

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Kopfrechnen	
<i>Beim Leiterspiel versucht jeder Spieler, durch schnelles Kopfrechnen mit seiner Figur das obere Ende der eigenen Leiter zu erreichen.</i>	
<i>Schnipp Schnapp wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler versucht, mathematische Aufgaben schneller zu lösen als sein Gegner und so möglichst viele Kärtchen zu sammeln.</i>	
Anleitung Leiterspiel	3
Anleitung Schnipp Schnapp	4
Lösungen	5
Aufgabenkärtchen	6
Grundrechenarten – Wurf die Würfel	
<i>Im Stil des klassischen Würfelspiels Kniffel entstehen bei „Wurf die Würfel“ nach dem Zufallsprinzip ständig neue Rechenaufgaben.</i>	
Anleitung	13
Spielpläne	14
Geometrische Körper – Wer fragt richtig?	
<i>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.</i>	
Anleitung	16
Aufgabenkärtchen	17
Längen, Flächen und Körper	
<i>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 Geometriaufgaben. Wer sammelt die meisten Karten?</i>	
Anleitung Leiterspiel	22
Anleitung Schnipp Schnapp	23
Lösungen	24
Aufgabenkärtchen	25
Brettspiel	
<i>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 Wettkampf mit der ganzen Klasse.</i>	
Anleitung	32
Actionkärtchen	33
Schiffe versenken im Koordinatensystem	
<i>Bei dieser Variante des beliebten Partnerspiels sind die Einheiten auf beiden Achsen mit Ziffern bezeichnet, sodass die Schüler ihre Orientierung im Koordinaten- system verbessern.</i>	
Anleitung	34
Spielplan	35
Koordinatendiktat	
<i>Abwechselnd diktieren sich zwei Schüler die Koordinaten verschiedener Figuren und schulen somit ihre Fähigkeiten im Umgang mit dem Koordinatensystem.</i>	
Anleitung/Koordinatenliste A	36
Koordinatenliste B	37
Lösungen	38
Geometrie-Quartett	
<i>An den Quartettspielen können zwei bis fünf Spieler teilnehmen und Karten mit zusammengehörenden Abbildungen, Umfangs- und Flächenangaben sammeln.</i>	
Anleitung Quartett für 2	41
Anleitung Quartett für 3–5	42
Spielkarten	43
Gleichungen – Wurf die Würfel	
<i>Die Spieler setzen die gewürfelten Augenzahlen wohlüberlegt in verschiedene Gleichungen ein, um möglichst viele Punkte zu sammeln.</i>	
Anleitung	47
Spielpläne	48
Bruch-Quartett	
<i>Abbildungen, echte Brüche und Dezimalbrüche werden gesammelt, um mehr Quartette als die Gegenspieler herauslegen zu können.</i>	
Anleitung Quartett für 2	52
Anleitung Quartett für 3–5	53
Spielkarten	54
Der große Mathepreis	
<i>Der große Mathepreis orientiert sich an der beliebten Quizshow „Der große Preis“ und gibt den Schülern die Möglichkeit, alle Themen- gebiete des Schuljahres zu wiederholen.</i>	
Anleitung	58
Aufgabenkärtchen	59
Lösungen	69
Blankomaterialien	
<i>Diese Kopiervorlagen erlauben es Ihnen und Ihren Schülern, ohne großen Aufwand eigene Spielkärtchen zu erstellen.</i>	
Wurf die Würfel	71
Der große Mathepreis	72