

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	2
-------------------	---

## Kopfrechnen

Beim Leiterspiel versucht jeder Spieler, durch schnelles Kopfrechnen mit seiner Figur das obere Ende der eigenen Leiter zu erreichen. Schnipp Schnapp wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler versucht, mathematische Aufgaben schneller zu lösen als sein Gegner und so möglichst viele Kärtchen zu sammeln.

Anleitung Leiterspiel . . . . .	3
Anleitung Schnipp Schnapp . . . . .	4
Lösungen . . . . .	5
Aufgabenkärtchen . . . . .	6

## Grundrechenarten – Wirf die Würfel

Im Stil des klassischen Würfelspiels Kniffel entstehen bei „Wirf die Würfel“ nach dem Zufallsprinzip ständig neue Rechenaufgaben.

Anleitung . . . . .	13
Spielpläne . . . . .	14

## Geometrische Körper – Wer fragt richtig?

Ähnlich wie bei Jeopardy gilt es auch bei „Wer fragt richtig?“, zu vorgegebenen Antworten die richtigen Fragen (hier zu geometrischen Körpern) zu stellen, um möglichst viele Karten für das eigene Team zu sammeln.

Anleitung . . . . .	16
Aufgabenkärtchen . . . . .	17

## Längen, Flächen und Körper

Beim Leiterspiel darf der Spieler für jede richtig beantwortete Frage aus dem Bereich Längen, Flächen und Körper eine Sprosse auf seiner Leiter erklimmen, um so möglichst schnell das obere Ende zu erreichen. Bei Schnipp Schnapp treten zwei Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Geometrieaufgaben. Wer sammelt die meisten Karten?

Anleitung Leiterspiel . . . . .	22
Anleitung Schnipp Schnapp . . . . .	23
Lösungen . . . . .	24
Aufgabenkärtchen . . . . .	25

## Brettspiel

Mit diesem Brettspiel können zwei bis fünf Schüler jedes beliebige Themengebiet wiederholen und festigen. Dafür verwenden sie neben den Actionkärtchen die Aufgabenkarten der verschiedenen Leiterspiele. Auf Folie kopiert eignet es sich sogar für einen Wettstreit mit der ganzen Klasse.

Anleitung . . . . .	32
Actionkärtchen . . . . .	33

## Schiffe versenken im Koordinatensystem

Bei dieser Variante des beliebten Partnerspiels sind die Einheiten auf beiden Achsen mit Ziffern bezeichnet, sodass die Schüler ihre Orientierung im Koordinatensystem verbessern.

Anleitung . . . . .	34
Spielplan . . . . .	35

## Koordinatendiktat

Abwechselnd diktieren sich zwei Schüler die Koordinaten verschiedener Figuren und schulen somit ihre Fähigkeiten im Umgang mit dem Koordinatensystem.

Anleitung/Koordinatenliste A . . . . .	36
Koordinatenliste B . . . . .	37
Lösungen . . . . .	38

## Geometrie-Quartett

An den Quartettspielen können zwei bis fünf Spieler teilnehmen und Karten mit zusammengehörenden Abbildungen, Umfangs- und Flächenangaben sammeln.

Anleitung Quartett für 2 . . . . .	41
Anleitung Quartett für 3–5 . . . . .	42
Spielkarten . . . . .	43

## Gleichungen – Wirf die Würfel

Die Spieler setzen die gewürfelten Augenzahlen wohlüberlegt in verschiedene Gleichungen ein, um möglichst viele Punkte zu sammeln.

Anleitung . . . . .	47
Spielpläne . . . . .	48

## Bruch-Quartett

Abbildungen, echte Brüche und Dezimalbrüche werden gesammelt, um mehr Quartette als die Gegenspieler herauslegen zu können.

Anleitung Quartett für 2 . . . . .	52
Anleitung Quartett für 3–5 . . . . .	53
Spielkarten . . . . .	54

## Der große Mathepreis

Der große Mathepreis orientiert sich an der beliebten Quizshow „Der große Preis“ und gibt den Schülern die Möglichkeit, alle Themengebiete des Schuljahres zu wiederholen.

Anleitung . . . . .	58
Aufgabenkärtchen . . . . .	59
Lösungen . . . . .	69

## Blankomaterialien

Diese Kopiervorlagen erlauben es Ihnen und Ihren Schülern, ohne großen Aufwand eigene Spielkärtchen zu erstellen.

Wirf die Würfel . . . . .	71
Der große Mathepreis . . . . .	72