



Spielidee zum schnellen Abrufen der Aufgaben des Zehnereinspluseins/Zehnereinsminuseins

Fokus:

Schnelles Abrufen der Ergebnisse von Aufgaben des Zehnereinspluseins/Zehnereinsminuseins

So geht es:

Mit der im Folgenden vorgeschlagenen Spielidee wird das schnelle Abrufen der Aufgaben des Zehnereinspluseins und des Zehnereinsminuseins geübt. Anhand der Spielidee kann keine verständnisbasierte Erarbeitung der Zusammenhänge des kleinen Einspluseins/Einsminuseins mit dem Zehnereinspluseins/Zehnereinsminuseins erfolgen. Zu diesem Zweck können die anderen Übungen dieses Moduls genutzt werden.

Spielidee: Domino // Für 2-3 Personen

Vorbereitung

Drucken Sie die bereitgestellten Dominokarten aus und schneiden Sie diese entlang der gestrichelten Linie aus. Dieses Domino besteht aus Karten, auf deren einer Hälfte jeweils eine Zehnereinspluseins-/Zehnereinsminuseins-Aufgabe steht. Auf der anderen Hälfte steht das Ergebnis einer dieser Aufgaben. 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 Zehnereinspluseins-/Zehnereinsminuseins-Aufgabe an das dazugehörige Ergebnis anzulegen oder die Kartenhälfte mit dem Ergebnis an eine dazu passende Aufgabe 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





Spielidee zum schnellen Abrufen der Aufgaben des Zehnereinspluseins/Zehnereinsminuseins

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.

Benötigtes Material:

- Domino-Karten



Domino-Karten

130	180-90	90	100-50
50	60-20	40	70-70
0	140-80	60	140-20
120	90-60	30	110-10
100	100-90	10	30-10
20	100-30	70	150-70





Domino-Karten

80	$120+30$	150	$70+70$
140	$40+80$	120	$0+60$
60	$80+20$	100	$30+100$
130	$70+20$	90	$20+20$
40	$10+60$	70	$10+0$
10	$80+30$	110	$70+60$

