



Spielideen zum schnellen Abrufen des Einsdurcheins

Fokus:

Schnelles Abrufen der Ergebnisse der Einsdurcheins-Aufgaben

Voraussetzungen:

Zur verständigen Ausführung der Übung sollten die Kinder

- einige Getaeltaufgaben sicher lösen können. (*Übung 1, 2 und 3 dieses Moduls*)

So geht es:

Die im Folgenden vorgeschlagenen Spiele sind dazu gedacht, spielerisch die Einsdurcheins-Aufgaben schnell abrufbar zu machen. Sie dienen nicht der verständnisbasierten Erarbeitung der Getaeltaufgaben oder der Auseinandersetzung mit Strategien zum Lösen von Getaeltaufgaben. Zu diesem Zweck stehen Ihnen auf der Website die anderen Übungen im Bereich Sicher im 1:1 zur Verfügung.

Spielidee: Bingo // Für 2-4 Personen

Vorbereitung

Drucken Sie die Einsdurcheins-Karten aus und schneiden Sie diese aus. Mischen Sie die Karten und bilden Sie aus ihnen einen Stapel, sodass die Aufgaben verdeckt sind. Wenn Sie nicht mit allen Einsdurcheins-Karten spielen, wählen Sie vorab einen Kartensatz aus, der alle möglichen Ergebnisse der Aufgaben (1 bis 10) gleichermaßen berücksichtigt, damit das Spiel fair ist.

Nun benötigen alle Mitspielenden ein Bingofeld mit 3•3 Kästchen. Dies kann auf einem leeren Blatt aufgemalt werden. Alle Mitspielenden können in jedes der neun Kästchen jeweils eine Zahl zwischen 1 und 10 eintragen. Die Abbildung rechts zeigt ein Beispiel für ein ausgefülltes Bingofeld.

8	10	3
6	2	4
9	1	6

Ablauf

Reihum zieht ein:e Spieler:in eine Karte vom Stapel, liest die Getaeltaufgabe laut vor und nennt das Ergebnis (Kontrolle durch Mitspielende). Jede Person, die das Ergebnis als Zahl im Bingofeld hat, darf diese Zahl nun durchstreichen. Sollte diese Zahl mehrfach in einem Bingofeld vorkommen, darf nur eine (!) der Zahlen



Spielideen zum schnellen Abrufen des Einsdurcheins

durchgestrichen werden. Wer zuerst drei Zahlen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale durchgestrichen hat, ruft schnell „Bingo!“ und gewinnt das Spiel.

Spielidee: Domino // Für 2-3 Personen

Vorbereitung

Drucken Sie die bereitgestellten Dominokarten aus und schneiden Sie diese entlang der gestrichelten Linie aus. Dieses Einsdurcheins-Domino besteht aus Karten, auf deren einer Hälfte jeweils eine Geteiltaufgabe steht. Auf der anderen Hälfte steht eine Zahl, die das Ergebnis von Geteiltaufgaben ist. Mischen Sie nun die ausgeschnittenen Karten und teilen Sie an alle Spielenden jeweils fünf Karten aus. Die verbleibenden Karten bilden einen Nachziehstapel. Ziehen Sie nun die oberste Karte des Stapels und legen Sie diese aufgedeckt in die Mitte des Tisches. Diese Karte dient als Startkarte.

Ablauf

Reihum versuchen die Spielenden nun, eine ihrer Karten an die Startkarte bzw. an die offenen Enden der bisher liegenden Karten anzulegen. Es besteht entweder die Möglichkeit, die Kartenhälfte mit der Geteiltaufgabe an das dazugehörige Ergebnis anzulegen oder die Kartenhälfte mit dem Ergebnis an eine dazu passende Geteiltaufgabe anzulegen.

Passt eine der Handkarten, legt der:die Spielende diese Karte an das entsprechende offene Ende an. Kann keine Karte angelegt werden, zieht der:die Spielende eine Karte vom Nachziehstapel. Ist es möglich, diese anzulegen, darf der:die Spielende dies direkt tun. Ist es nicht möglich, ist der:die nächste Mitspielende an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn entweder eine Person keine Karten mehr auf der Hand hält, wodurch diese Person das Spiel gewinnt, oder wenn der Nachziehstapel vollständig aufgebraucht ist. In letzterem Fall wird der:die Gewinner:in dadurch bestimmt, wer weniger Karten auf der Hand zurückbehält.

Dazugehöriges Material:

- Einsdurcheins-Karten für das Bingo-Spiel (separate PDF-Datei)
- Domino-Karten (S. 3-4)





Domino-Karten

3	28:4	7	40:8
5	72:9	8	16:4
4	42:7	6	14:2
7	90:9	10	24:6
4	48:6	8	20:10
2	36:4	9	15:5



Domino-Karten

3	54:9	6	18:2
9	30:6	5	8:8
1	56:8	7	40:4
10	24:8	3	12:3
4	63:7	9	40:5
8	18:3	6	21:7

Schneiden Sie die Domino-Karten entlang der gestrichelten Linie aus.