



Lerninhalte wiederholen
zusammengehörende Paare zuordnen



vorbereitete Dominospielsätze

Durchführung:

Die Vorlage für das Domino kann mehrfach auf verschiedenfarbiges Papier kopiert werden, um die Kartensätze problemlos wiederzuerkennen. Kommt das Domino öfters zum Einsatz, kann es laminiert, ausgeschnitten und in Kuverts aufbewahrt werden.

Die Schüler sitzen um einen Tisch und der Lehrer gibt jeweils ein Dominospiel pro Kleingruppe aus. Die Schüler legen die passenden Karten aneinander, sodass eine lange Kette entsteht. Ein Ringschluss des Dominos (Anfang = Ende) ermöglicht eine einfache Kontrollmöglichkeit für die Schüler.

Konkretes Unterrichtsbeispiel:

Domino-Karten zum Zuordnen von Dezimalbruch und Bruch:

0,4	$\frac{1}{4}$
-----	---------------

0,25	1
------	---

0,5
$\frac{3}{4}$

Download zur Ansicht



zusammengehörende Dreierpaare zuordnen



Kopiervorlage zum Ausmalen, ausgeschnittene Kärtchen im Kuvert

Durchführung:

Die Schüler erhält eine Kopiervorlage, auf der sie wertgleiche Dreierpaarungen finden müssen.

Konkretes Unterrichtsbeispiel:

Beispiel zum Thema Rechnen mit Größen:

Je drei Kärtchen haben denselben Wert.
Male sie jeweils in derselben Farbe aus.

70 000 cm²

1 700 000 mm²

17 dm²

710 dm²

7,1 m²

170 dm²

71 000 cm²

700 dm²

17 000 cm²

7 m²

1 700 cm²

Download zur Ansicht



Lerninhalte wiederholen
Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit



vorbereitete Memory®-Spielsätze

Durchführung:

Die Schüler sitzen in Kleingruppen um einen Tisch und der Lehrer gibt jeweils ein Memory®-Spiel pro Kleingruppe aus.

Die Memory®-Karten liegen verdeckt (Schrift/Symbol nach unten) in der Mitte des Tisches.

Der erste Spieler beginnt und deckt dabei zwei Karten auf. Passen diese zusammen, nimmt er beide Karten an sich. Er deckt wieder zwei Karten auf. Passen diese nicht zusammen, so folgt der zweite Spieler.

Der zweite Spieler deckt wieder zwei Karten auf; er hat sich dabei die Lage der Karten des ersten Spieles gemerkt und hat es somit „leichter“. Findet er die zusammenpassenden Karten, so nimmt er diese an sich und deckt zwei weitere auf. Passen seine zwei gewählten Karten nicht zusammen, so folgt der dritte Spieler usw.

Das Spiel endet, wenn alle Memory®-Paare gefunden und aufgedeckt sind.

Konkretes Unterrichtsbeispiel:

Siehe nächste Seite.

Weiterführende Hinweise:

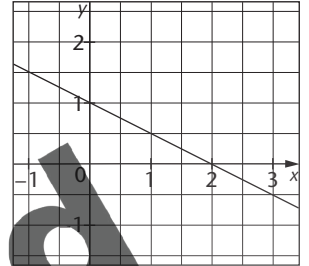
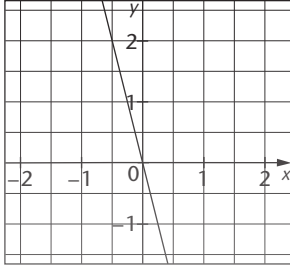
Es ist besser, mehrere Kleingruppen zu bilden – bei zu großer Gruppengröße gibt es zu viele Unbedeutende.

Memory®-Karten können sich gut von Lernenden selbst mit den unterschiedlichen

Download zur Ansicht

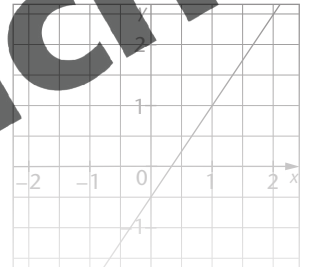
**Konkretes Unterrichtsbeispiel:**

Memory®-Kärtchen zum Thema lineare Funktionen:



$$y = 1,5x - 0,5$$

$$y = -4x$$





Lerninhalte wiederholen
zusammengehörende Viererpaare zuordnen



vorbereitete Quartettkarten

Durchführung:

Bei einem Quartett geht es darum, möglichst viele Sätze von vier zusammengehörigen Karten zu sammeln.

Die Schüler gehen in Kleingruppen (drei bis fünf Schüler) zusammen. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig auf die Schüler verteilt. Ein Schüler beginnt mit der Anfrage bei einem Mitschüler, indem er die Karte beschreibt, die er sich wünscht. Hat der Spieler die Karte nicht, erhält er das Anfragerecht. Wenn er die Karte hat, gibt er diese an den Fragenden. Das Fragerecht geht dann an den nächsten Schüler über. Hat ein Schüler ein komplettes Quartett, so legt er dieses offen aus. Die Mitschüler überprüfen die Gültigkeit. Ziel ist es, dass alle Kartensätze richtig erfragt und komplett ausgelegt sind.

Konkretes Unterrichtsbeispiel:

Bruch – Dezimalbruch – Prozent – grafische Darstellung

$\frac{3}{4}$	0,75	
75%		

Download zur Ansicht



zusammengehörende Dreierpaare zuordnen



Kopiervorlage zum Ausschneiden

Durchführung:

Ein Trimino kann in Einzel- oder Partnerarbeit bearbeitet werden. Grundlage eines Triminos ist ein großes Dreieck, das wiederum in 16 Dreiecke unterteilt ist. Die Kanten der Dreiecke sind jeweils mit einem Namen, einem Begriff oder einer Zahl beschriftet.

Der Schüler muss die 16 Dreiecke so zusammensetzen, dass daraus das große Dreieck entsteht und die aneinanderstoßenden Beschriftungen zusammenpassen. Wie bei einem Puzzle gibt es hier viel zu knobeln und zu tüfteln. Dabei müssen die einzelnen Dreiecke immer wieder hin- und hergeschoben werden.

Konkretes Unterrichtsbeispiel:

Trimino zu ggT (größter gemeinsamer Teiler) und kgV (kleinstes gemeinsames Vielfaches):

Download
zur Ansicht