

Thema: Zahlvorstellung
 Spielort: im Raum
 mithilfe eines Erwachsenen spielbar



–

Vorbereitung:

Vereinbart einen Ort, der für „trifft zu“ und einen Ort, der für „trifft nicht zu“ steht.

Durchführung:

Der Spielleiter (Erwachsener) nennt ein Merkmal, das nur auf einen Teil der Mitspieler zutrifft, zum Beispiel „Ich habe braune Haare“.

Lauft an die entsprechenden Orte im Raum.

Der Spielleiter wählt nun einen Spieler aus, der die Verteilung der Mitspieler in Worten wiedergibt.

Zum Beispiel: „Drei von acht Spielern haben braune Haare.“

Der Spielleiter nennt nun das nächste Merkmal.

Ziel des Spiels: –**Varianten:**

- + Sagt nicht mehr „Drei von acht Spielern...“, sondern nennt den zugehörigen Bruch: „Drei Achtel der Spieler haben braune Haare.“
- + Der Spielleiter nennt ein Merkmal, zum Beispiel die Farbe des T-Shirts. Gruppiert euch nach verschiedenen Kategorien dieses Merkmals (zum Beispiel rot, blau, weiß, schwarz, pink). Der Spielleiter fragt einzelne Gruppen nach ihrem Anteil am Ganzen. Als Hilfe könnt ihr für jede Kategorie einen Ort im Raum vereinbaren.





Thema: Zahlvorstellung
 Spielort: im Raum
 mithilfe eines Erwachsenen spielbar



zehn Plastikflaschen
 Ball
 Blatt und Stift

Vorbereitung:

Stellt die Kegel (Plastikflaschen) wie im Bild auf.
 Markiert einen Startpunkt ca. 3 Meter von den Kegeln entfernt.
 Erstellt auf dem Blatt eine Tabelle mit einer Spalte für jeden Mitspieler.
 Tragt dort eure Namen ein.



Durchführung:

Der Spieler, der schon einmal beim Kegeln war, beginnt.
 Nimm dir den Ball und rolle ihn vom Startpunkt aus auf die Kegel zu.
 Nenne dann die Anzahl der umgeworfenen Kegel, zum Beispiel: „Ich habe 6 von 10 Kegeln umgeworfen, also $\frac{6}{10}$ (gesprochen sechs Zehntel).“
 Der nächste Spieler nennt die Anzahl der Kegel, die noch stehen (hier: „4 von 10 Kegeln stehen noch, also $\frac{4}{10}$.“).
 Kontrolliert die Aussagen gemeinsam.
 Der Spieler, der geworfen hat, notiert die Anzahl der umgeworfenen Kegel auf dem Blatt in seiner Spalte. Im Anschluss werden die Kegel wieder aufgestellt und der nächste Spieler ist dran.
 Wer pro Runde die meisten Kegel umgeworfen hat, bekommt einen Punkt.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der nach acht Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variante:

+ Sagt nicht mehr „Ich habe 6 von 10 Kegeln umgeworfen, also $\frac{6}{10}$ “, sondern „Ich habe $\frac{6}{10}$ der Kegel umgeworfen“. Schreibt euer Ergebnis in der entsprechenden Schreibweise ($\frac{6}{10}$) auf.

Tipp:

Damit die Wasserflaschen besser stehen, füllt etwas Wasser ein.

Grundlagenspiel:

► Teil des Ganzen



Thema: Grundvorstellung zur Division von Brüchen
 Spielort: beliebig
 ohne Hilfe spielbar



–

Vorbereitung: –

Durchführung:

Der Spieler mit den kürzesten Haaren beginnt und macht eine Aussage, zum Beispiel: „Man kann 8 Stifte gerecht auf 3 Kinder verteilen.“

Wer als Erster „ungerecht“ sagt, darf die nächste Aussage machen, zum Beispiel: „Man kann 10 Gummibärchen gerecht auf 5 Kinder verteilen.“ Wer als Erster „gerecht“ sagt, darf nun die nächste Aussage machen.

Ziel des Spiels: –

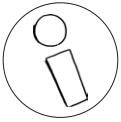
Variante:

+ Wenn die Aussage „gerecht“ ist, gebt noch an, wie viel jeder bekommt. Wenn die Aussage „ungerecht“ ist, verändert sie so, dass sie gerecht wird.

Tipp:

Wenn ihr die Aussage im Kopf nicht lösen könnt, macht euch eine Zeichnung oder nehmt Gegenstände und versucht diese aufzuteilen.





Thema: Zahldarstellung
 Spielort: am Tisch
 ohne Hilfe spielbar



Spielkarten (Material 1)
 Schere

Vorbereitung:

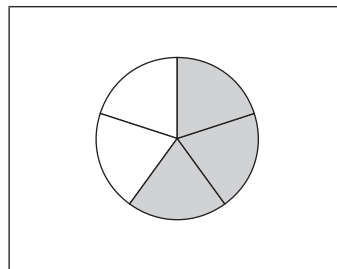
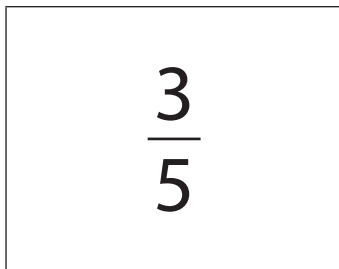
Lasst euch die Spielkarten kopieren und schneidet sie aus.
 Mischt die Spielkarten und verteilt sie verdeckt auf dem Tisch.

Durchführung:

Der jüngste Spieler beginnt.

Decke zwei Spielkarten auf. Wenn gleichzeitig die Bruchzahl und die passende bildliche Darstellung offen liegen, darfst du beide Spielkarten behalten und zwei weitere Karten aufdecken. Passen die beiden aufgedeckten Spielkarten nicht zusammen, verdeckst du sie wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn alle Spielkartenpaare gefunden sind, ist das Spiel beendet.



Ziel des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Spielkarten gewinnt.

Varianten:

- Sortiert die Bruchzahlen auf der einen Seite und die bildlichen Darstellungen auf der anderen Seite des Tisches. Deckt jeweils eine Karte auf jeder Seite auf.
- + Erstellt noch weitere Spielkarten mit Brüchen und Darstellungen von diesen.

Grundlagenspiel:

- ▶ Alle Zehne



Thema: Zahlvorstellung und Zahlzerlegung

Spielort: am Tisch

mithilfe eines Erwachsenen spielbar



Spielkarten (Material 2)

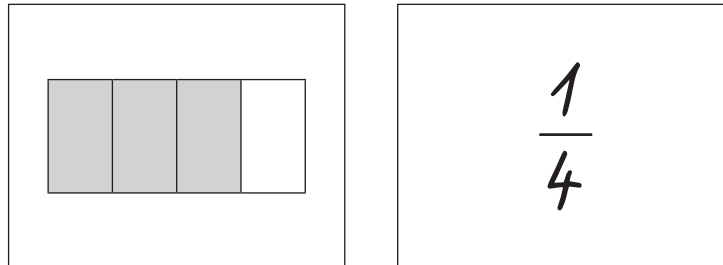
Schere und Stift

Vorbereitung:

Lasst euch die Spielkarten kopieren.

Schreibt auf die leeren Spielkarten jeweils den Bruch, der auf der Nachbarkarte zu einem Ganzen fehlt.

Beispiel:



Lasst eure notierten Brüche von einem Erwachsenen überprüfen.

Schneidet die Spielkarten aus.

Mischt die Spielkarten und verteilt sie verdeckt auf dem Tisch.

Durchführung:

Der älteste Spieler beginnt.

Decke zwei Spielkarten auf. Wenn gleichzeitig eine Bruchzahl und eine bildliche Darstellung offen liegen, die sich zu einem Ganzen ergänzen, darfst du beide Spielkarten behalten. Decke nun zwei weitere Karten auf. Passen die beiden aufgedeckten Spielkarten nicht zusammen, verdeckst du sie wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ziel des Spiels:

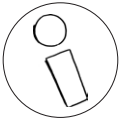
Der Spieler mit den meisten Spielkarten gewinnt.

Variante:

+ Erstellt noch weitere Spielkarten mit sich ergänzenden Brüchen und Darstellungen.

Grundlagenspiel:

► Paare finden – Brüche I



Thema: Stellenwertsystem
 Spielort: am Tisch
 ohne Hilfe spielbar



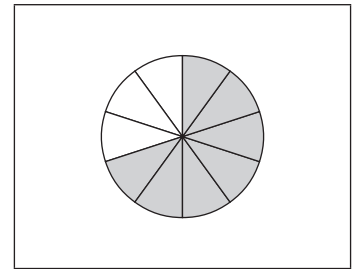
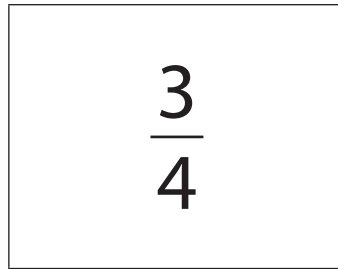
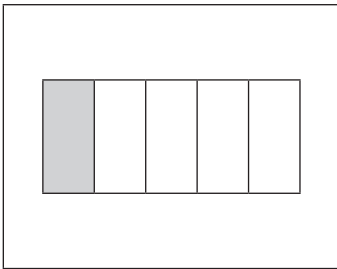
Spielkarten (Material 1)
 Schere

Vorbereitung:

Lasst euch die Spielkarten kopieren und schneidet sie aus.
 Mischt die Spielkarten und verteilt sie verdeckt auf dem Tisch.

Durchführung:

Wählt alle gleichzeitig eine Spielkarte aus und dreht diese um.
 Vergleicht die dargestellten Brüche. Wer den größten Bruch hat gewinnt und bekommt alle aufgedeckten Spielkarten. Legt die gewonnenen Spielkarten vor euch auf einem Stapel ab.
 Haben in einer Runde zwei Spieler den größten Bruch, werden alle Spielkarten wieder verdeckt auf den Tisch zurückgelegt.
 Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten verteilt sind.



Hier gewinnt diese
 Spielkarte.

Ziel des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Spielkarten auf seinem Stapel gewinnt.

Varianten:

- Der Spieler, der den kleineren Bruch hat, gewinnt.
- + Erstellt weitere Spielkarten.

Tipp:

Je mehr Spieler am Spiel teilnehmen, desto schwieriger wird das Spiel.
 Habt ihr Probleme beim Vergleichen, dann zeichnet die Brüche.

Grundlagenspiele:

- ▶ Alle Zehne, ▶ Paare finden – Brüche I, ▶ Paare finden – Brüche II



Thema: Zahlvorstellung, Stellenwertsystem

Spielort: am Tisch
ohne Hilfe spielbar



Spielplan (Material 3)

Aktionskarten (Material 4)

Würfel

pro Spieler eine Spielfigur

Schere

Vorbereitung:

Lasst euch das Spielfeld und die Aktionskarten kopieren.

Schneidet die Aktionskarten aus.


Mischt die Aktionskarten und legt diese verdeckt auf den Tisch.


Durchführung:

Der kleinste Spieler beginnt.

Würfle und bewege deine Spielfigur um so viele Felder nach vorn wie der Würfel zeigt.

Steht die Spielfigur nun auf einem weißen Feld, ist der nächste Spieler an der Reihe und darf würfeln. Steht die Spielfigur auf einem grauen Feld, darfst du eine Aktionskarte ziehen und musst diese direkt ausführen.

Beispiel: Der erste Spieler würfelt eine . Er stellt seine Figur auf das Feld mit der 2. Da dieses Feld weiß ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

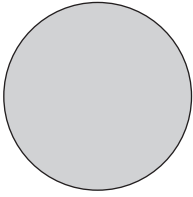


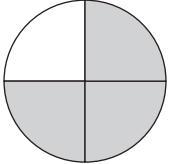
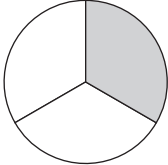
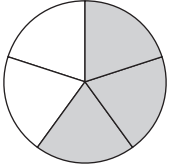
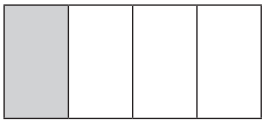
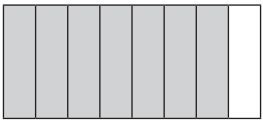


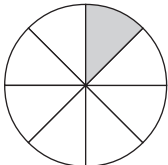
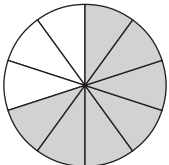
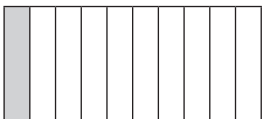
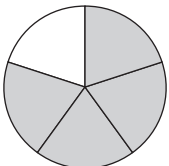
Dieser würfelt eine . Er stellt seine Figur auf das Feld mit der $1\frac{1}{2}$. Da dieses Feld grau ist, zieht er eine Aktionskarte.

Er hat Glück, denn auf der Aktionskarte steht „Gehe vier Halbe vor“. Also zieht der Spieler vier weitere Felder vor, sodass er auf der $3\frac{1}{2}$ steht. Da dieses Feld grau ist, zieht er eine weitere Aktionskarte. Auf dieser steht „Ziehe auf deine verdoppelte Zahl“. Also zieht er nun auf die Zahl 7. Da dieses Feld weiß ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

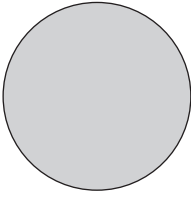

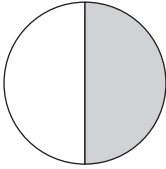

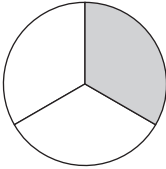
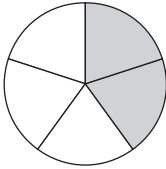

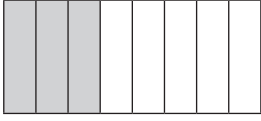

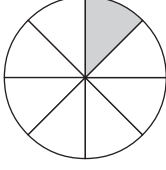
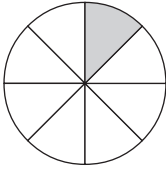
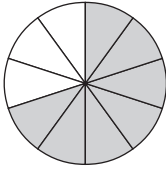

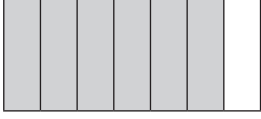
Ziel des Spiels:

Der Spieler, der zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt.



$\frac{1}{1}$		$\frac{2}{3}$	
$\frac{1}{2}$		$\frac{3}{4}$	
$\frac{1}{3}$		$\frac{3}{5}$	
$\frac{1}{4}$		$\frac{7}{8}$	
$\frac{1}{5}$		$\frac{5}{8}$	
$\frac{1}{8}$		$\frac{7}{10}$	
$\frac{1}{10}$		$\frac{4}{5}$	





START	$1\frac{1}{2}$	1	$1\frac{1}{2}$	2	$2\frac{1}{2}$	3	$3\frac{1}{2}$	4	$4\frac{1}{2}$
5	$5\frac{1}{2}$	6	$6\frac{1}{2}$	7	$7\frac{1}{2}$	8	$8\frac{1}{2}$	9	$9\frac{1}{2}$
10	$10\frac{1}{2}$	11	$11\frac{1}{2}$	12	$12\frac{1}{2}$	13	$13\frac{1}{2}$	14	$14\frac{1}{2}$
15	$15\frac{1}{2}$	16	$16\frac{1}{2}$	17	$17\frac{1}{2}$	18	$18\frac{1}{2}$	19	$19\frac{1}{2}$
20	$20\frac{1}{2}$	21	$21\frac{1}{2}$	22	$22\frac{1}{2}$	23	$23\frac{1}{2}$	24	$24\frac{1}{2}$
25	$25\frac{1}{2}$	26	$26\frac{1}{2}$	27	$27\frac{1}{2}$	28	$28\frac{1}{2}$	29	$29\frac{1}{2}$
30	$30\frac{1}{2}$	31	$31\frac{1}{2}$	32	$32\frac{1}{2}$	33	$33\frac{1}{2}$	34	$34\frac{1}{2}$
35	$35\frac{1}{2}$	36	$36\frac{1}{2}$	37	$37\frac{1}{2}$	38	$38\frac{1}{2}$	39	ZIEL



Gehe ein Halbes vor.

Gehe ein Halbes
zurück.

Gehe vier Halbe vor.

Gehe vier Halbe zurück.

Gehe zwei Ganze vor.

Gehe zwei Ganze
zurück.

Gehe zur $4\frac{1}{2}$.

Gehe zur $19\frac{1}{2}$.

Gehe zur 27.

Gehe zur 7.

Gehe zur $34\frac{1}{2}$.

Gehe zur 22.

Gehe fünf Halbe vor.

Gehe fünf Halbe
zurück.

Gehe sieben Halbe vor.

Gehe sieben Halbe
zurück.

Gehe zehn Halbe vor.

Gehe zehn Halbe
zurück.

Ziehe auf deine
verdoppelte Zahl.
Ist das nicht möglich,
bleibe stehen.

Ziehe auf deine
halbierte Zahl.
Ist das nicht möglich,
bleibe stehen.

Ziehe ein Kästchen
weiter nach unten.