



Spielidee zum schnellen Lösen von Aufgaben des Stelleneinmaleins und -einsdurcheins

Fokus:

Schnelles Abrufen der Ergebnisse des Stelleneinmaleins und Stelleneinsdurcheins

Voraussetzungen:

Zur verständigen Ausführung der Übung sollten die Kinder

- Strategien zum Lösen der Stelleneinmaleins- und Stelleneinsdurcheins-Aufgaben kennen und diese dadurch sicher lösen können. (*Übung 2 und 4 dieses Moduls*)

So geht es: Gedächtnisspiel // für 2-4 Personen

Vorbereitung

Für das Gedächtnisspiel benötigen Sie Spielkarten, die Sie gemeinsam mit dem Kind erstellen können. Die Karten werden unterschieden in zwei Kategorien: Aufgabenkarten und Ergebniskarten, die nicht vermischt werden sollten. Je eine Aufgabenkarte und die dazugehörige Ergebniskarte bilden ein Pärchen. Ein Kartensatz kann beispielsweise 12 Pärchen, also 24 Spielkarten, umfassen.

Notieren Sie für das Erstellen der Spielkarten auf der Aufgabenkarte jeweils eine Stelleneinmaleins- bzw. Stelleneinsdurcheins-Aufgabe. Auf der dazugehörigen Ergebniskarte notieren Sie dann das Ergebnis. Schon hierbei können Sie das Kind dazu auffordern, die Aufgaben zu lösen oder selbst zu notieren.

Legen Sie im Anschluss die erstellten Aufgaben- und Ergebniskarten in zwei voneinander getrennten Feldern verdeckt aus.

Ablauf

Die erste Person dreht eine der verdeckten Aufgabenkarten um und löst die darauf abgebildete Aufgabe. Daraufhin dreht die Person eine der verdeckten Ergebniskarten um. Zeigt diese Ergebniskarte das zuvor bestimmte Ergebnis der Aufgabe, handelt es sich bei den beiden aufgedeckten Karten um ein Pärchen. Der/die Spielende darf dieses Pärchen dann behalten und erneut eine Aufgabenkarte und danach eine Ergebniskarte umdrehen.



Spielidee zum schnellen Lösen von Aufgaben des Stelleneinmaleins und -einsdurcheins

Bilden die beiden aufgedeckten Karten kein Pärchen, weil das Ergebnis nicht mit der Aufgabe übereinstimmt, dreht der:die Spielende die beiden Karten wieder um und die nächste Person ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Pärchen gefunden wurden. Gewonnen hat die Person, die die meisten Pärchen gefunden hat.

Erweiterung

Wenn das Kind sehr sicher im Lösen der Aufgaben ist, können Sie es nach dem Finden eines Pärchens dazu auffordern, eine weitere Aufgabe zu nennen, die das gleiche Ergebnis hat. Erst danach darf das Kind das gefundene Pärchen behalten.

Tipps:

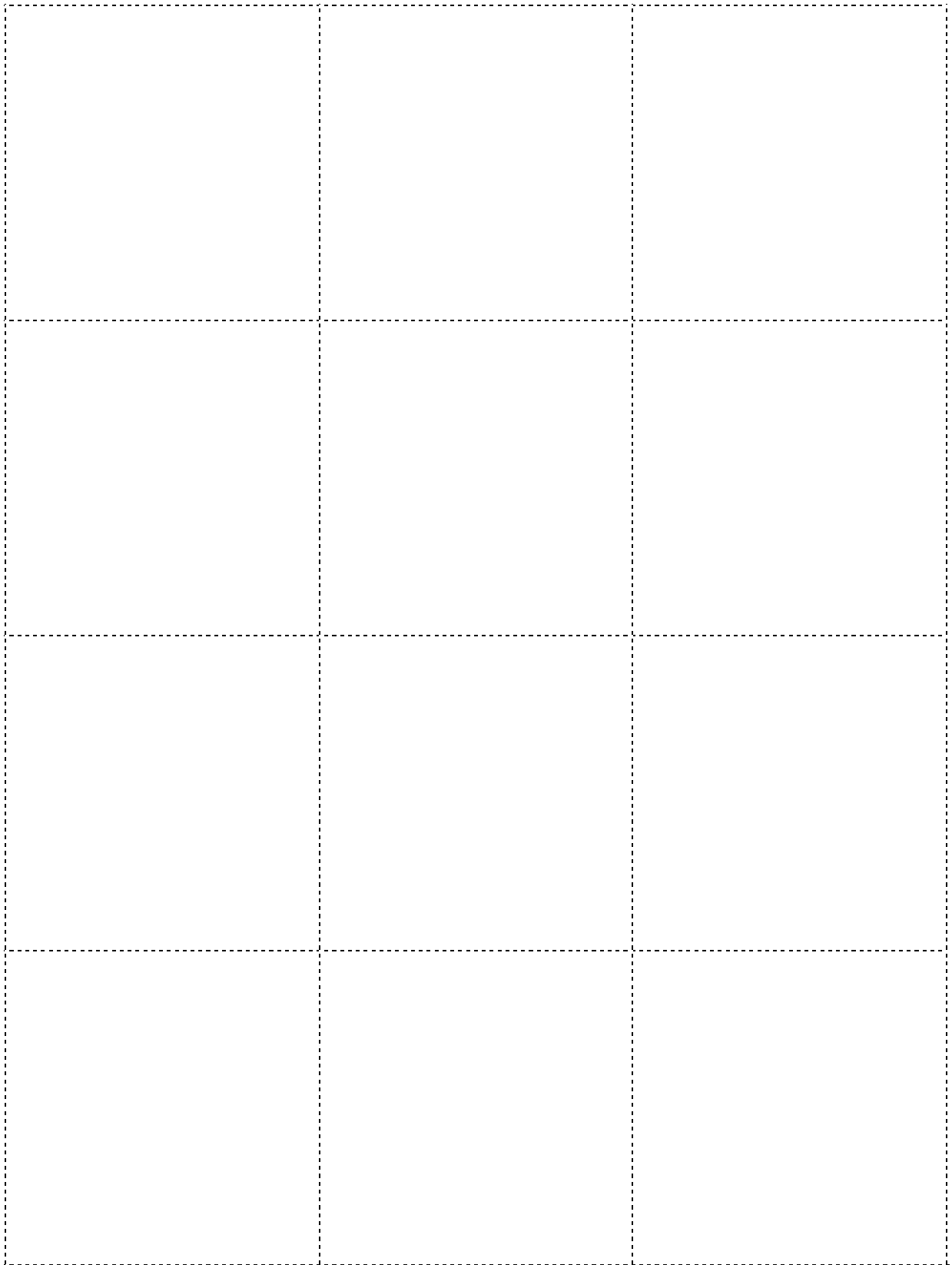
- Den Umfang des Kartensatzes, mit dem gespielt wird, können Sie beliebig variieren. Ein kleinerer Kartensatz reduziert die Schwierigkeit, ein größerer Kartensatz erhöht sie.
- Für die Aufgaben ihres Kartensatzes bieten sich besonders Aufgaben an, bei denen Ihnen aufgefallen ist, dass das Kind die Ergebnisse noch nicht so sicher abrufen kann.
- Verwenden Sie für die Spielkarten am besten dickeres Papier oder laminieren Sie die Spielkarten, damit die Karten länger halten und die Spieler nicht hindurchsehen können.
- Die Aufgaben- und Ereigniskarten können jeweils auf verschieden farbiges Papier gedruckt werden, damit sie während des Spiels leichter zu unterscheiden sind.

Benötigtes Material:

- Leere Spielkarten (S. 3)



Leere Spielkarten



Schneiden Sie die leeren Spielkarten entlang der gestrichelten Linie aus.