

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
-------------------	---

Wortprofi – Geometrie

Im Stil des Gesellschaftsspiels „Tabu“ versuchen die Spieler, geometrische Begriffe zu beschreiben, auf dass ihre Mitspieler diese erraten und möglichst viele Kärtchen sammeln.

Anleitung für 2	3
Anleitung für 4–10	4
Spielkärtchen	5

Brettspiel

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

Anleitung	9
Actionkärtchen	10

Dezimalbrüche

Beim Leiterspiel kommt der Spieler für jede richtig beantwortete Frage aus dem Bereich Dezimalbrüche seinem Ziel ein Stück näher. Bei Schnipp Schnapp treten zwei Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Dezimalbruchaufgaben. Wer sammelt die meisten Karten?

Anleitung Leiterspiel	11
Anleitung Schnipp Schnapp	12
Lösungen	13
Aufgabenkärtchen	14

Gleich und Gleich – Gleichungen

Im Stil des klassischen Memoryspiels sammeln zwei Schüler um die Wette zusammengehörige Kärtchen. Während in der ersten Variante ein Ergebnis einer Gleichung zugeordnet wird, erfordert die zweite Variante gleich das Zuordnen von zwei Gleichungen.

Anleitung	26
Spielkärtchen	27

Gleich und Gleich – Dezimalbrüche

Bei dieser Memoryvariante gilt es, möglichst viele Kartenpaare zu sammeln, indem echte Brüche und Dezimalbrüche einander zugeordnet werden.

Anleitung	32
Spielkärtchen	33

Prozentrechnen

Anleitung Leiterspiel	36
Anleitung Schnipp Schnapp	37
Lösung	38
Aufgabenkärtchen	39

Kleines Würfelspiel – Ganze Zahlen

Auf dem Weg zur Schatzkammer addieren oder subtrahieren die Spieler auf jedem Spielfeld eine ganze Zahl und vergrößern oder verkleinern somit ihr Guthaben.

Anleitung	49
Spielplan	50
Aufgabenkärtchen	51

Fußballmeister – Gleichungen

Allein oder in der Gruppe treten Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Gleichungen, um den Ball näher und näher ans gegnerische Tor zu befördern.

Anleitung und Spielplan	55
Lösungen	56
Aufgabenkärtchen	57

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	63
Lösungen Teil I	64
Lösungen Teil II	65
Aufgabenkärtchen	65