



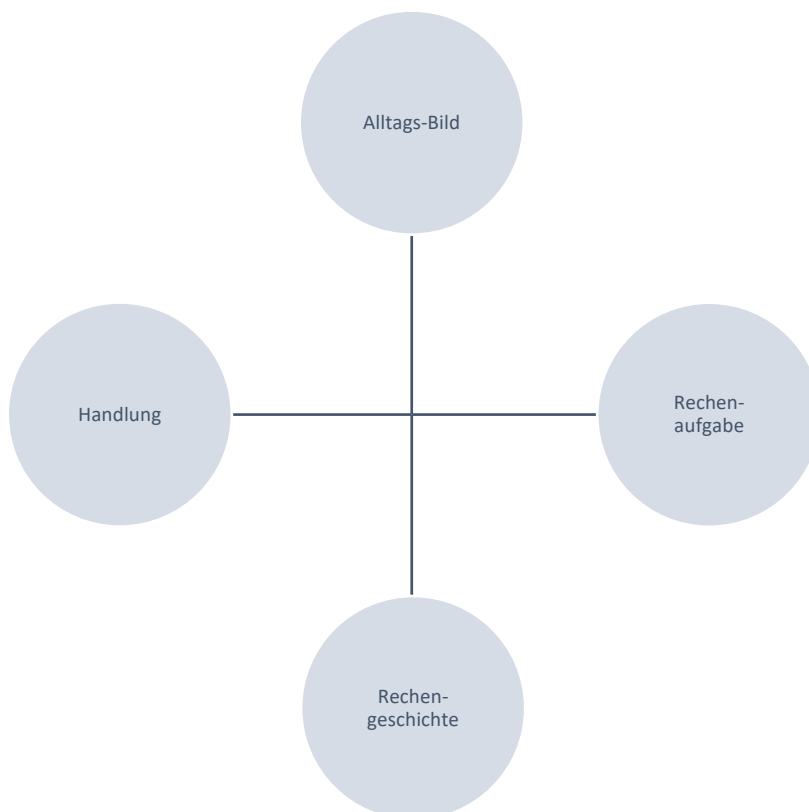
## Spielideen für den selbstentwickelten Kartensatz

### Fokus:

Zwischen allen Darstellungsformen hin- und herübersetzen

### So geht es:

Voraussetzung, um die hier vorgestellten Spiele spielen zu können, ist die Herstellung eines eigenen Spielkartensatzes. Dazu dienen die Übungen 1 bis 4, im Rahmen derer jeweils drei Minus-Duos entwickelt werden können.





## Spielideen für den selbstentwickelten Kartensatz

---

**Was gehört zusammen?** // Für 1-3 Spieler

### *Vorbereitung*

Zunächst wird ein Kartensatz bestimmt. Dieser kann beliebig viele Minus-Duos umfassen.

### *Ablauf*

Gemeinsam versuchen die Spieler die gemischten Karten nach Duos zu sortieren. Wurden alle Duos zusammengestellt, wählt ein Spieler ein erstes Duo aus, erfindet zu diesem eine Rechengeschichte und führt eine dazu passende Handlung an einem Material seiner Wahl durch. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn zu jedem Duo eine Rechengeschichte und eine Handlung präsentiert wurden.



## Spielideen für den selbstentwickelten Kartensatz

---

### **Duo-Gedächtnisspiel** // Für 2-4 Spieler

#### *Vorbereitung*

Zunächst wird ein Kartensatz bestimmt. Es kann beispielsweise mit zehn Duos gespielt werden. Weniger Spielkarten reduzieren den Schwierigkeitsgrad, mehr Karten erhöhen ihn. Die ausgewählten Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet.

#### *Ablauf*

Reihum werden jeweils zwei Karten aufgedeckt. Hat ein Spieler ein Duo gefunden, darf er es behalten (nach Kontrolle durch die Mitspieler). Wurde kein Duo gefunden, werden die zwei Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Duos gefunden wurden. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Duos gesammelt hat.

#### *Erweiterung*

Ein gefundenes Duo darf nur dann behalten werden, wenn der Spieler zu diesem eine Rechengeschichte erfindet und eine dazu passende Handlung an einem Material seiner Wahl durchführt.



## Spielideen für den selbstentwickelten Kartensatz

---

### **Quartett** // Für 3 Spieler

#### *Vorbereitung*

Zunächst wird ein Kartensatz bestimmt, beispielsweise vier Duos pro Spieler. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.

#### *Ablauf*

Wer direkt zu Beginn ein Duo auf der Hand hält, darf dieses vor sich ablegen (Kontrolle durch die Mitspieler). Nun geht es reihum: Spieler 1 fragt den nachfolgenden Spieler 2 nach einer bestimmten Karte, z. B. „Hast du ein Alltags-Bild zur Aufgabe  $12 - 7 = 5$ ?“

Hält Spieler 2 die gewünschte Karte auf der Hand, muss er sie Spieler 1 aushändigen. Kann Spieler 1 dadurch das Duo komplettieren, darf er dieses vor sich ablegen (nach Kontrolle durch die Mitspieler), bevor Spieler 2 an der Reihe ist und Spieler 3 befragt.

Hält Spieler 2 die gewünschte Karte allerdings nicht auf der Hand, endet der Zug von Spieler 1. Nun ist Spieler 2 dran und befragt Spieler 3.

Das Spiel endet, sobald alle Duos abgelegt wurden. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Duos gesammelt hat.

#### *Erweiterung*

Ein vollständiges Duo darf nur dann abgelegt werden, wenn der Spieler zu diesem eine Rechengeschichte erfindet und eine dazu passende Handlung an einem Material seiner Wahl durchführt.



## Spielideen für den selbstentwickelten Kartensatz

---

### **Bingo** // Für 2 Spieler

#### *Vorbereitung*

Zunächst werden achtzehn Karten (neun Duos) ausgewählt. Der Spielleiter notiert die auf den Karten vorkommenden Rechenaufgaben auf kleinen Zetteln, die anschließend gefaltet und in einen ‚Los-Topf‘ gegeben werden. Nun werden die Karten gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Beide Spieler legen die neun erhaltenen Karten in einer 3x3-Anordnung offen vor sich aus.

#### *Ablauf*

Der Spielleiter zieht einen Zettel aus dem ‚Los-Topf‘ und liest die Rechenaufgabe vor. Beide Spieler dürfen nun max. eine (!) von ihren neun Spielkarten umdrehen, sofern diese zu der vorgelesenen Aufgabe passt (Kontrolle durch die Mitspieler). Wer zuerst drei Karten in einer Zeile/Spalte/Diagonale umgedreht hat, ruft schnell ‚Bingo‘ und hat gewonnen.

#### *Erweiterung*

Hat ein Spieler ‚Bingo‘ gerufen, muss er zu den drei in einer Zeile/Spalte/Diagonale liegenden Karten jeweils eine Rechengeschichte erfinden oder eine dazu passende Handlung an einem Material seiner Wahl ausführen, um zu gewinnen.

Alternativ könnte der Spielleiter anstelle des Vorlesens der gezogenen Rechenaufgabe auch eine dazu passende Rechengeschichte erzählen oder eine Handlung ausführen. Die Spieler müssten darin die Aufgabe erkennen und nach den dazugehörigen Karten in ihrem Bingo-Feld suchen.