SPIELEND LERNEN

Fortbildung für LeiTa · Herbst 2017

SPIELEND LERNEN ?

Inhalte:

Mathe

$$\begin{array}{r} 13 \times 74 \\ \hline 52 \\ {}_{1}91 \\ \hline 962 \end{array}$$

Inhalte:

Mathe

$$\begin{array}{r} 13 \times 74 \\ \hline 52 \\ {}_{1} \\ 91 \\ {}_{2} \\ \hline 962 \end{array}$$

Deutsch

neu neuen
ne alte Sch
n blindes

SPIELEND LERNEN

Fortbildung für LeiTa · Herbst 2017

Inhalte:

Mathe

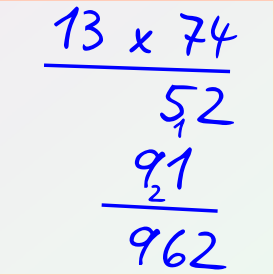
$$\begin{array}{r} 13 \times 74 \\ \hline 52 \\ {}_{1} \\ 91 \\ {}_{2} \\ \hline 962 \end{array}$$

Deutsch

neu neuen
ne alte Sch
n blindes

Weltwissen

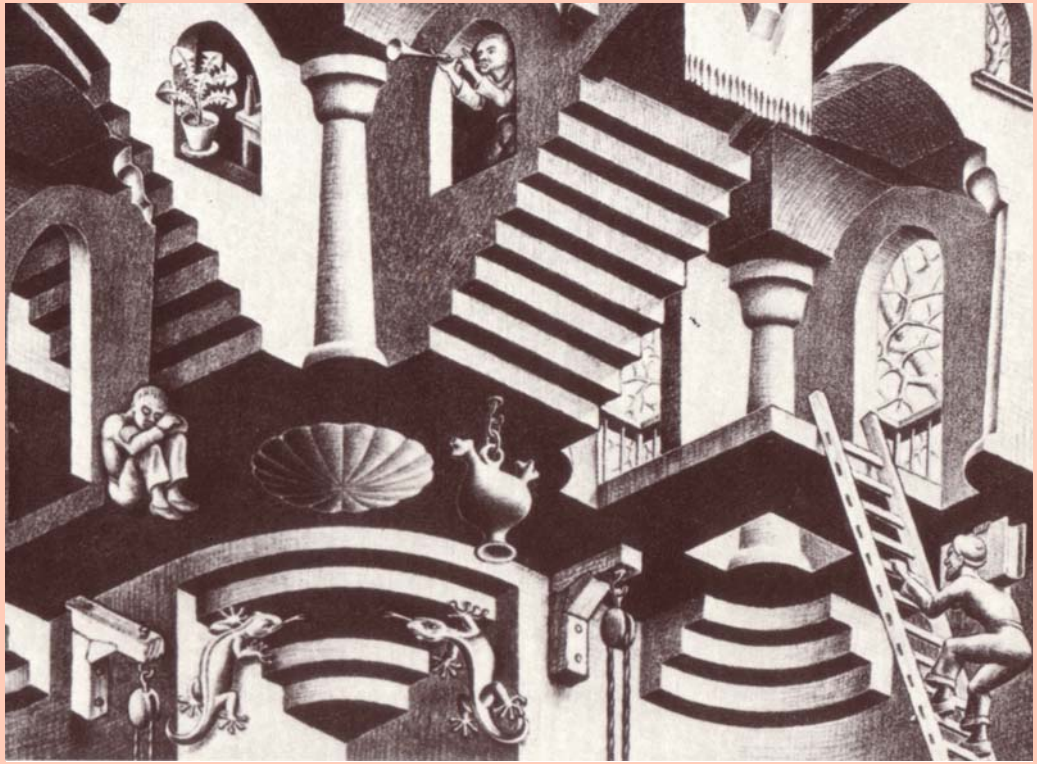
Teil 1 Mathe



A Perspektivenwechsel

von der Aufgabe zur Lösung

→ von der Lösung zur Aufgabe



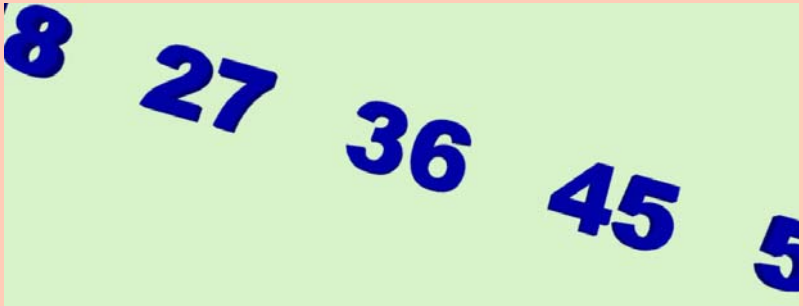
A Perspektivenwechsel

1. Welche Aufgaben führen zu diesen Resultaten?

20
10
24 64
72
4 21
15
28 30
25 36
9 35
18
32 8 36
42
81
16 49
27
40
63 54

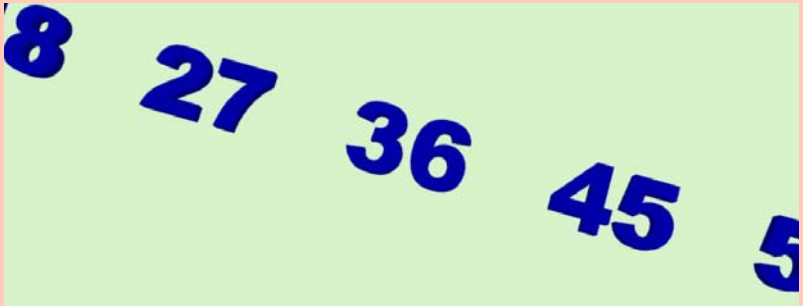
A Perspektivenwechsel

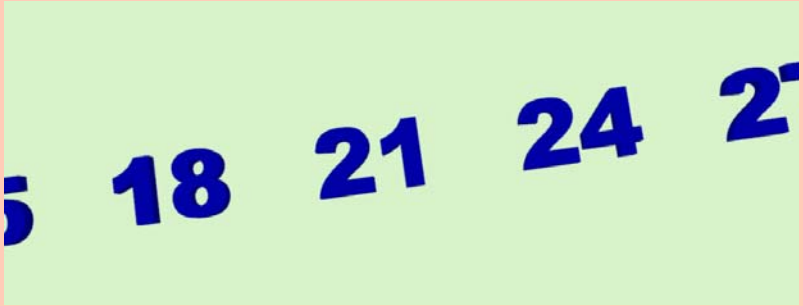
2. Wie lautet die *ganze* Zahlenreihe?



A Perspektivenwechsel

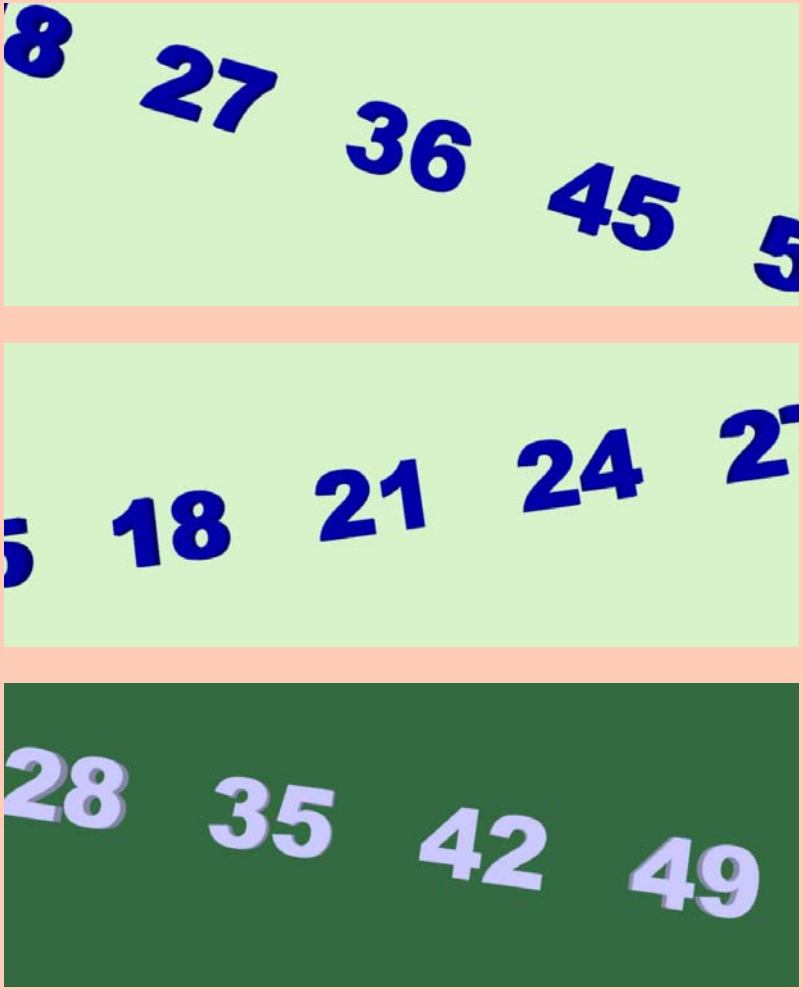
2. Wie lautet die *ganze* Zahlenreihe?





A Perspektivenwechsel

2. Wie lautet die *ganze* Zahlenreihe?



A Perspektivenwechsel

3. Wie sind die Resultate der Multiplikationen verteilt?

10 – 19

___ x 6 = 12
___ x ___ = 12
___ x ___ = 14
___ x ___ = 15
___ x 8 = 16
___ x ___ = 16
2 x ___ = 18
___ x ___ = 18

20 – 29

___ x ___ = 21
3 x ___ = 24
___ x ___ = 24
___ x ___ = 25
___ x ___ = 27
___ x ___ = 28

30 – 39

___ x ___ = 32
___ x ___ = 35
4 x ___ = 36
___ x ___ = 36

40 – 49

___ x ___ = 42
___ x ___ = 45
___ x ___ = 48
___ x ___ = 49

50 – 59

___ x ___ = 54
___ x ___ = 56

60 – 69

___ x ___ = 63
___ x ___ = 64

70 – 79

___ x ___ = 72

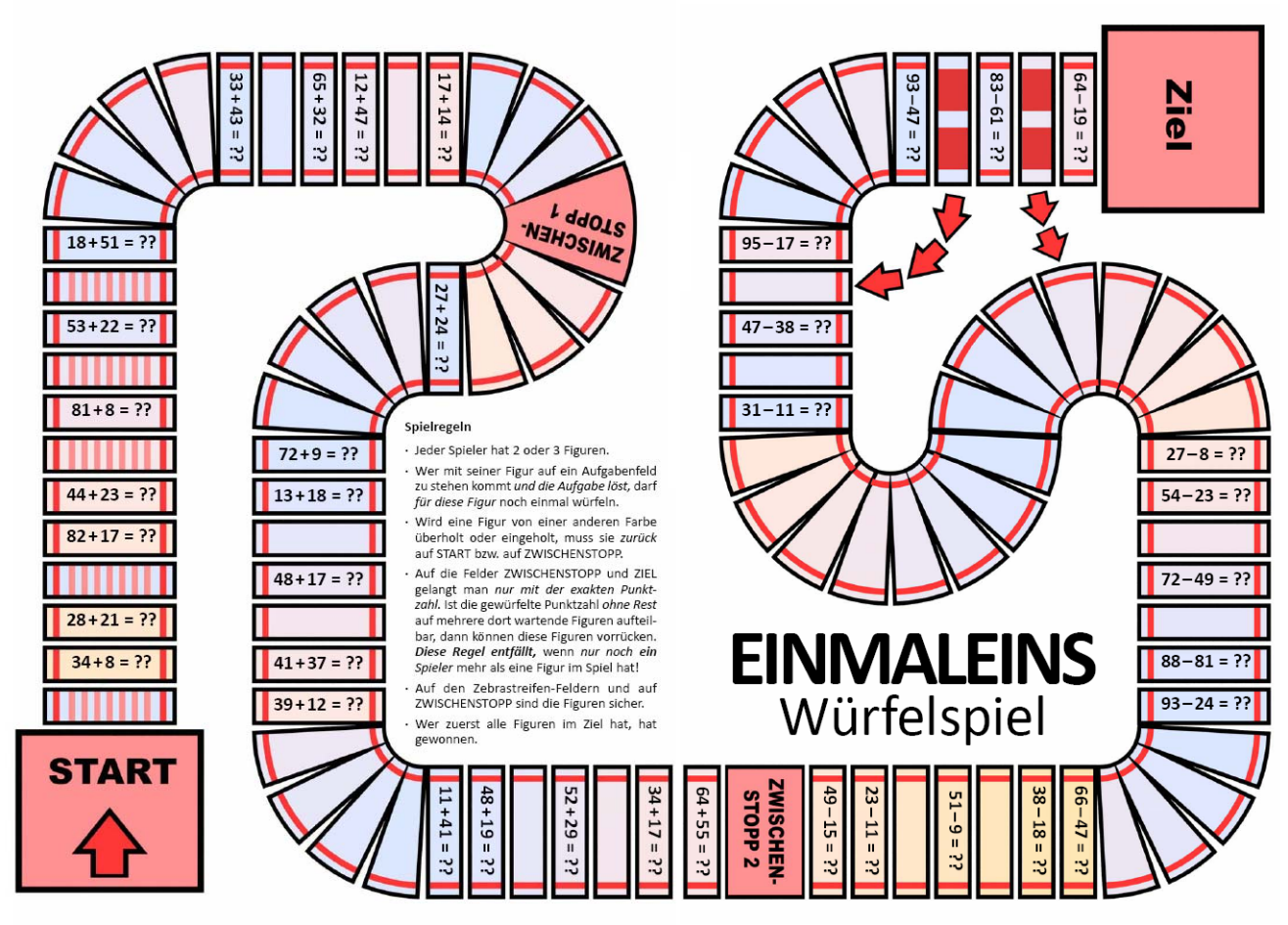
80 – 89

___ x ___ = 81

90 – 99

B Mathe-Spiele

1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

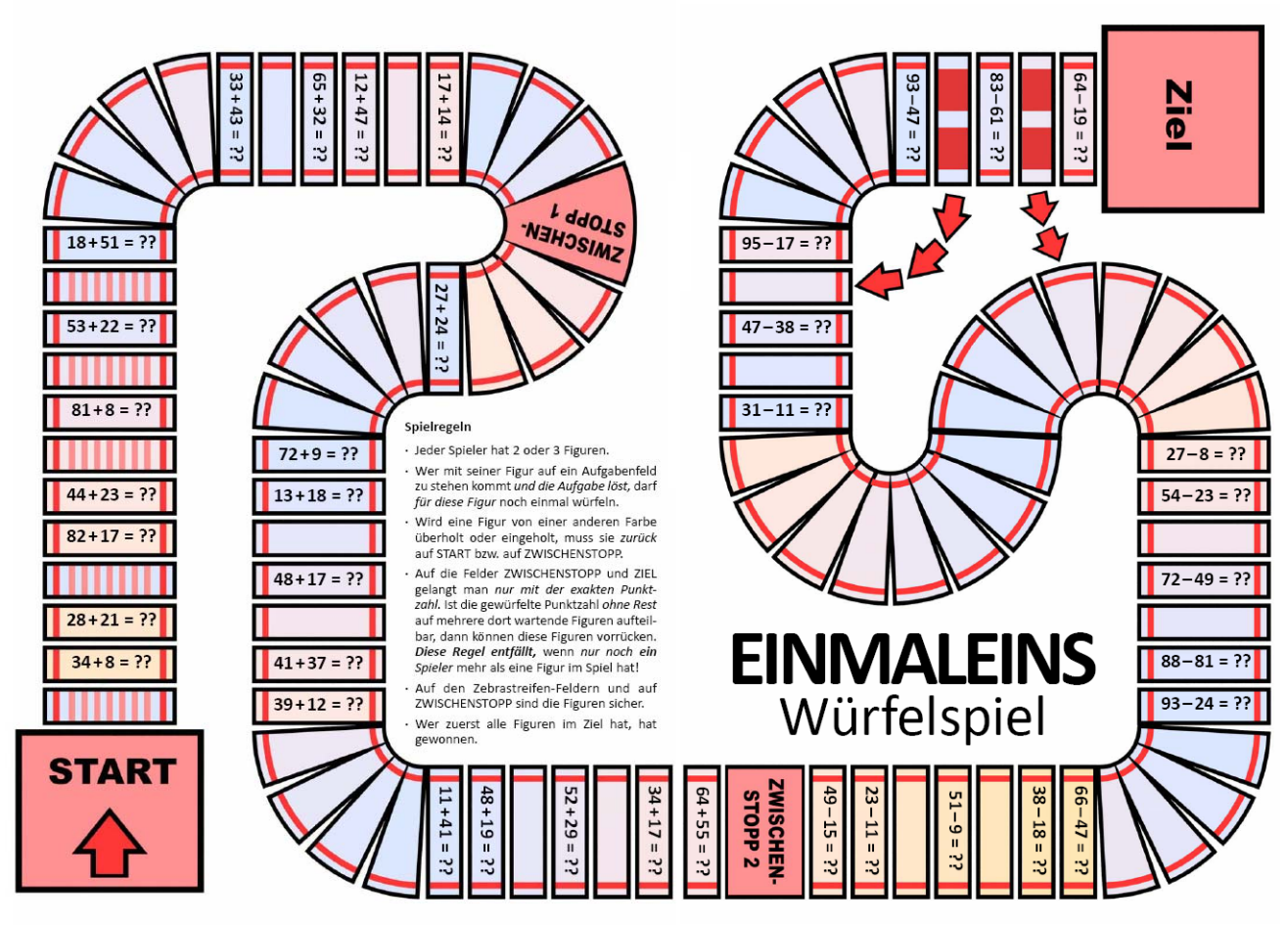


B Mathe-Spiele

1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

Spielregeln

- Jeder Spieler hat 3 Figuren.
- Wer mit seiner Figur auf ein Aufgabenfeld zu stehen kommt *und die Aufgabe löst,* darf *für diese Figur* noch einmal würfeln. Wer sie aber *falsch löst,* muss zurück zum Ausgangspunkt.
- Wird eine Figur von einer anderen Farbe überholt oder eingeholt, muss sie *zurück* auf START bzw. auf ZWISCHENSTOPP.
- Auf die Felder ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man *nur mit der exakten Punktzahl.* Ist die gewürfelte Punktzahl *ohne Rest* auf mehrere dort wartende Figuren aufteilbar, dann können diese Figuren vorrücken.
- Auf den Zebrastreifen-Feldern und auf ZWISCHENSTOPP sind die Figuren sicher.
- Wer zuerst alle Figuren im Ziel hat, hat gewonnen.



B Mathe-Spiele

Spielmotivation:

Die Chance, das Spiel zu gewinnen

Anforderungen an das Spiel:

Spannung bis zuletzt

→ Zufalls-Elemente

Lerneffekt

→ Direkte Wiederholung nach Rückschritten

B Mathe-Spiele

Kompetitive Spiele im Tandem:

Die Patin/der Pate ist dem Patenkind überlegen,
das Kind kann eigentlich nicht gewinnen.

Deshalb andere Spielregeln:

Das Kind spielt mit den Aufgaben, d. h. mit den Chancen und Risiken;
die Patin/der Pate spielt ohne die Aufgaben, folgt einfach nur den Würfel-Fortschritten.

B Mathe-Spiele

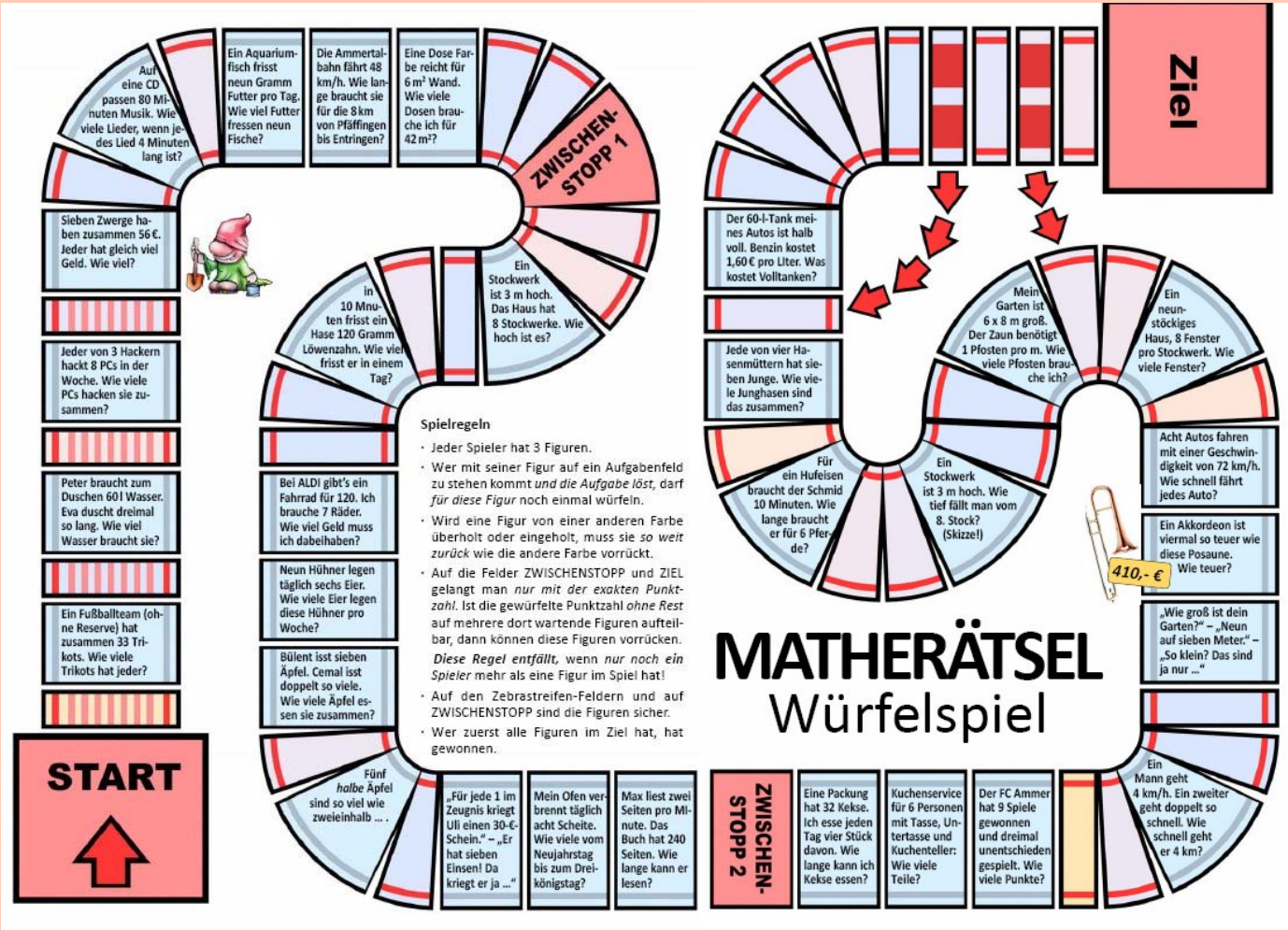
1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

→ Addition und Subtraktion
→ Multiplikation 4er- und 5er- / 6er- und 7er- / 8er- und 9er-Reihe
→ Multiplikation gemischt
→ Multiplikation und Division gemischt

B Mathe-Spiele

1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

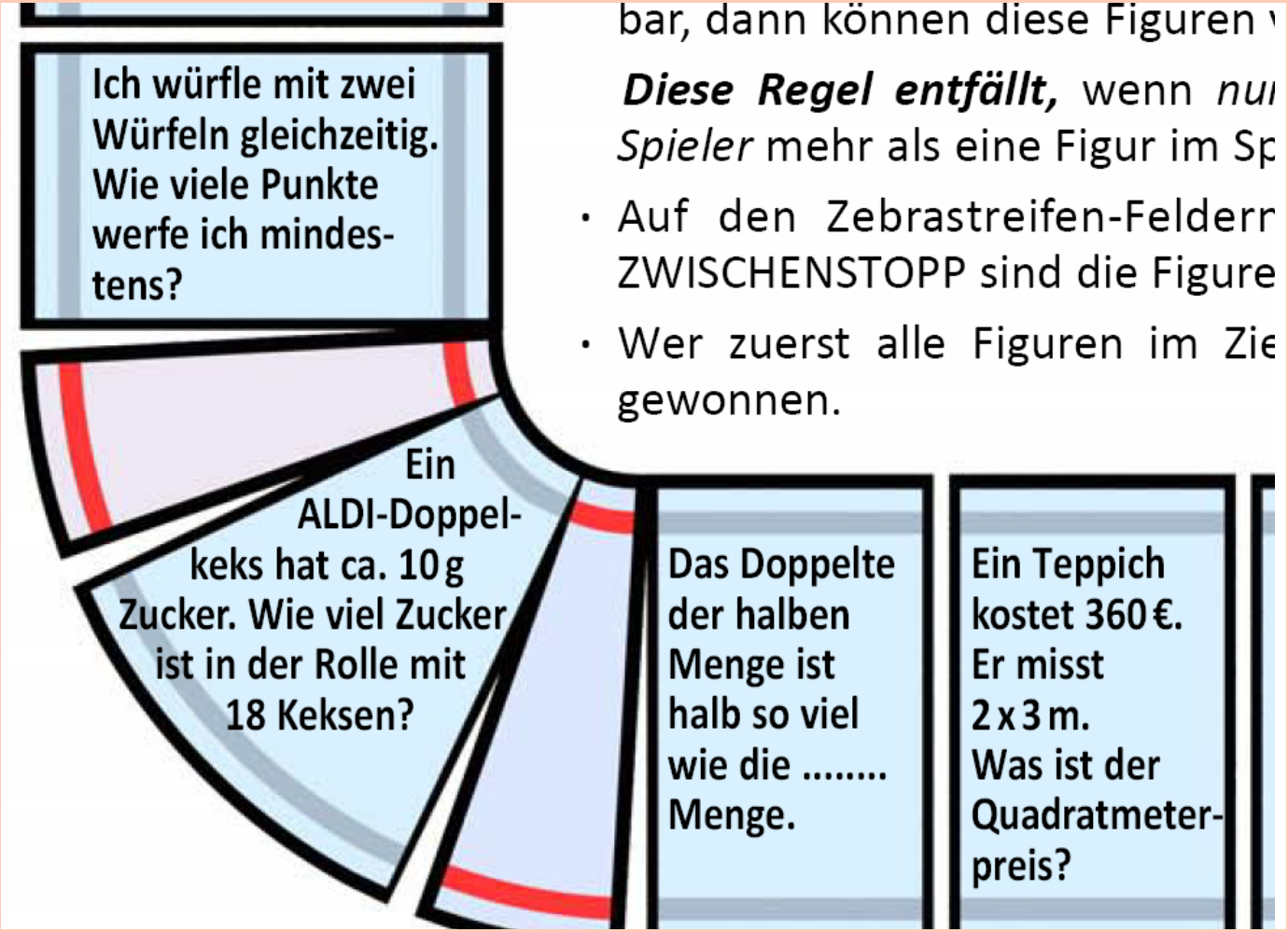
Würfelspiel
mit Textaufgaben



B Mathe-Spiele

1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

Würfelspiel
mit Textaufgaben

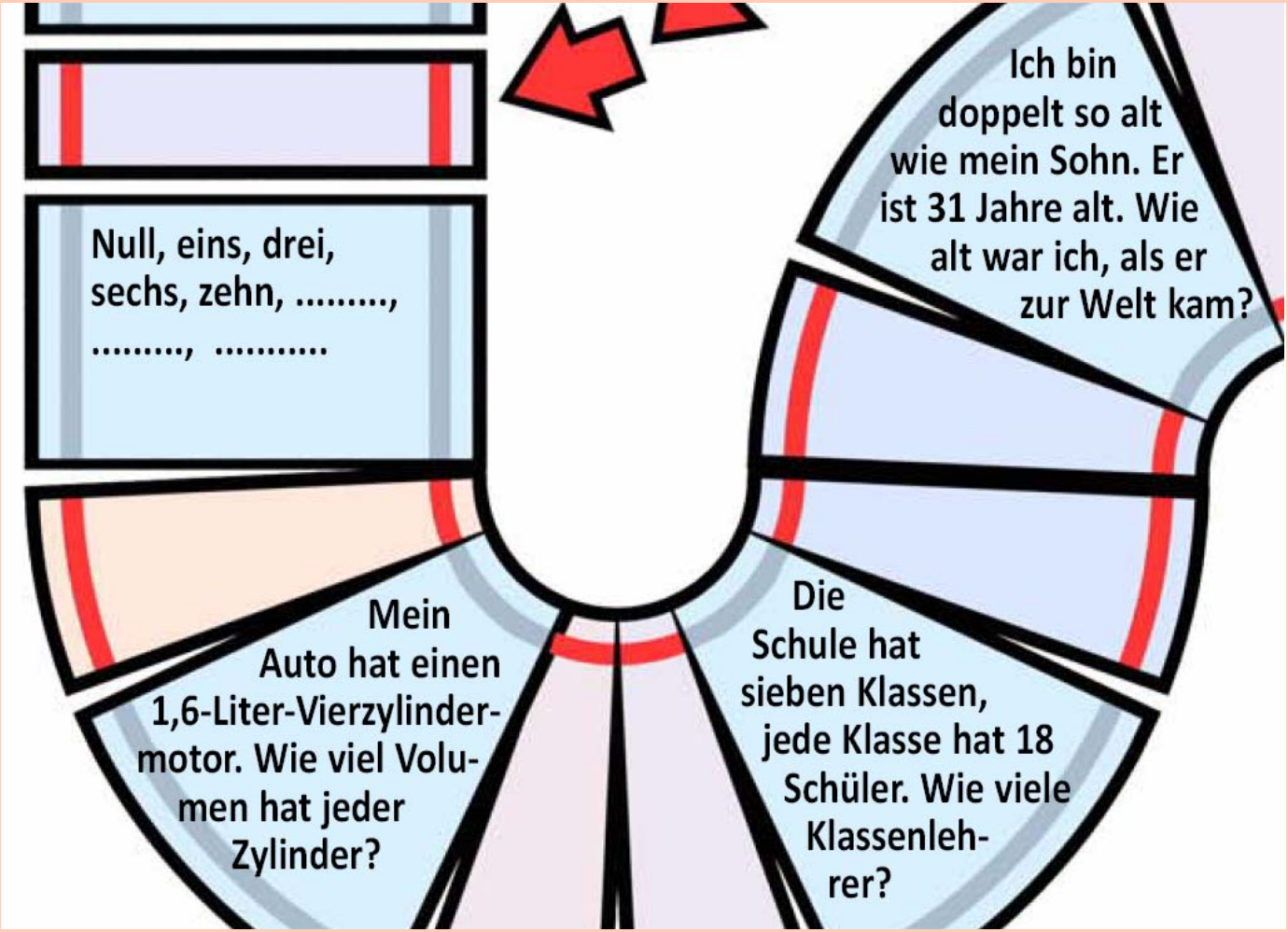


B Mathe-Spiele

1. Würfelspiele mit Mathe-Aufgaben

Würfelspiel
mit Textaufgaben

… sind auch Übungen zum Lesen und Verstehen – auch für Muttersprachler!



B Mathe-Spiele

2. PC-Programm „Schnellrechner“

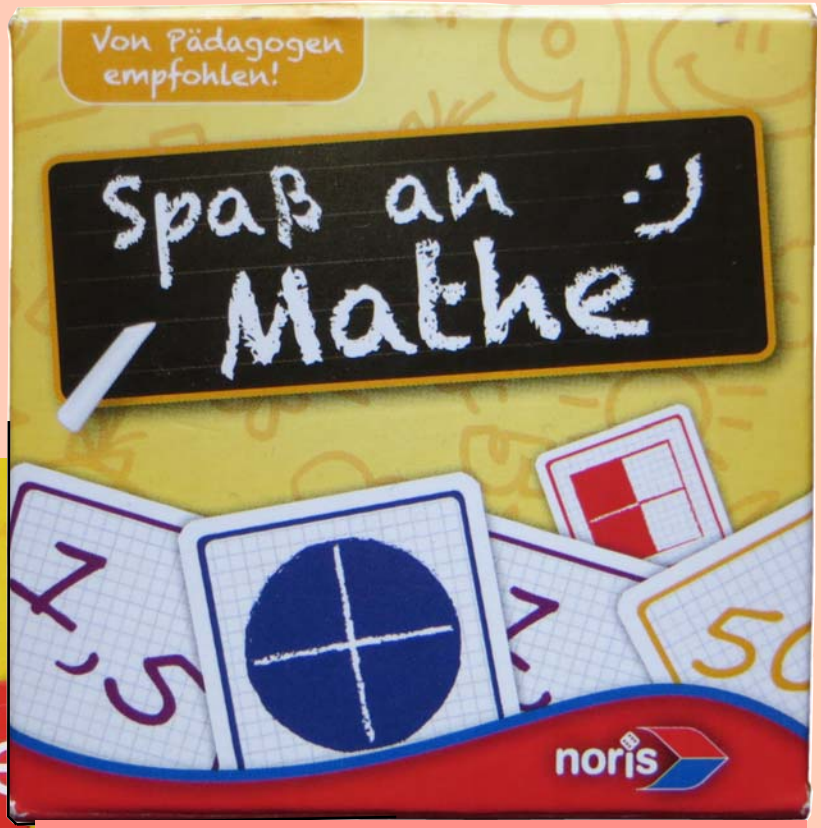
Multiplikations-Aufgaben
zum kleinen Einmaleins.
Der Gegner ist nicht der Pate und auch
nicht der Computer, sondern: die Zeit.

Läuft leider nur auf Windows XP.

B Mathe-Spiele

3. Kartenspiel „Spaß an Mathe“

Übt nicht das Einmaleins,
sondern hilft, Brüche, Dezimalbrüche und Prozentangaben zu verstehen

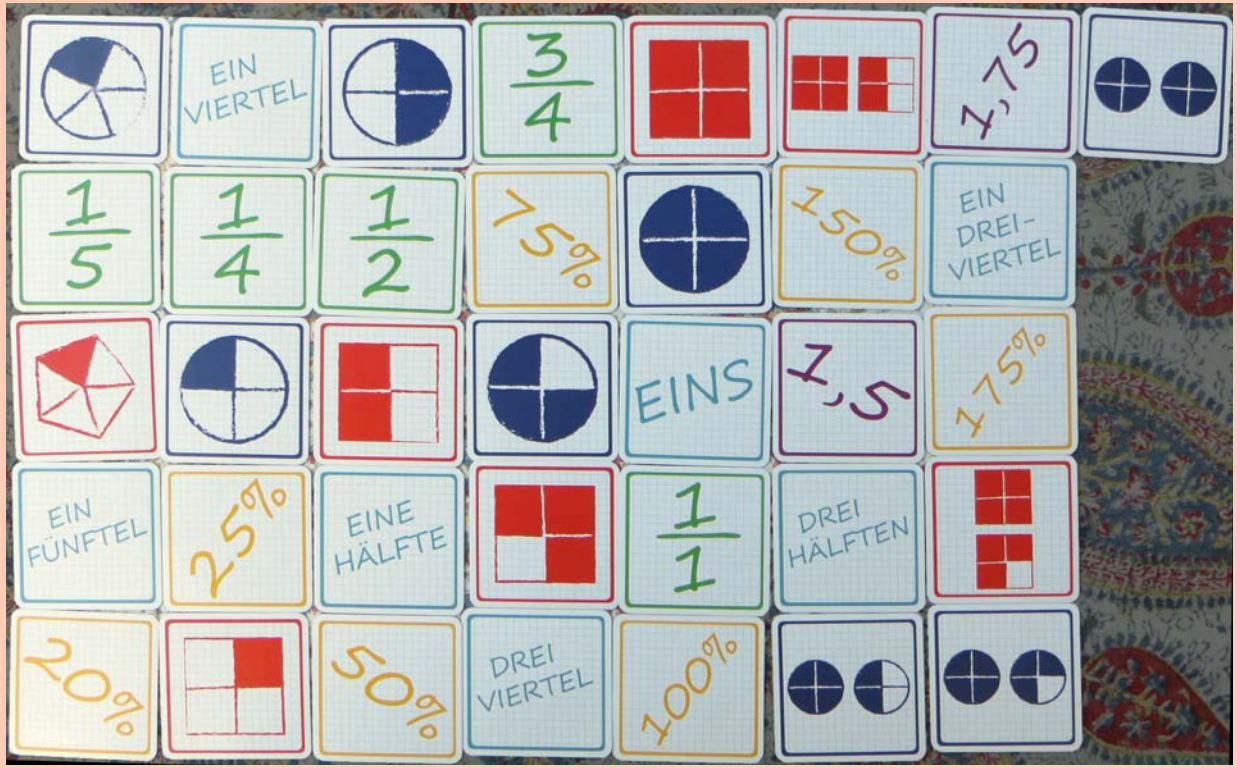


www.noris-spiele.de

B Mathe-Spiele

3. Kartenspiel „Spaß an Mathe“

Die Karten werden verteilt. Man muss abwechselnd Karten anlegen. Wer einen Fehler macht, muss die schon ausgelegten Karten nehmen.

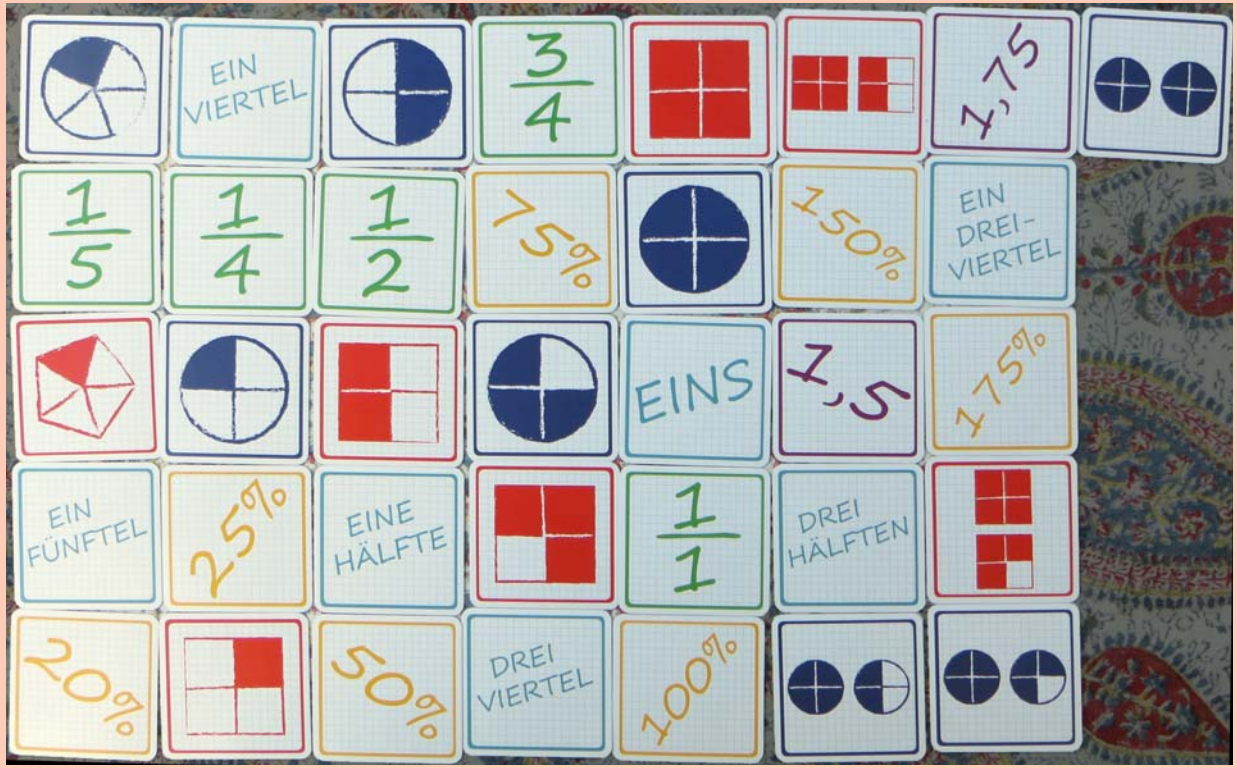


Kartenset am Spiel-Ende

Wer als erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

B Mathe-Spiele

3. Kartenspiel „Spaß an Mathe“



Kartenset am Spiel-Ende

☞ Video „Spaß an Mathe“ zeigen

B Mathe-Spiele

4. Mathe-Flohspiel

Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division: Flohspielen und eine Aufgabe finden, um das Resultat auf der Karte zu erreichen

Nicht nur Rechnen, auch Geschicklichkeit!

B Mathe-Spiele

4. Mathe-Flohspiel

☞ Video 02 zeigen:
„Mathe-Flohspiel"

B Mathe-Spiele

4. Mathe-Flohspiel

Spielregel:
Mit maximal 4 „erhüpften“ Zahlen eine Rechnung finden, deren Resultat der Zahl auf der Karte entspricht.
Wer es schafft, darf diese Karte behalten.

Sieger ist, wer die meisten Kartenpunkte gesammelt hat.

B Mathe-Spiele

4. Mathe-Flohspiel

Sinnvoll:
Die Karten aufsteigend ordnen, dann bleibt meistens Spannung bis zum Schluss!

Alternative: Anstelle der Karten-punkte nur die Anzahl der gewonnenen Karten zählen.

Teil 2 Deutsch

A Übergang

Kein Spiel, aber eine spielerische Annäherung an ein Gedicht:

- → Lesen
- → Reimwörter bzw. Funktionswörter suchen
- → nach Plausibilität entscheiden, welche Wörter in Frage kommen

Die Ameisen

In Hamburg lebten zwei Ameisen,
Die wollten nach Australien _____ .
Bei Altona auf der Chaussee
Da _____ ihnen die Beine weh,
Und da verzichteten sie weise
Denn auf den letzten Teil der _____ .

Joachim Ringelnatz

A Übergang

Kein Spiel, aber eine spielerische Annäherung an ein Gedicht:

- → Lesen
- → Reimwörter bzw. Funktionswörter suchen
- → nach Plausibilität entscheiden, welche Wörter in Frage kommen

Es trafen sich von ungefähr

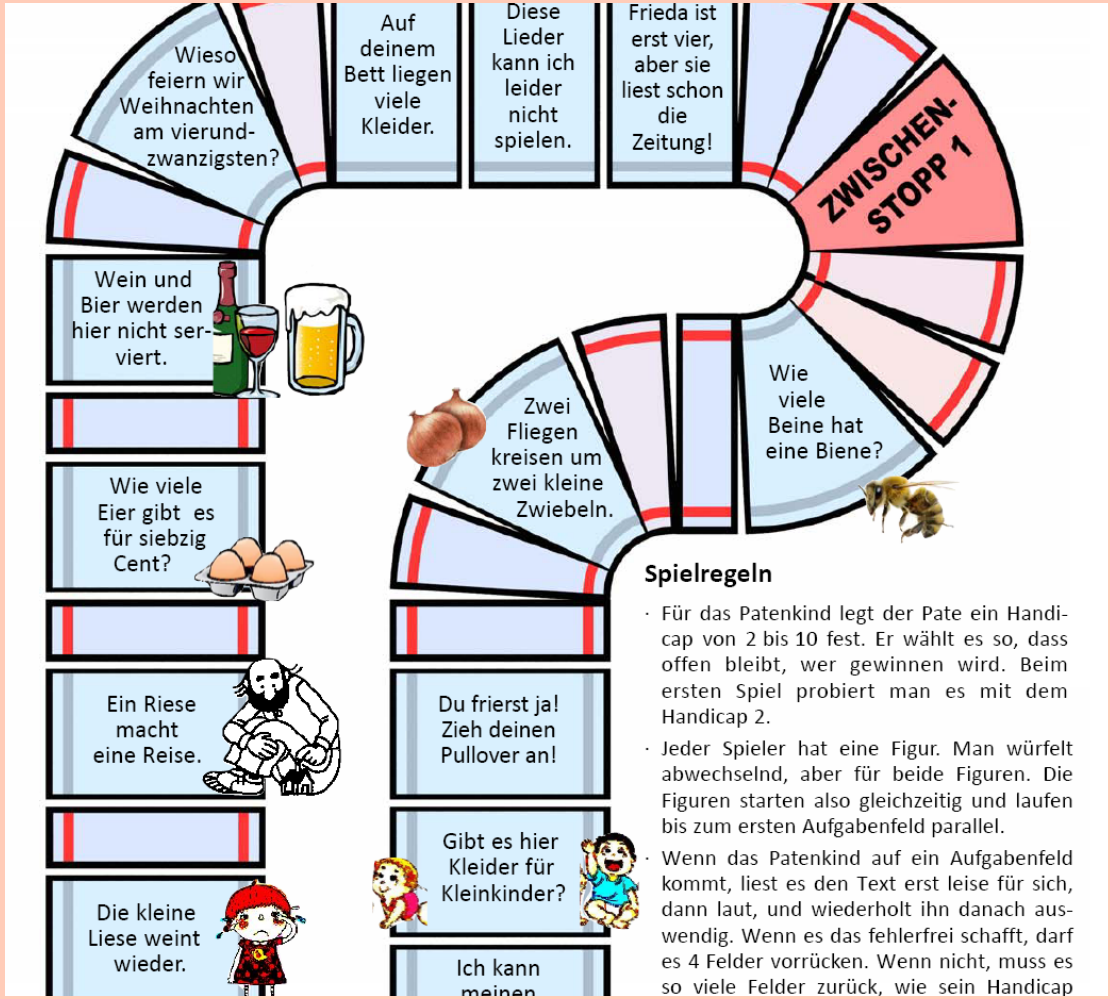
Es trafen sich von ungefähr
Ein Wolf, ein Mensch, sowie ein _____ ,
Und weil sie lange nichts gegessen,
So haben sie sich aufge _____ .
Der Wolf den Menschen, der den _____ ,
Der _____ den Wolf. – Es schmeckte _____ .

Joachim Ringelnatz

B Deutsch-Spiele

1. Würfelspiel „ei–ie“

Spielregeln mit Chancen-Ausgleich für assymetrische Teams:
Nur das Patenkind liest und spricht; die Patin oder der Pate spielt ohne Aufgaben mit, also ohne zusätzliche Chancen oder Risiken.

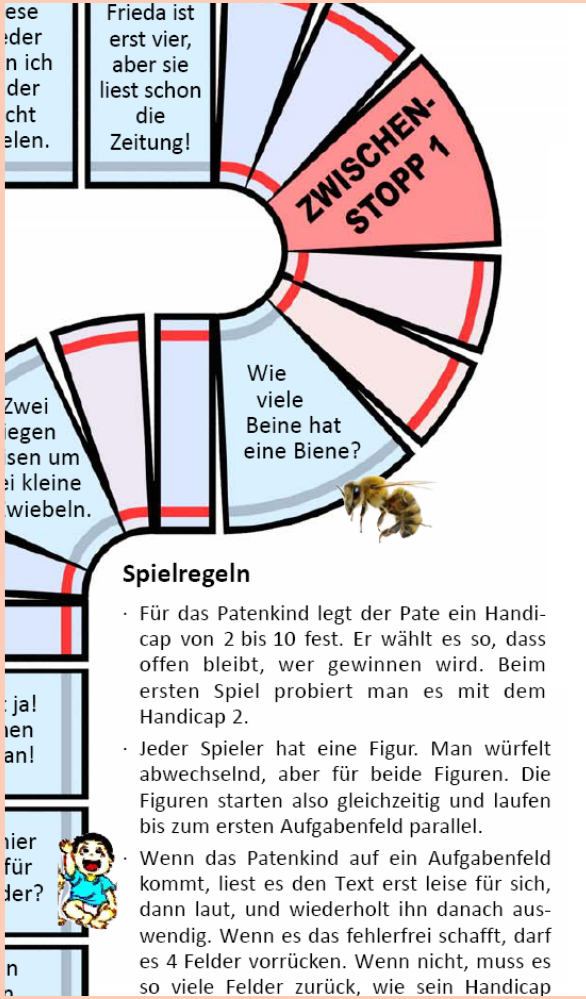


B Deutsch-Spiele

1. Würfelspiel „ei–ie“

Spielregeln

- Für das Patenkind legt der Pate ein Handicap von 2 bis 10 fest. Er wählt es so, dass offen bleibt, wer gewinnen wird. Beim ersten Spiel probiert man es mit dem Handicap 2.
- Jeder Spieler hat eine Figur. Man würfelt abwechselnd, aber für beide Figuren. Die Figuren starten also gleichzeitig und laufen bis zum ersten Aufgabenfeld parallel.
- Wenn das Patenkind auf ein Aufgabenfeld kommt, liest es den Text erst leise für sich, dann laut, und wiederholt ihn danach auswendig. Wenn es das fehlerfrei schafft, darf es 4 Felder vorrücken. Wenn nicht, muss es so viele Felder zurück, wie sein Handicap vorgibt.
- Auf ZWISCHENSTOPP und ZIEL gelangt man nur mit der exakten Punktzahl.
- Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

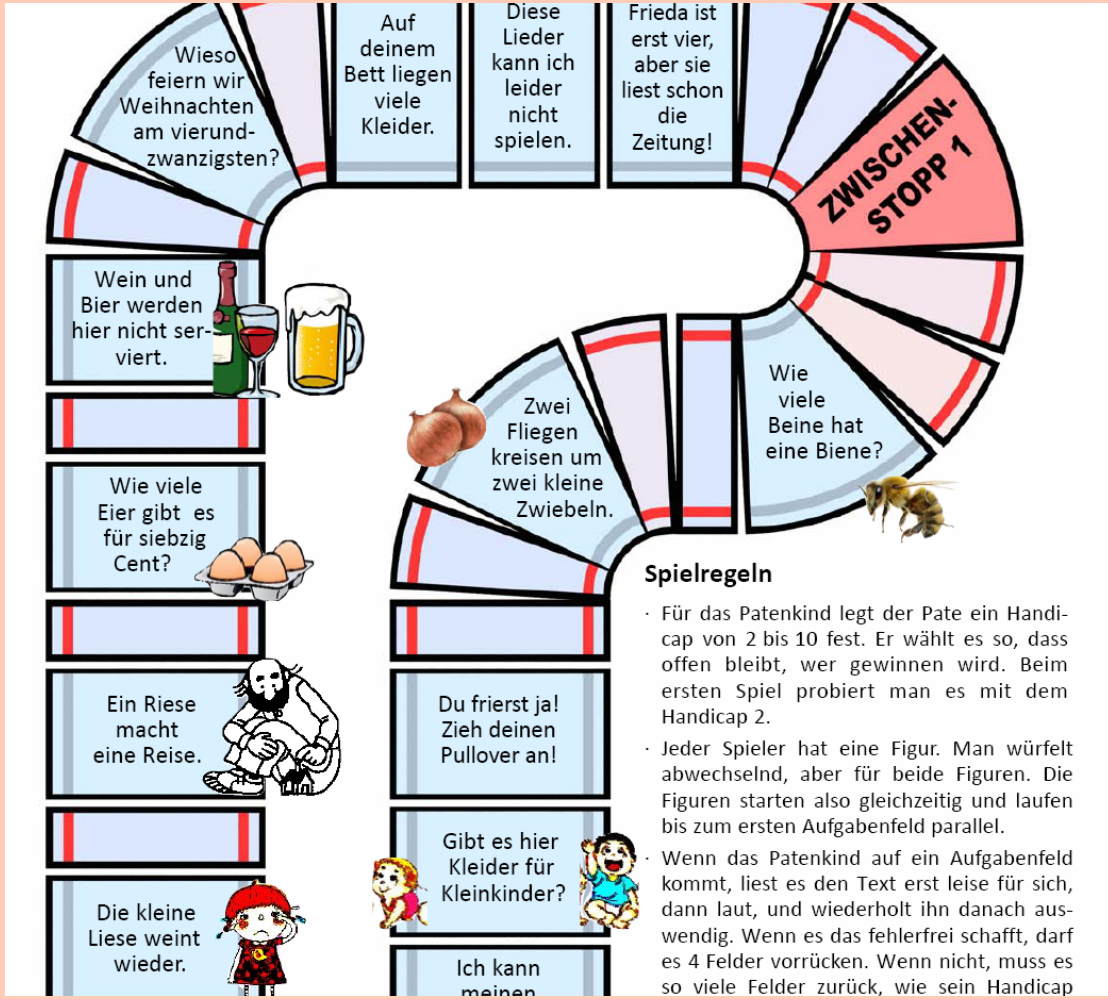


B Deutsch-Spiele

1. Würfelspiel „ei–ie“

☞

[Video „Würfelspiel ei-ie“ zeigen]



B Deutsch-Spiele

2. Würfelspiel zur Komma-Setzung

Ein Spiel eher für deutsche Muttersprachler (wegen des Wortschatzes), weniger für Kinder mit einer anderen Muttersprache.

START		Zwischenfeld 1 Weiter mit …	
1	Was kann der Sigismund dafür dass er so schön ist?	13	Dann kann man Flöckchen seh'n die durch den Schafstall schweben.
2	Was kann der Sigismund dafür dass man ihn liebt?	14	Wenn es geschor'n ist fühlt das Schaf sich unbeschwert.
3	Die Leute tun als ob das Schönsein ein Vergeh'n ist.	15	↑ Zurück auf Feld 8! ↑
4	Man soll doch froh sein dass es sowas Schönes gibt.	16	Ein frisch geschor'nes Schaf sieht aus als ob es friere.
5	↓ Vorwärts auf Feld 11! ↓	17	Wenn man es sieht wird's ringsherum ganz plötzlich kühl.
6	Was kann der Sigismund dafür dass er so brav ist?	18	Wer solche Schafe sieht sagt gleich: „Die armen Tiere!"
7	Denn es ist wahr der Sigismund ist wirklich brav.	19	Wer so ein Schaf sieht kriegt ein frostiges Gefühl.
8	Der Sigismund ist brav weil er ein	20	↓ … auf Feld 24! ↓

B Deutsch-Spiele

2. Würfelspiel zur Komma-Setzung

Zwischenfeld 2 Weiter mit ...	Zwischenfeld 3 Weiter mit ...
25 Wenn Schafe blöken klingt das nicht besonders sinnvoll.	39 Ein Schaf frisst Kräuter aber manche lässt es stehen.
26 Man denkt ein Schaf wäre vielleicht doch besser stumm.	40 Das eine schmeckt ein and'res schmeckt ihm nicht so gut.
27 Es scheint zu fragen wer es ist und wo es hin soll.	41 Man denkt das Schaf hätt' vielleicht etwas übersehen.

Spielregeln:
Gespielt wird mit je 3 Figuren.
Bei jedem Feld sagt der Spieler jeweils laut das Wort, vor dem ein Komma stehen sollte.
Sagt er das falsche Wort, dann muss er die gewürfelten Punkte wieder zurückgehen.
Sagt er das richtige Wort, dann darf er noch einmal würfeln.
Und: Wird ab Feld 13 eine Figur überholt, muss sie zum letzten Zwischenfeld zurückgehen.

Teil 3 Weltwissen

A Spielerische Annäherung

1 Deutschlands Nachbarn

A Spielerische Annäherung

2 Dinge in Europa

B Wissensspiele

1. Würfelspiel Bundesländer

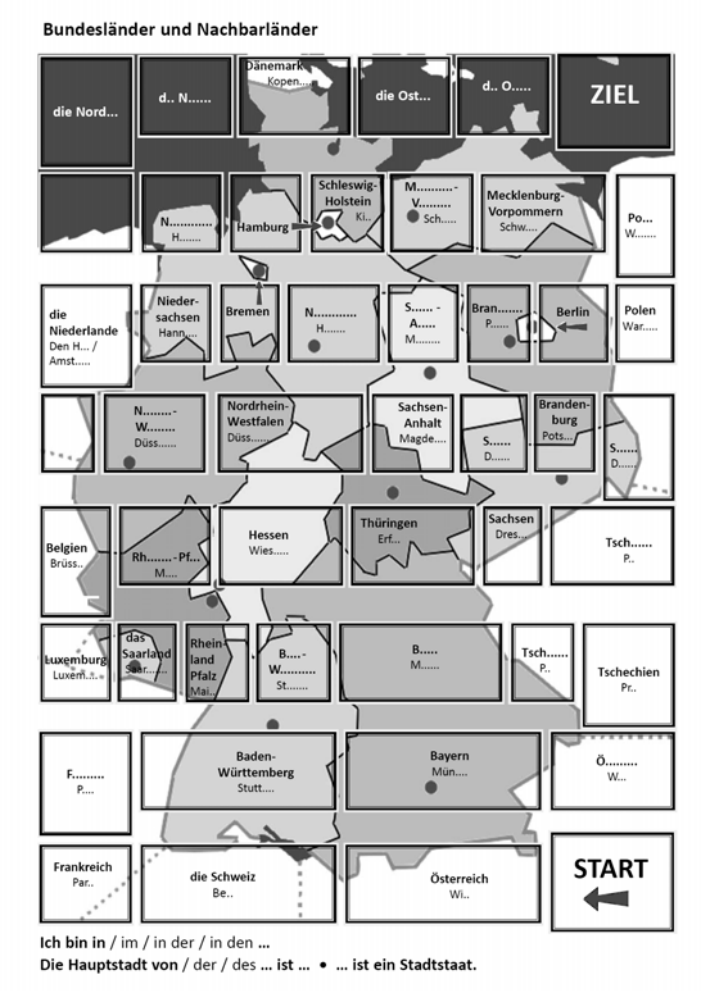
Spielregeln

Wer auf ein Textfeld kommt, sagt: „Ich bin in …“ (bei Ländernamen mit Artikel: „Ich bin *im* …“ bzw. „in *der* …“ bzw. bei einem Plural-Namen „Ich bin in *den …n*“).
Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Felder zurück.

Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Hauptstadt von / der / des … ist …“ bzw. „… ist ein Stadtstaat.“ darf noch 5 Felder weiter.

Wer von einer anderen Farbe eingeholt oder überholt wird, muss 3 Felder zurück.

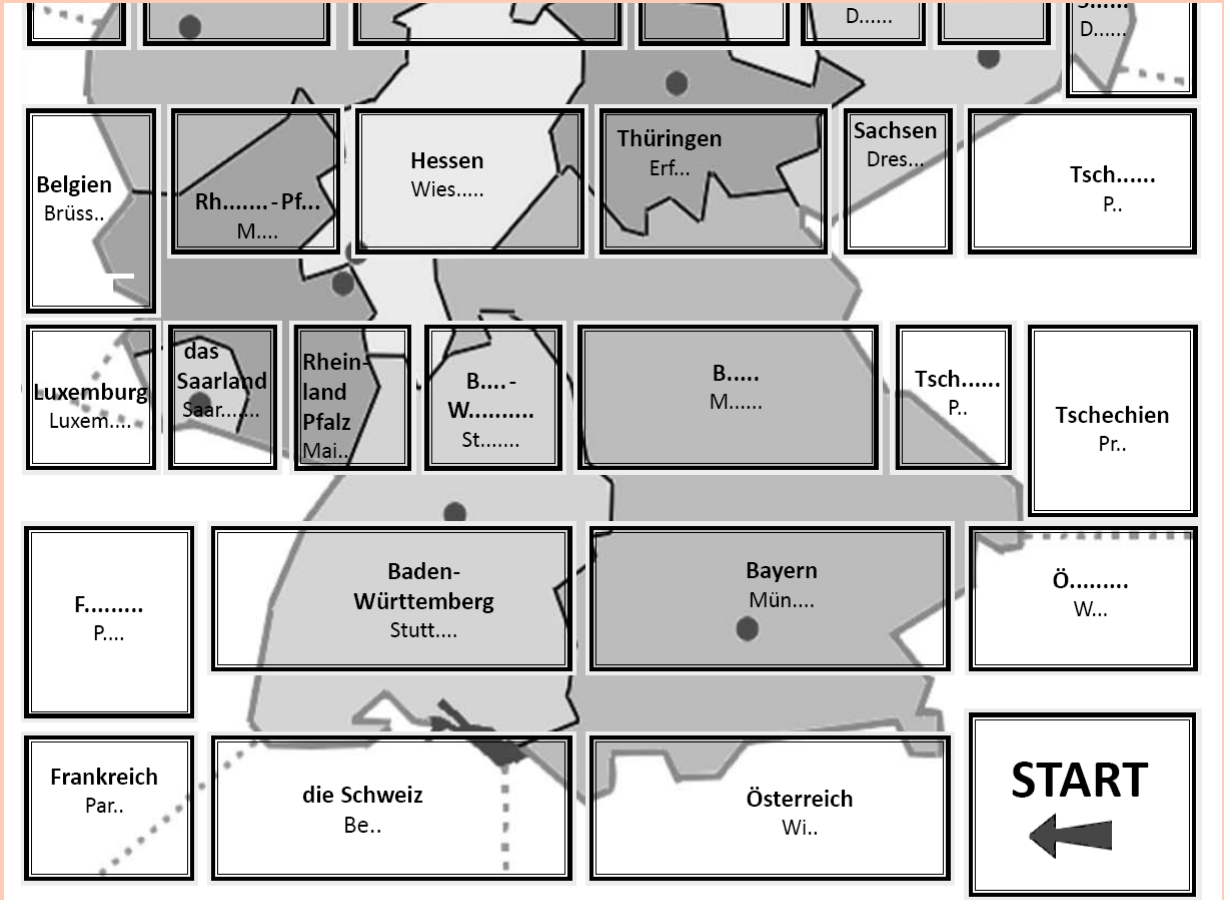
Ins Ziel kommt man nur mit der exakten Punktzahl.



B Wissensspiele

1. Würfelspiel Bundesländer

Spielplan 1:
Mit vielen Angaben

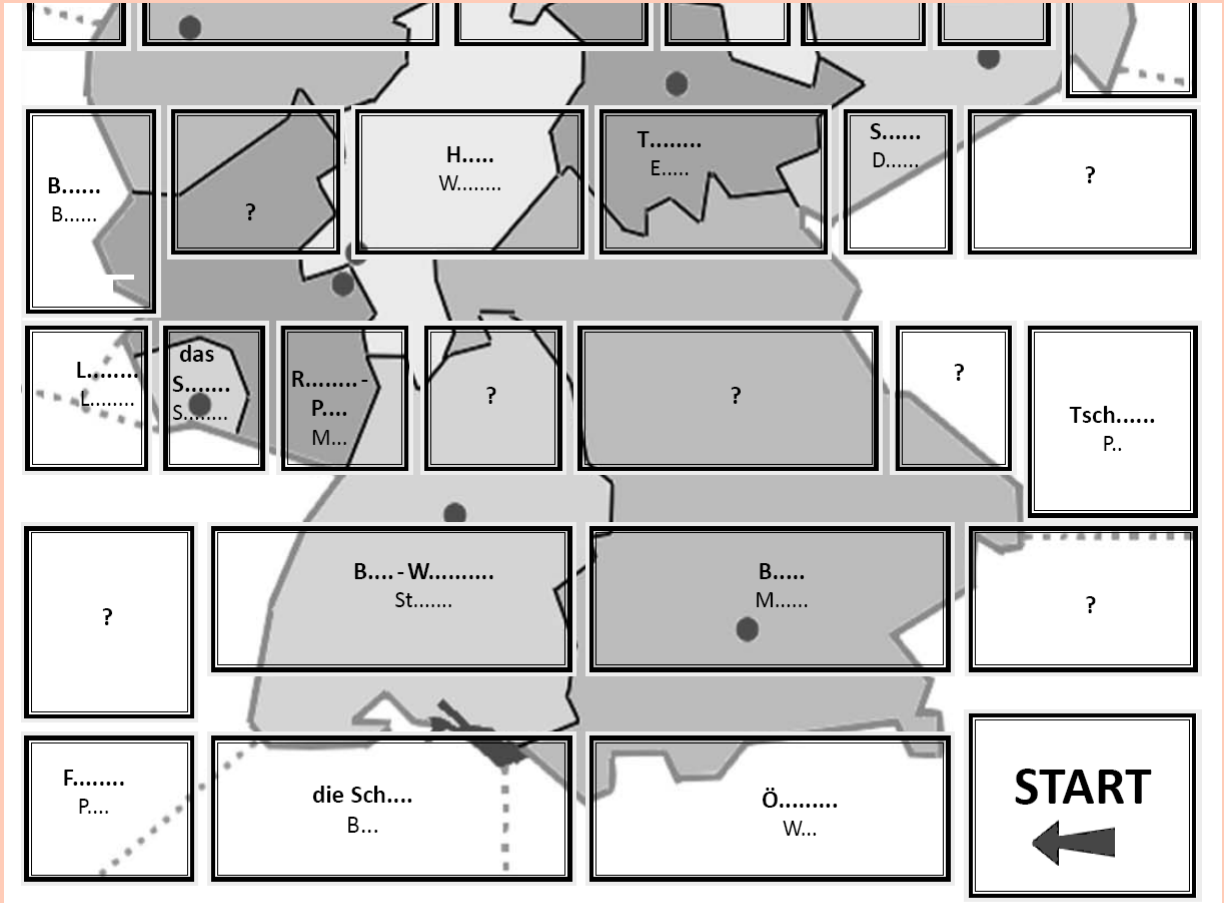


Ich bin in / im / in der / in den **...**
Die Hauptstadt von / der / des **... ist ...** • **... ist ein Stadtstaat.**

B Wissensspiele

1. Würfelspiel Bundesländer

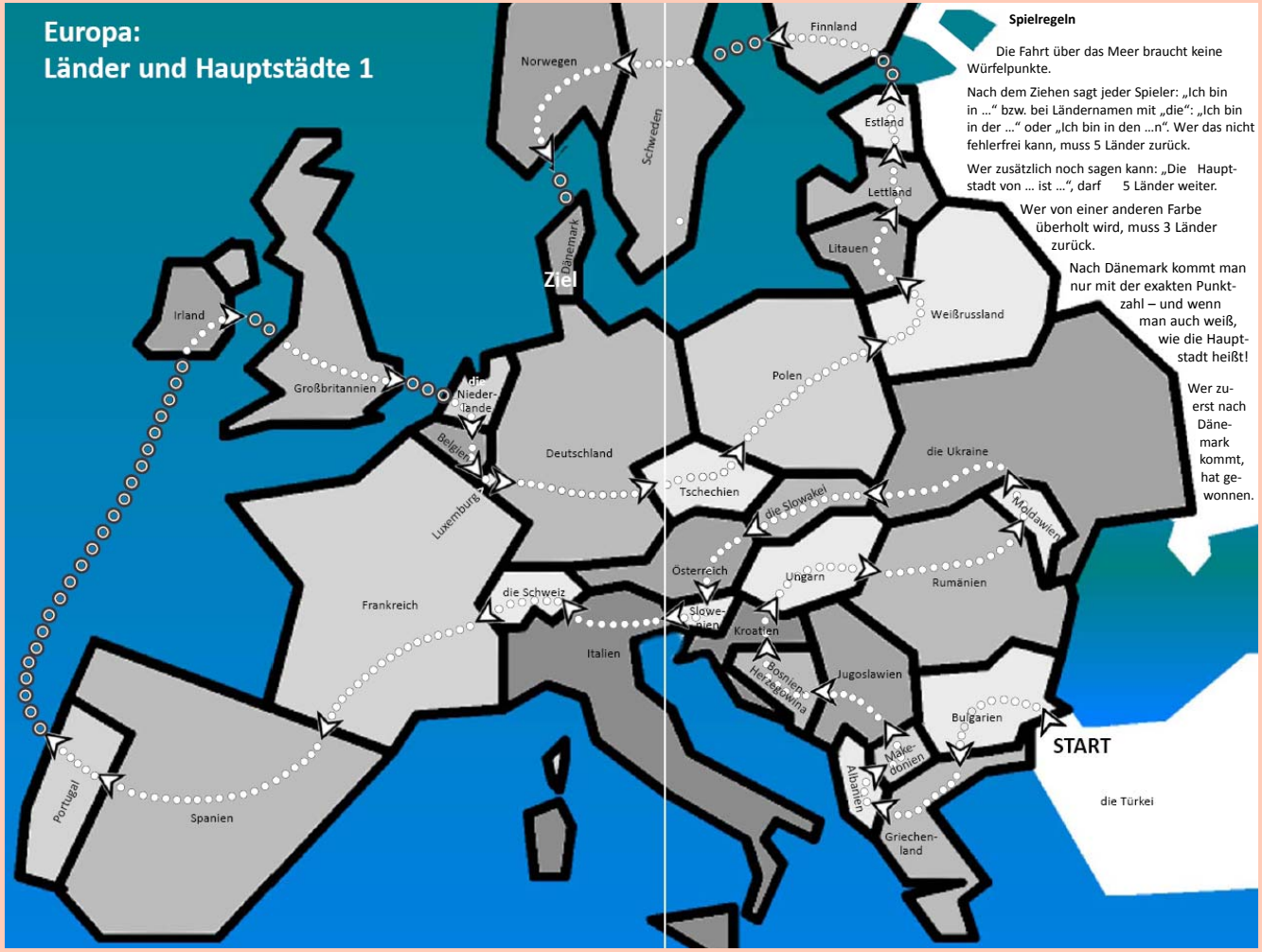
Spielplan 2:
Mit wenigen Angaben



Ich bin in / im / in der / in den **...**
Die Hauptstadt von / der / des **... ist ...** • **... ist ein Stadtstaat.**

B Wissensspiele

2. Würfelspiel Länder in Europa



B Wissensspiele

2. Würfelspiel Länder in Europa

Spielregeln

Die Fahrt über das Meer braucht keine Würfelpunkte.

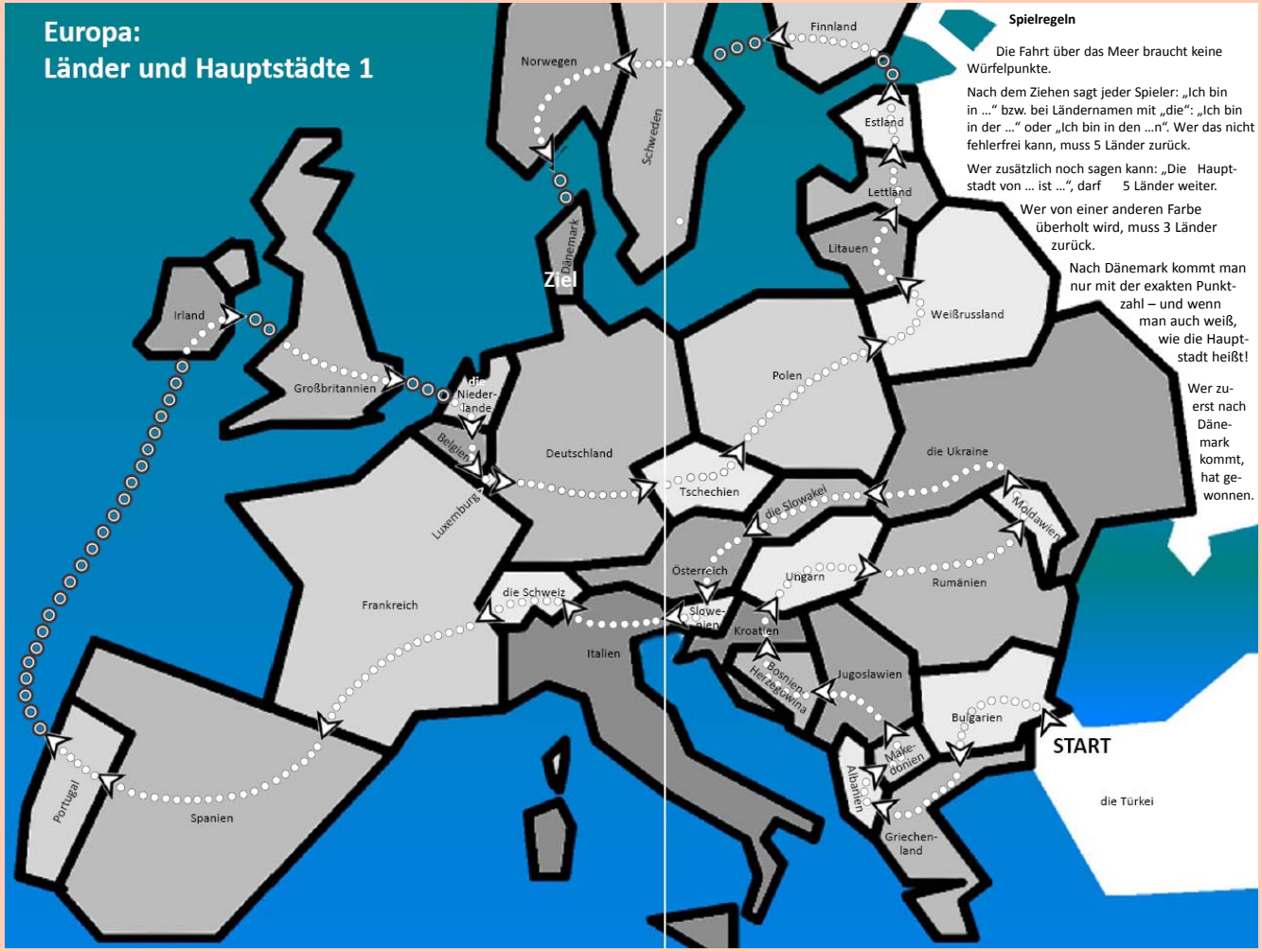
Nach dem Ziehen sagt jeder Spieler: „Ich bin in …“ bzw. bei Ländernamen mit „die“: „Ich bin in der …“ oder „Ich bin in den …n“. Wer das nicht fehlerfrei kann, muss 5 Länder zurück.

Wer zusätzlich noch sagen kann: „Die Haupt-stadt von … ist …“, darf 5 Länder weiter.

Wer von einer anderen Farbe überholt wird, muss 3 Länder zurück.

Nach Dänemark kommt man nur mit der exakten Punktzahl – und wenn man auch weiß, wie die Hauptstadt heißt!

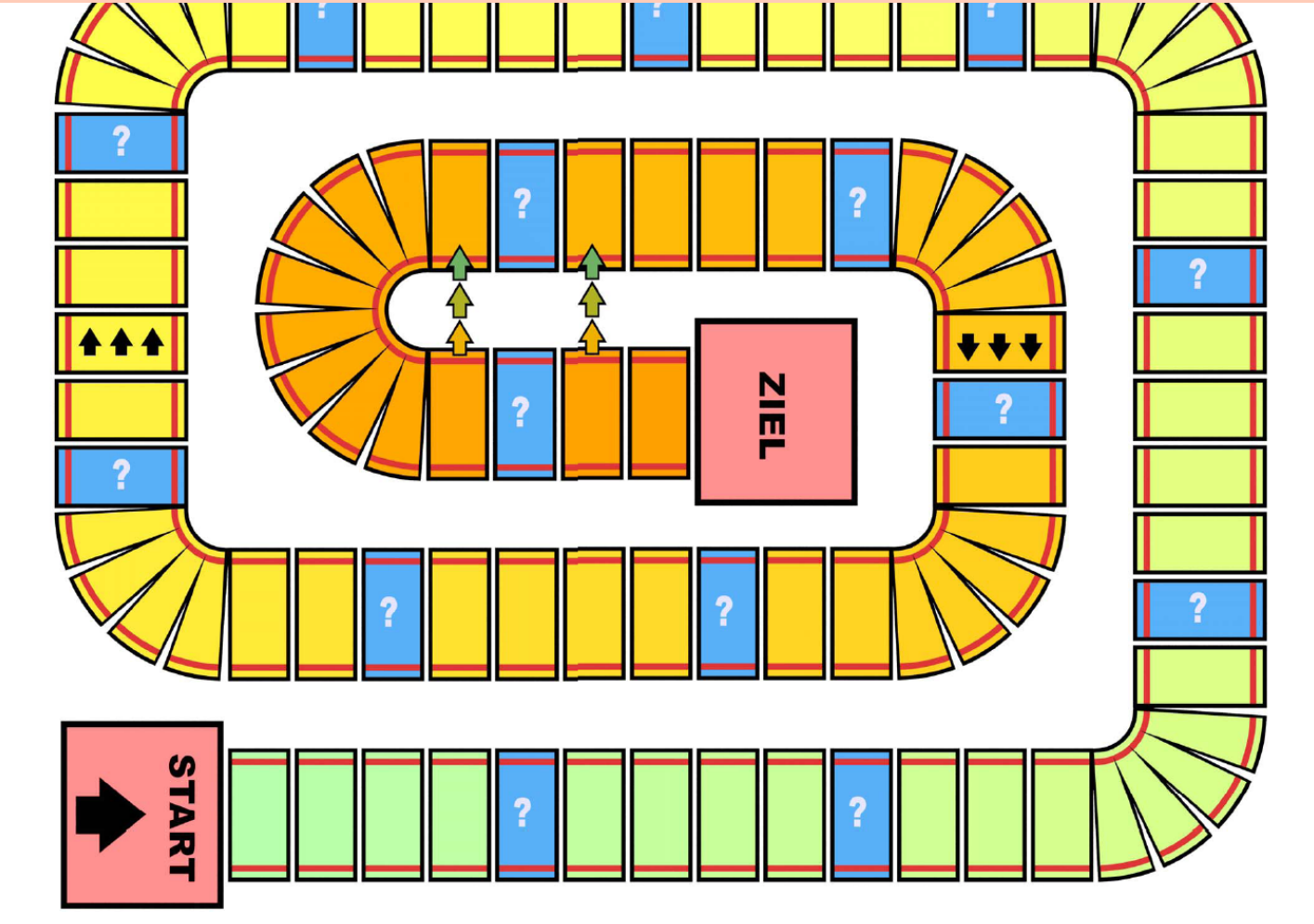
Wer zuerst nach Dänemark kommt, hat gewonnen.



B Wissensspiele

3. Würfelspiel Lexikon

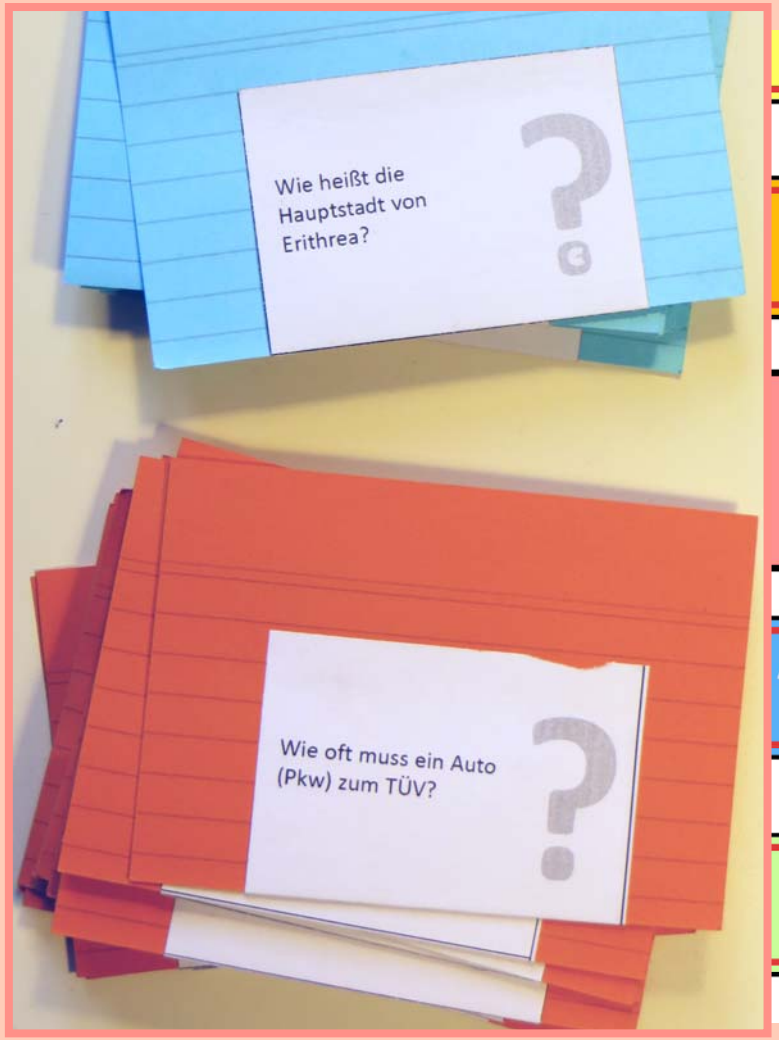
Spielplan

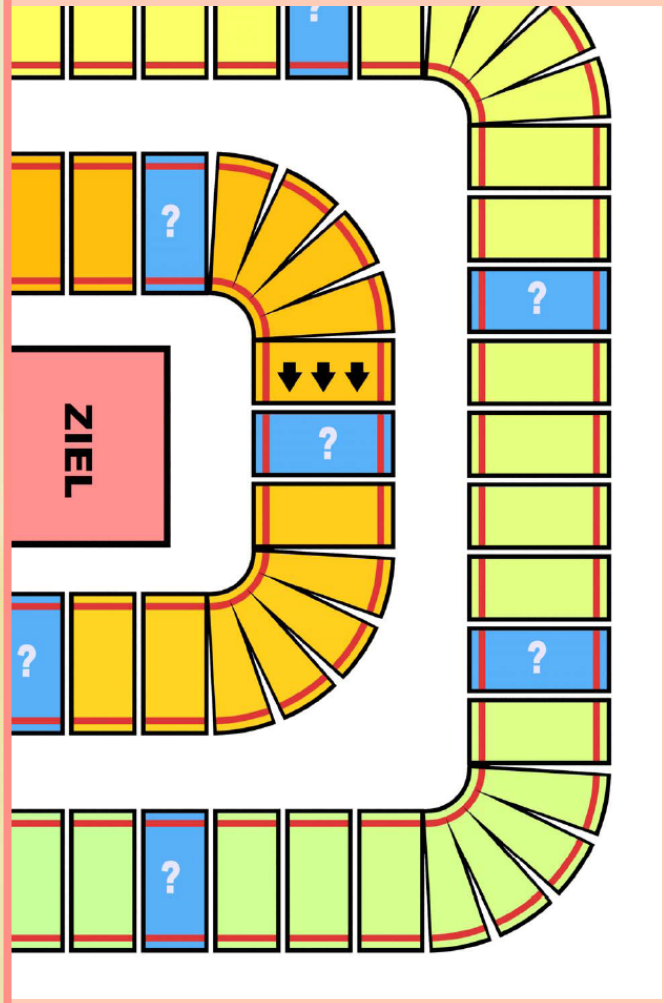


B Wissensspiele

2. Würfelspiel Lexikon

Fragekarten:
Ein Set mit Fragen des Patenkindes, eines mit Fragen der Patin oder des Paten.





PC-Programm „Schnellrechner“

☞ Spiel „Schnellrechner“ durchspielen

Werner Bönzli
Tel. 07073 · 8 52 02 88
Mail: w.boenzli@freenet.de
Home: www.boenzli.de

Meine Würfelspielesammlung zum Download auf www.leita-online.de

„Spaß an Mathe“: www.noris-spiele.de – Gefunden bei **idee & spiel** in Nebringen

Spielpläne hergestellt mit
POV-Ray (Freeware)
Persistence of Vision Raytracer
www.povray.org

Schnellrechner programmiert mit
Dark Basic
(seit Win7 nicht mehr erhältlich,
läuft leider nur auf WindowsXP)