

Der Igel im Winterschlaf  
Kann ich dir vertrauen?  
Schüler und ihr eigenes Buch  
Tangram-Spiele und Wort-Spiele  
Aus der Werkecke: Kunststoffe



# Inhalt



## Thema: Praxis Grundschule

Karl A. Belgardt  
Igel im Haus oder in der Klasse? **22**

Claus Claussen/Christiane Gobbin-Claussen  
Bauen in der Grundschule: Das Stadtmodell **26**

Günter Seidel  
Elternabend-Aufführung „Rhabarber Rhabarber“ **34**

Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann  
Lernspiele im Mathematikunterricht **38**

Reinhard Kühl  
Kunststoffe untersuchen und verarbeiten **40**

Charlotte Röhner  
Kann ich dir vertrauen? **44**

Bettina Goydke/Sabine Zoder  
Tangram-Spiele **47**

Michael Herbert  
Wortsuchspiele **48**

Alle Beiträge im Heft, die dieses Zeichen haben, sind didaktische Einheiten, zu denen es Anregungsbögen in der Zeitschrift „PRAXIS GRUNDSCHULE“ gibt: 32 Blätter DIN A 4 für Schüler, dazu Karteikärtchen für Lehrer/Lehrerinnen, um sich eine „Unterrichtskartei“ anzulegen. Die Ausgaben März/Juni/September/Dezember der GRUNDSCHULE haben Anregungsblätter in PRAXIS GRUNDSCHULE.



„Mitteilungen  
aus dem Arbeitskreis Grundschule e. V.“ **8**

Zur Sache:  
Der Beirat **6**

## Meinungen

Resonanz:  
Leserbriefe **10**

Plädoyer für das eigene Buch  
im Grundschulunterricht (Gertraud E. Heuß) **14**

## Forum

Reinhold Christiani  
Mein Schulbesuch: GS Reinshagen **18**

## Magazin

Rezensionen  
Neuerscheinungen auf einen Blick  
Arbeitsmittel **50**

Bericht  
Naturwissenschaftsdidaktik auf dem Weg zum Kind **52**

Infos  
Termine und Nachrichten **54**

Unsere Autorinnen und Autoren  
Vorschau/Impressum **56**

Ulrich Grevsmühl/Gerhard Homann

# Lernspiele im Mat

## Spiel 1: „Känguruh-Spiel“

(Dazu Mathe-Spielbogen 1 in PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85)

Mit diesem Spiel für das erste Schuljahr können die Relationen Größer, Kleiner, Gleich im Zahlenraum bis 12 vertieft und gefestigt werden. Es kann von zwei bis vier Schülern gespielt werden. Benötigt wird ein Spielplan (PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85), zwei Spielwürfel und für jeden Spieler einen Setzer als Känguruh. Bei jedem Wurf werden die beiden Punktzahlen der beiden Würfel addiert und mit der Höhe des nächsten Berges verglichen. Die Höhe ist sowohl in ikonischer Form durch einen Steckwürfelturm als auch in symbolischer Repräsentation durch Angabe der Anzahl der Steckwürfel dargestellt.

Mit Rücksicht auf die Lesefertigkeit der Schüler im ersten Schuljahr und auf die Übersichtlichkeit wurde auf eine Ausformulierung der Regeln auf dem Spielplan verzichtet. Die Regeln sollten vom Lehrer erläutert werden. Die Zeichnungen zu den erlaubten und nicht erlaubten Sprüngen dienen den Schülern als Merkhilfe.

**Ziel:** Die Känguruhs laufen um die Wette und müssen dabei über Berge springen. Gewinner ist, wer nach einer Runde zuerst am Ziel ist.

**Regeln:**

1. Vom Start aus darf man in beide Richtungen vorrücken.
2. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen zusammengezählt.
3. Die geworfene Summe muß mit der Zahl des nächsten Berges verglichen werden. Man darf über den Berg springen, wenn die Summe größer ist als die Zahl des Berges; ist die Summe kleiner, muß man warten.
4. Ist die geworfene Summe gleich der Zahl des Berges, darf man auf den Berggipfel springen, aber nicht darüber. Ist beim nächsten Wurf die Summe größer als die Zahl des nächsten Berges, darf man vom Berggipfel gleich über den nächsten Berg springen, sonst nur in das nächste Tal.
5. Bei jedem Pasch, d. h. wenn die Augenzahlen auf beiden Würfeln gleich sind, darf man nochmals würfeln.

*Grundsätzliche Hinweise zu dem Einsatz von Lernspielen im Mathematikunterricht*

*findet man im Einführungsbeitrag in „Grundschule“*

*3/1980, S. 106–110 und im „Handbuch für Spielpädagogik“, Band 2, S. 305–317.*

*Das Känguruh-Spiel (Spiel 1) ist für einen Einsatz im ersten Schuljahr gedacht. Hier*

*müssen die Augensummen zweier Spielwürfel mit der Höhe von Türmen verglichen werden (<, = oder >). Das*

*Größen-Domino (Spiel 2 mit zwei Spielbogen) kann im dritten oder vierten Schuljahr eingesetzt werden. Bei*

*diesem Spiel wird das Umwandeln von Größen aus den Bereichen Längen,*

*Gewichte, Geldwerte und Zeitspannen in benachbarte Einheiten geübt. Das Spiel 3*

*(„Nicht ärgern beim Würfeln!“) dient dem Üben des Erkennens von Vielfachen*

*der Zahlen 6, 7, 8 und 9 und damit dem Üben der entsprechenden 1 × 1-Reihen.*

*Es eignet sich für das dritte oder vierte Schuljahr.*

## Spiel 2: „Größen-Domino“

(Dazu Mathe-Spielbogen 2 + 3 in PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85)

Dieses Spiel für das dritte oder vierte Schuljahr ist eine Variante des bekannten Domino-Spiels in zwei Dimensionen und enthält Umrechnungsaufgaben zu den Größen Geld, Länge, Gewicht und Zeit. Bei vollständiger Legung der 49 Spielkarten (PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85) gliedert sich sein Aufbau in vier Quadranten mit jeweils neun Spielkarten, die Um-

DM	DM	DM		G	G	G
DM	DM	DM		G	G	G
DM	DM	DM		G	G	G
			*			
L	L	L		Z	Z	Z
L	L	L		Z	Z	Z
L	L	L		Z	Z	Z

Abb. 1: Zum „Größen-Domino“

rechnungsaufgaben zu einer der vier Größen enthalten und mit DM, L, G und Z gekennzeichnet sind. Die 13 kreuzförmig gelegten Zwischenkarten mit zwei Markierungen enthalten gemischte Umrechnungsaufgaben, wobei die Karte in der Mitte durch ein x kenntlich gemacht ist. Vor Beginn des Spiels müssen die kopierten Spielvorlagen auf Karton aufgeklebt und ausgeschnitten werden.

**Ziel:** Karten mit passenden Umrechnungsaufgaben werden aneinander gelegt. Gewonnen hat, wer als erster alle seine Karten angelegt hat.

**Regeln für zwei bis vier Spieler:**

1. Alle DM-, L-, G- und Z-Karten werden gut gemischt und verdeckt in einem Stapel auf den Tisch gelegt.
2. Von den anderen Karten wird die x-Karte offen auf den Tisch gelegt. Die übrigen Karten mit zwei Markierungen werden oben auf den Stapel gelegt.
3. Jeder Spieler nimmt reihum eine Karte vom Stapel, bis er vier Karten hat.

# thematikunterricht

Dann wird wie folgt verfahren:

4. Ist ein Spieler an der Reihe, darf er – wenn er kann – eine Karte anlegen. In jedem Fall nimmt er anschließend eine Karte vom Stapel.

5. Sind alle Karten des Stapels aufgenommen, kann ein Spieler beliebig viele seiner Karten anlegen.

Beim Einzelspiel verfährt der Spieler analog. Erste Kontrolle: die angelegten Karten ergeben eine rechteckige Form. Eine weitere Überprüfung kann durch den Lehrer oder einen anderen Schüler erfolgen.

*Varianten:*

1. Es wird nur mit einer Auswahl der Karten gespielt, z. B. den DM-Karten oder den DM- und L-Karten mit den betreffenden Zwischenkarten.

2. Als schwierigere Variante wird anstelle der x-Karte eine beliebige Karte als Anfangskarte auf den Tisch gelegt.

## Spiel 3: „Nicht ärgern beim Würfeln!“

(Dazu Mathe-Spielbogen 4 in PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85)

Dieses Spiel entstand in Anlehnung an das bekannte Spiel „Mensch ärgere Dich nicht!“. In dieser Fassung geht es um das Erkennen von Vielfachen der Zahlen 6, 7, 8 und 9 und damit um ein Üben der entsprechenden  $1 \times 1$ -Reihen. In der vierten Klasse kann es bei der Vorbereitung auf die schriftliche Division eingesetzt werden.

Der Spielbogen (PRAXIS GRUNDSCHULE 4/85) ist so gestaltet, daß vier Schüler mitspielen können. (siehe Abb. 2) Man kann aber auch zu zweit oder dritt spielen. Dann bleiben Felder frei. – Für

jeden Mitspieler braucht man vier Setzer in einer Farbe und für alle einen Spielwürfel.

*Ziel:* Sieger ist, wer zuerst alle seine Setzer in seine Zielfelder gebracht hat.

*Anmerkung:* Wenn man in einem Zielfeld angelangt ist, darf man nach Regel 4 erneut würfeln. Mit dem zusätzlichen Wurf kann man auch einen anderen Setzer bewegen.

Die Vielfachen von 6, 7, 8 und 9 wurden so über das Spielfeld verteilt, daß die Gewinnchancen für alle etwa gleich sind. Nach dem Spiel kann man das Entwerfen eigener Spielpläne zu anderen  $1 \times 1$ -Reihen anregen.

*Spielregeln:*

1. Die Mitspieler verteilen die  $1 \times 1$ -Reihen unter sich und besetzen die Ausgangsfelder mit ihren vier Setzern.

2. Es wird der Reihe nach gewürfelt und gesetzt.

3. Mit einer gewürfelten „6“ kommt man aus dem Ausgangsfeld in das schraffierte erste Spielfeld. Hierbei hat man drei Versuche.

4. Wenn man beim Würfeln auf eine Zahl aus der eigenen  $1 \times 1$ -Reihe kommt, darf man noch einmal würfeln und setzen.

5. Wer auf ein besetztes Feld kommt, darf den entsprechenden Setzer hinauswerfen. Dieser Setzer muß zurück in sein Ausgangsfeld.

*Literatur*

Homann, G.: Lernspiele im Mathematikunterricht. In: Grundschule 3/1980.

Homann, G.: Verschiedene Spiele in verschiedenen Fächern – Zur fächerspezifischen Spielauswahl und -verwendung am Beispiel des Mathematikunterrichts. In: Kreuzer (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik, Band 2. Düsseldorf 1983.

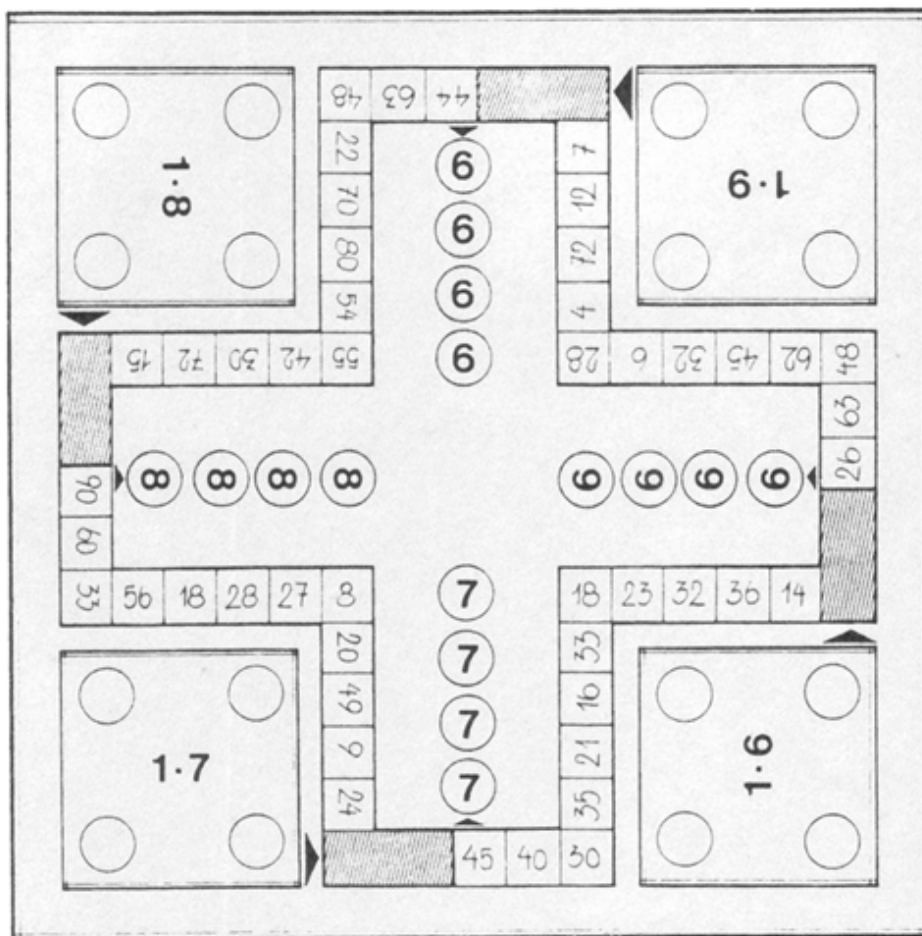


Abb. 2: „Nicht ärgern beim Würfeln“  
Spielplan aus dem Arbeitsblatt 4 in PRAXIS 4/85

