**Kompetenz:**

Bei diesem Spiel dürfen die Lernenden zwischen zwei Aufgabenformaten wählen. Dabei kommunizieren sie mit den anderen, rechnen verschiedene Aufgaben laut vor und korrigieren falsche Aussagen.

Sozialform:

Gruppenarbeit mit drei bis max. vier Personen

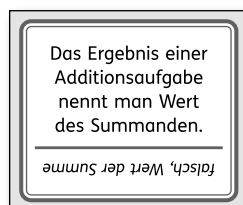
Zeit:

Das Spiel ist zeitlich flexibel.

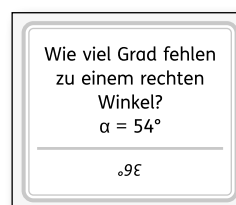
Sinn und Ziel des Spiels:

Die Lernenden sitzen im Kreis und drehen in der Mitte eine Flasche. Es ist immer die Person an der Reihe, auf die die Flasche zeigt. Sie muss sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden: „Wahrheit?!“ oder „Rechne!“. Wählt sie das Kärtchen für „Wahrheit?!“, wird ihr eine Behauptung von einer anderen Person vorgelesen. Sie muss sich nun für „richtig“ oder „falsch“ entscheiden. Antwortet sie korrekt (und stellt dabei ggf. eine falsche Aussage richtig), erhält sie zwei Punkte. Bei einer falschen Antwort erhalten die anderen jeweils einen Punkt. Wenn sich die Person für „Rechne!“ entscheidet, bekommt sie eine Karte mit einer Rechenaufgabe vorgelesen. Sie kann die Aufgabe entweder im Kopf lösen und dabei den Lösungsweg erklären oder sie rechnet schriftlich und erklärt den Weg anschließend den anderen. Bei richtiger Lösung erhält die Person zwei Punkte, bei falscher Berechnung (hierzu zählt auch schon ein falsches Teilergebnis) erhalten die anderen jeweils einen Punkt. Die Karte wird nach unten in den Stapel zurückgelegt. Dann wird die Flasche erneut gedreht und die Runde beginnt von vorne. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel: Spielkarte für „Wahrheit?!“:



Spielkarte für „Rechne!“:

**Materialien und Vorbereitung:**

- benötigt werden: eine kleine, leere Plastikflasche für jede Gruppe, Spielschein, Spielkarten, Papier, Stifte
- Karten und Spielschein für jede Gruppe kopieren
- ggf. Karten auf stärkeres Papier/vergrößert/farbig kopieren bzw. drucken
- ggf. Karten laminieren



„Wahrheit?!“ oder „Rechne!“



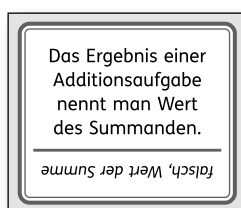
Vorbereitung:

Alle benötigen ein Blatt Papier sowie einen Stift. Setzt euch als Gruppe im Kreis zusammen und entscheidet, wer von euch den Spielschein ausfüllt. Mischt zuerst die beiden Kartensorten getrennt voneinander durch und legt sie auf zwei Stapel verkehrt herum so hin, dass alle gut an die Karten herankommen. Wählt eine Person aus, die beginnt und die Flasche auf dem Tisch dreht.

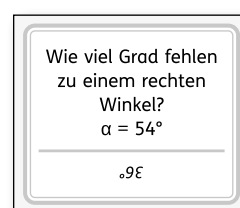
Ablauf:

Die Person, auf die die Flasche zeigt, muss zwischen „Wahrheit?!“ und „Rechne!“ wählen. Diejenige Person, die als Nächstes (im Uhrzeigersinn) mit dem Flaschendrehen an der Reihe ist, nimmt sich die oberste Karte des gewünschten Aufgabenformats und liest sie laut vor. Die erste Person muss sich nun entweder für „richtig“ oder „falsch“ entscheiden, wenn die Aufgabenkarte aus dem Stapel „Wahrheit?!“ gewählt wurde. Bei einer falschen Aussage muss sie diese zugleich aber auch richtigstellen, um Punkte zu bekommen. Bei „Rechne!“ muss sie die Aufgabe den anderen laut vorrechnen. Hierbei kann sie entscheiden, ob sie es schafft, im Kopf zu rechnen oder ob sie die Bearbeitung schriftlich auf dem Zettel lösen will. Die anderen können die Lösung auf der Karte sehen und damit vergleichen. Wurde die Aufgabe richtig gelöst (auch die Einheit muss stimmen), erhält der Spieler bzw. die Spielerin zwei Punkte. Ist die Antwort falsch, erhalten alle anderen jeweils einen Punkt und die Karte wird ganz nach unten in den Stapel zurückgelegt. Nun wird die Flasche von der nächsten Person gedreht und es startet eine neue Runde. Wer am Ende die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel: Spielkarte für „Wahrheit?!“:



Spielkarte für „Rechne!“:



Regeln:

- Es muss alles richtig gerechnet werden. Teilergebnisse zählen nicht, es kommt nur auf das richtige Endergebnis an. Jede falsche Aussage muss zudem verbessert werden, ansonsten gibt es gar keine Punkte.
- Die Person, die als Nächstes an der Reihe ist, liest die gewünschte Karte laut vor. Dadurch, dass ihr im Uhrzeigersinn mit dem Drehen der Flasche weitermacht, ist immer jede Person gleich oft mit dem Vorlesen der Karten an der Reihe.
- Für die richtige Antwort gibt es zwei Punkte. Bei falscher Beantwortung erhalten alle anderen einen Punkt. Die Einheit darf nicht vergessen werden, sonst gibt es auch keine Punkte.

© PERSEN Verlag

<p>Den Umfang eines Rechtecks berechnet man mit der Formel: $U = 2 \cdot a + 2 \cdot b$</p> <hr/> <p><i>richtig</i></p>	<p>Den Flächeninhalt eines Rechtecks berechnet man mit der Formel: $A = a \cdot a$</p> <hr/> <p><i>falsch, $a \cdot b$</i></p>	<p>Den Flächeninhalt eines Rechtecks berechnet man mit der Formel: $A = a \cdot b$</p> <hr/> <p><i>richtig</i></p>
<p>1. Faktor \cdot 2. Faktor = Wert des Produkts</p> <hr/> <p><i>falsch, es heißt jeweils Faktor</i></p>	<p>Divisor : Dividend = Wert des Quotienten</p> <hr/> <p><i>falsch, Dividend : Divisor</i></p>	<p>Das „Plusrechnen“ bezeichnet man als Summation.</p> <hr/> <p><i>falsch, Addition</i></p>
<p>Um den Flächeninhalt von zusammengesetzten Figuren zu berechnen, berechnet man den Umfang.</p> <hr/> <p><i>falsch, man kann sie in Teilfiguren zerlegen</i></p>	<p>Um den Flächeninhalt von zusammengesetzten Figuren zu berechnen, kann man sie in geeignete Teilflächen zerlegen.</p> <hr/> <p><i>richtig</i></p>	<p>Subtrahend – Minuend = Wert der Differenz</p> <hr/> <p><i>falsch, Minuend – Subtrahend</i></p>
<p>Das Ergebnis einer Additionsaufgabe nennt man Wert des Summanden.</p> <hr/> <p><i>falsch, Wert der Summe</i></p>	<p>Das Ergebnis einer Minusaufgabe nennt man Differenz.</p> <hr/> <p><i>richtig</i></p>	<p>Dividend : Divisor = Wert des Quotienten</p> <hr/> <p><i>richtig</i></p>
<p>Der Zähler gibt an, in wie viele Teile ein Ganzes zerlegt wurde.</p> <hr/> <p><i>falsch, das macht der Nenner</i></p>	<p>1 Liter Wasser sind 1 dm².</p> <hr/> <p><i>falsch, 1 dm³</i></p>	<p>Einen Bruch kürzt man, indem man den Zähler und den Nenner durch dieselbe Zahl subtrahiert.</p> <hr/> <p><i>falsch, dividiert</i></p>