

V.B.11

Beiträge zur Didaktik und Methodik

Spielerisches Üben und Wiederholen – In Mathe bei jedem Thema auf der Überholspur

Ein Beitrag von Carsten Trost



© Henrik5000/E+

Ermöglichen Sie Ihrer Klasse mit diesen Vorlagen ein spielerisches und spannendes Üben und Wiederholen beliebiger mathematischer Inhalte. Durch das Lösen von Aufgaben dürfen die Lernenden ihre Spielfigur auf einer Rennstrecke bewegen. Würfelglück und Bonuskarten sorgen für die nötige Spannung, sodass auch Leistungschwächere motiviert bleiben. Die zusätzliche Möglichkeit, dass die Lernenden ihre eigenen Übungsaufgaben entwickeln, bietet einen weiteren starken Übungseffekt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5–13

Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden (Minimalplan 1)

Inhalt: je nach gewählten Übungsaufgaben

Kompetenzen: mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen (K5), kommunizieren (K6)

Auf einen Blick

Al = Anleitung; Sk = Spielkarten; Sp = Spielplan

Spielvorbereitung

M 1 (Al) Erstellen von Übungsaufgaben

M 2 (Sk) Bonuskarten

Benötigt:

- Schere
- Evtl. Karteikarten oder andere Kärtchen mit Übungsaufgaben
- Würfel
- Spielfiguren (Radiergummi, Spitzer, buntes Papierschnipser, ...)

Spielplan

M 3 (Sp) Die Rennstrecke

Erklärung zu den Symbolen

| | | |
|---|--|---|
|  | Tauchen diese Symbole auf, sind die Materialien differenziert. Es gibt drei Niveaustufen, wobei nie eine Niveaustufe extra ausgewiesen wird. | |
|  |  |  |
| einfaches Niveau | mittleres Niveau | schwieriges Niveau |
|  | Dieses Symbol markiert Gruppenarbeit. | |
|  | Dieses Symbol markiert Tipps. | |
|  | Dieses Symbol markiert, dass etwas ausgeschnitten werden soll. | |

Erstellen von Übungsaufgaben

M 1

So geht's

1. **Überlege** dir zum vorgegebenen Thema 10 Aufgaben.
Dies können Rechenaufgaben oder Fragen nach Definitionen/Formeln/Begriffen sein.
Vielleicht fällt dir ja auch eine besonders kreative oder knifflige Aufgabe ein?
2. **Schreibe** die Aufgaben jeweils auf eine eigene Aufgabenkarte und **gib** dann alle Karten bei der Lehrkraft **ab**.

Tipp

Schreibe deine Aufgaben zunächst auf einen Schmierzettel.

Beachte

- Jede Aufgabenkarte soll 9 cm x 6 cm groß sein.
- Auf die Vorderseite kommen dein Name und die Aufgabe.
- Auf die Rückseite kommen ein ausführlicher Lösungsweg und das Ergebnis.
- Achte auf verständliche Formulierungen und saubere Schrift.
- Die Aufgabe sollte in der vorgegebenen Zeit auch lösbar sein.



Bonuskarten

M 2

Boxenstop

Du musst in die Box, das es regnet. Du hast Regenzeit, die andere nicht. Setze die nächste Aufgabe hast du keine Sprit sparen außer deine 10 Sekunden weniger Zeit. eigene zwei Felder zurück.

Regen

Zeit

Du hast einiges an Zeit herausgefahren. Wenn du diese Karte einsetzt, hast du 30 Sekunden mehr Zeit zum Lösen der Aufgabe.

Team

Auch beim Transport arbeitest man im Team. Wenn du die Karte einsetzt, darf dir jemand beim Lösen der Aufgabe helfen. Ist die Aufgabe nicht gelöst, dürft ihr beide die gewürfelte Augenzahl weiterrücken.

Sprit

Du hast nicht genug getankt und musst jetzt spritsparender fahren. Bei der nächsten richtigen Aufgabe darfst du nur die Hälfte der gewürfelten Augenzahl vorrücken. Bei einer nicht ganzen Zahl wird aufgerundet.

Schaltung

Du hast genau im richtigen Moment geschaltet und jetzt den Turbogang eingelegt. Bei der nächsten richtigen Aufgabe darfst du das Zweifache der gewürfelten Augenzahl vorrücken.

M 3

Die Rennstrecke

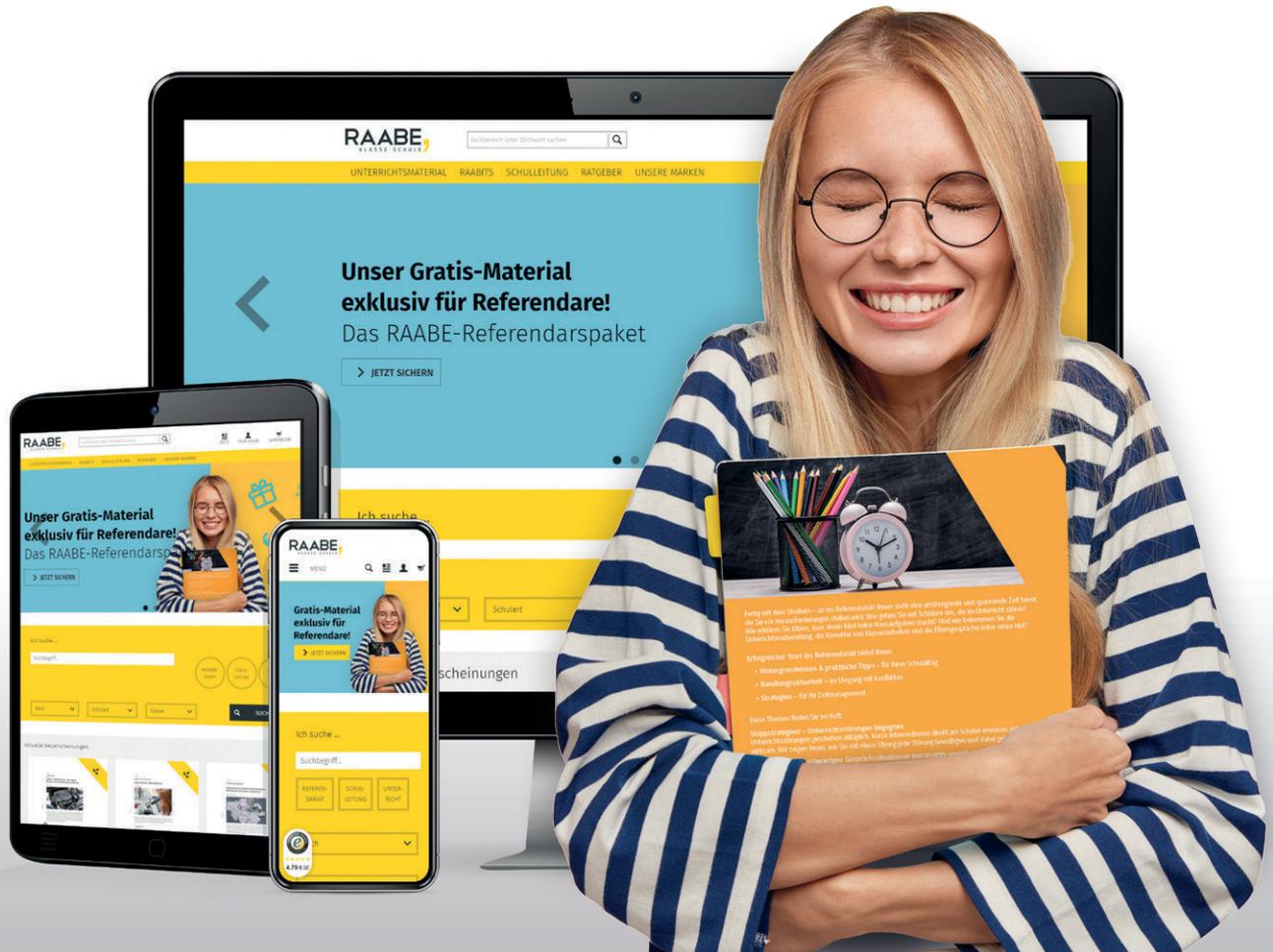


© Daxi/Digital... factors; verändert

© RAABE 2022

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 5.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Webinare und Videos
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung



Attraktive Vergünstigungen
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt



Käuferschutz
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de