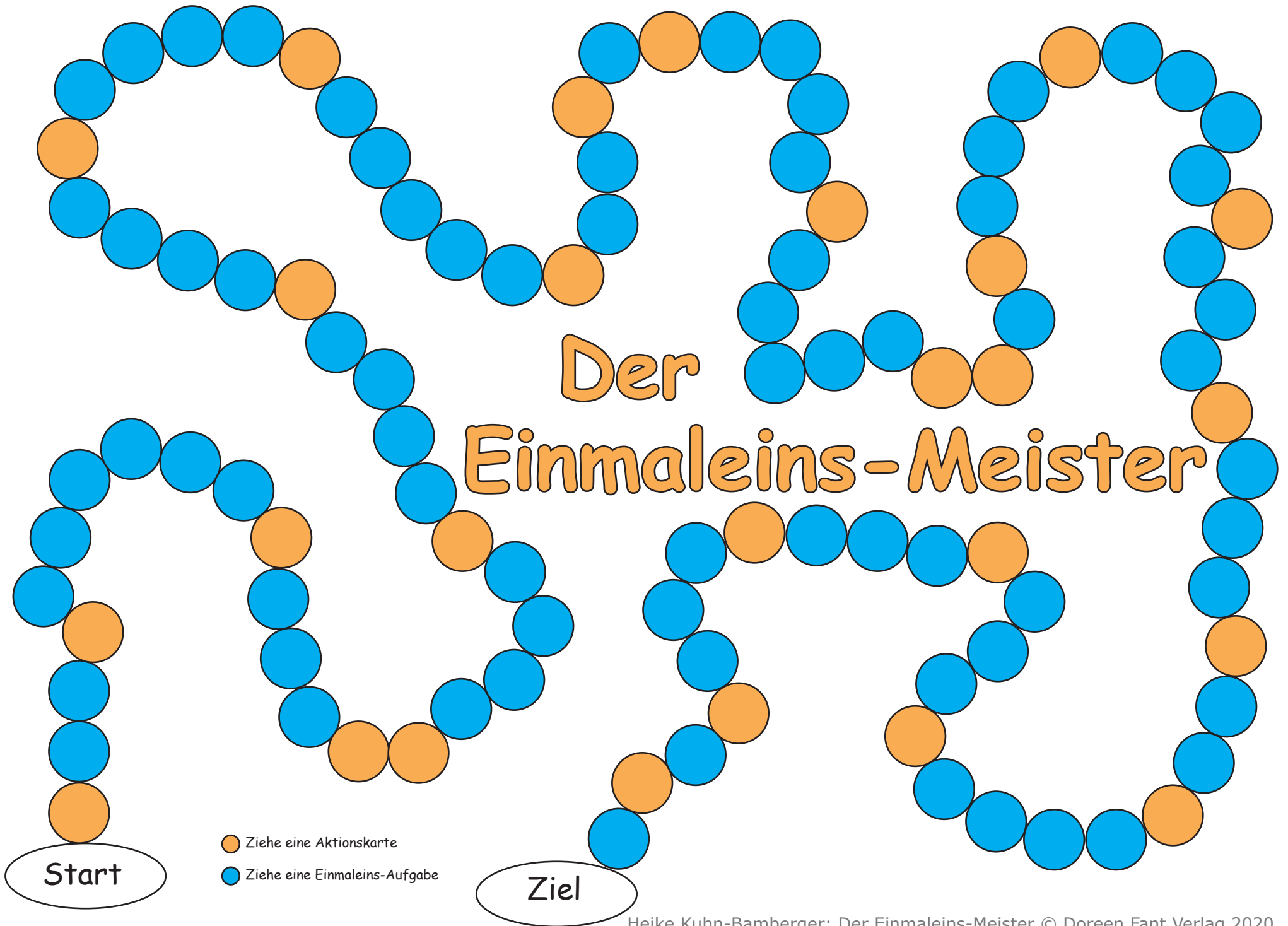
Aufgabenfelder mit Aufgaben, die gerade nicht geübt werden sollen, können mit anderen Aufgabenkärtchen abgedeckt werden. Ebenso können alle freien Felder mit Aufgabenkärtchen belegt werden.

Damit die Schüler nach dem Rechnen jeweils kontrollieren können, ob das Ergebnis stimmt, liegt eine Lösungstabelle bei. Die passende Lösung zur Aufgabe ist jeweils mit Hilfe der gleichen Farbe recht leicht zu finden.

Alle orangenen Felder sind Aktionsfelder. Wer hier landet, nimmt eine Aktionskarte. Alle gelben/blauen Felder sind Einmaleins-Felder. Wer hier landet, rechnet die angegebene Aufgabe oder zieht eine Einmaleins-Karte.

Die Aufgabenfelder „Mit Wurf üben“ bedeuten, dass die Spieler aufstehen und einen Softball (oder Kissen, Kuscheltier...) hin- und herwerfen, während sie die entsprechende Reihe sagen.

Beispiel: „Übt die 3-er-Reihe mit Wurf!“: Spieler Tim wirft den Ball und sagt „3“, Lea fängt, wirft und sagt „6“, Sina fängt, wirft und sagt „9“...



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Der Einmaleins-Meister*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

