

Arbeitsvorschläge Nr. 3

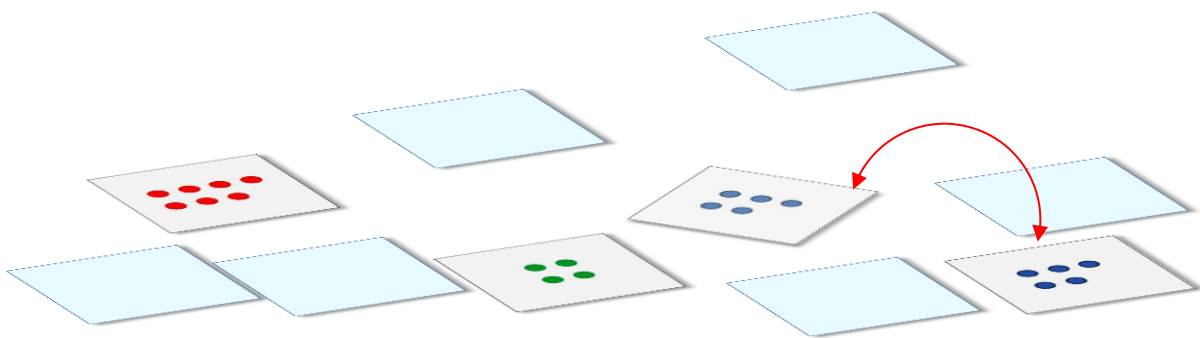
Weitere Spiele für die Mengenbilderfassung

■ Mengenbilder schnell erfassen

Empfehlung: Bitte alle Karten auf möglichst dickes Papier drucken, damit die Abbildungen nicht durchscheinen. Nachträglich auf die Rückseite der Karten aufgeklebte Selbstklebefolie zieht sich mit der Zeit zusammen wodurch sich die Karten dann krümmen.

Memory-Variation

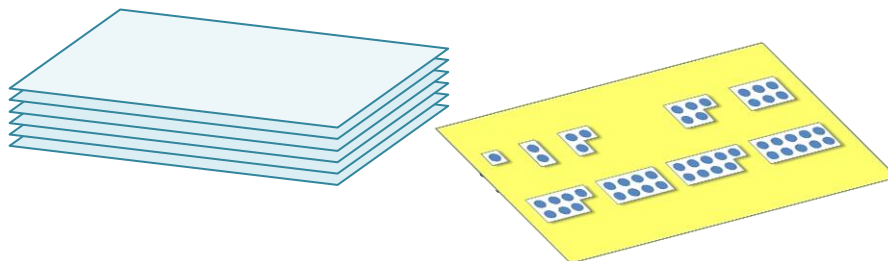
Auf dem Tisch liegen die Kärtchen der gelernten Mengendarstellungen mit den zu übenden Mengendarstellungen nach unten. Farbliche Variationen erhöhen die Anzahl der Karten (Kärtchen zum Ausdrucken in den Arbeitsvorschlägen Nr. 1).



Es spielen am besten nur zwei Kinder miteinander. Die Kinder decken die Kärtchen abwechselnd auf und sagen wie viele Punkte sie sehen. Die Kärtchen bleiben offen liegen. Wenn ein Kind ein Kärtchen aufdeckt, das mit einem schon offen liegenden Kärtchen ein Pärchen bildet, darf es beide Kärtchen behalten.

Was fehlt?

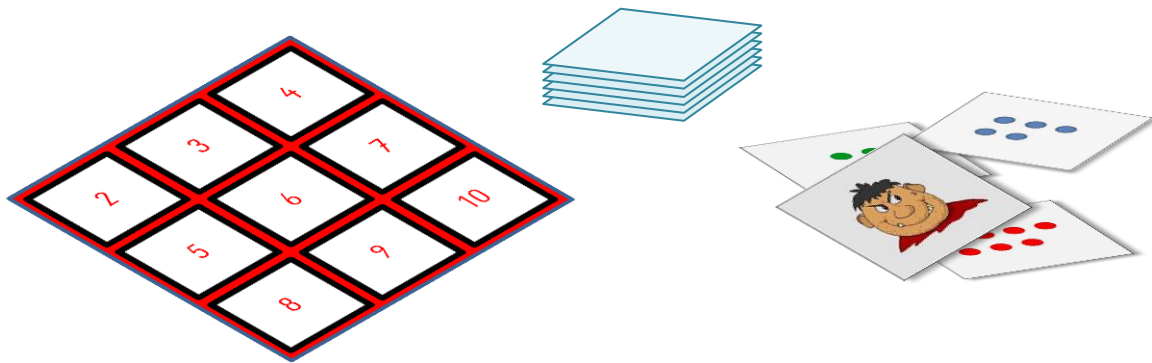
Auf dem Tisch liegt ein Stapel mit Karten, auf denen die Mengenbilder 1 bis 10 abgebildet sind oder sein sollten – denn eine Mengenabbildung fehlt (Karten zum Ausdrucken im Anhang).



Es spielen nur zwei Kinder zusammen. Ein Kind nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie auf den Tisch. Nun betrachten beide Kinder die Karte und wer zuerst sagen kann, welche Menge fehlt, darf die Karte behalten. Wer am Ende die meisten Karten hat, ist Sieger.

Mengenmopser

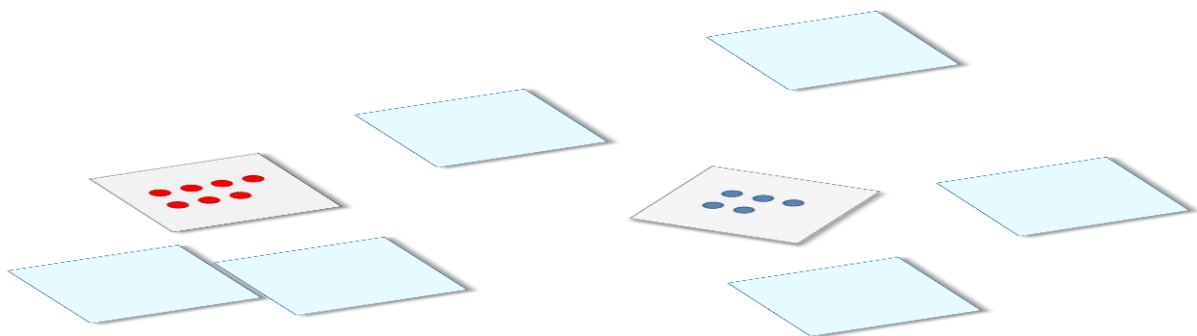
Es liegt ein Stapel mit den Mengenkärtchen (dieselben Kärtchen wie bei der Memory-Variation) verdeckt auf dem Tisch. Unter den Mengenkärtchen befindet sich auch eine ordentliche Anzahl an Kärtchen mit dem Mengenmopser. Jedes Kind hat eine Spieltafel neben sich auf dem Tisch liegen (Tafel zum Ausdrucken im Anhang).



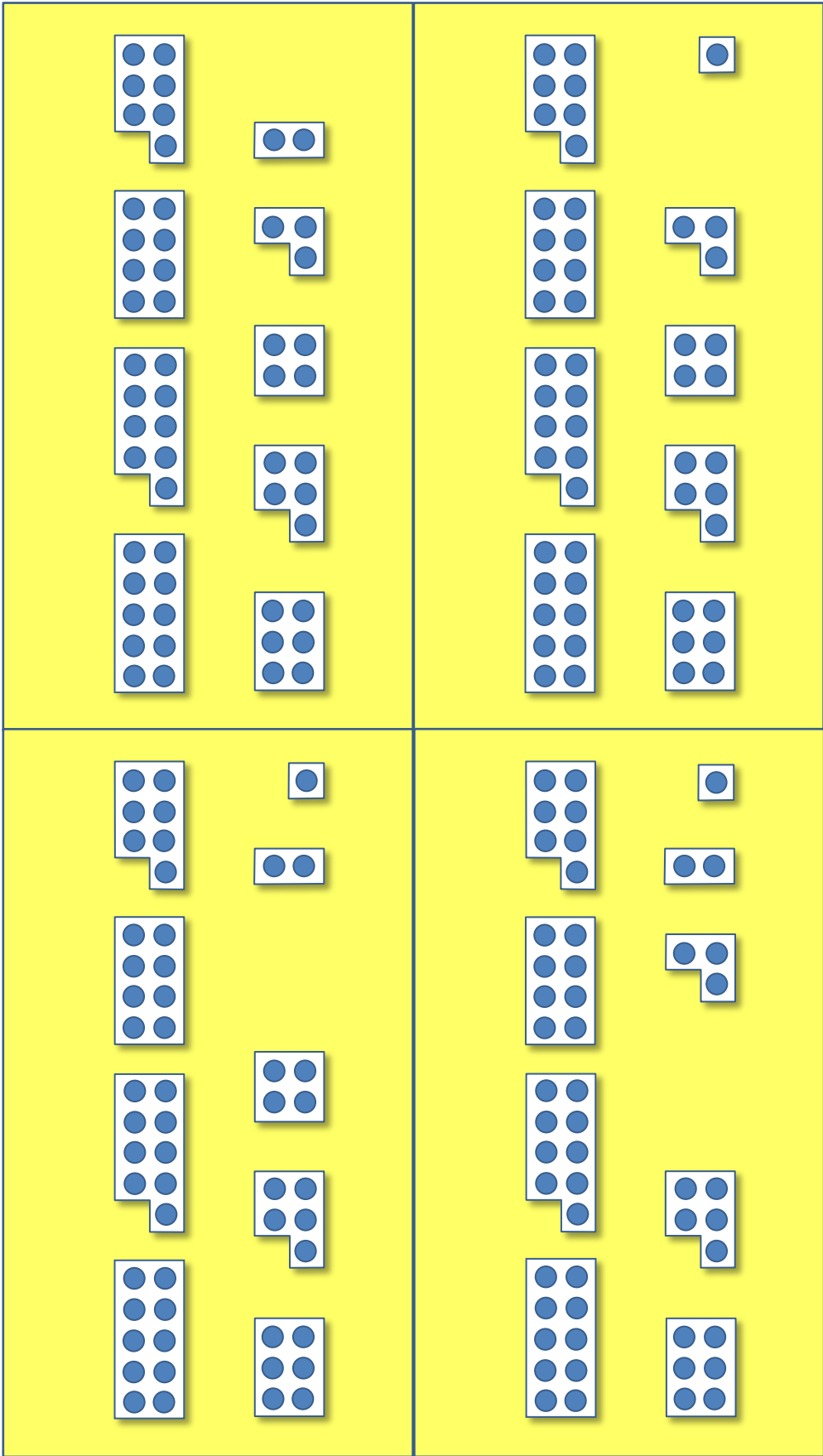
Jenes Kind, das an der Reihe ist, nimmt ein Mengenkärtchen vom Stapel und legt es auf den Tisch. Nun kann es entscheiden, ob es das andere Kind weitermachen lässt, oder ob es selber noch ein Kärtchen nimmt. Hat das Kind ein zweites Kärtchen genommen, ohne einen Mengenmopser gezogen zu haben, kann es sich wieder entscheiden. Wenn es sich dafür entscheidet, das andere Kind weitermachen zu lassen, kann es seine gezogenen Kärtchen auf seine Spieltafel an die entsprechende Stelle legen. Diese Kärtchen sind nun in Sicherheit. Wenn es aber selber weiterspielen will, dann steigt das Risiko. Denn wenn ein Mengenmopser gezogen wird, dann sind alle schon gezogenen Kärtchen verloren und müssen zurück in den Stapel gesteckt werden – außer jene Kärtchen, die bereits auf der Spieltafel liegen; die sind ja in Sicherheit). Doppelte Kärtchen müssen ebenfalls gleich in den Stapel zurück. Gewonnen hat, wer seine Tafel zuerst gefüllt hat.

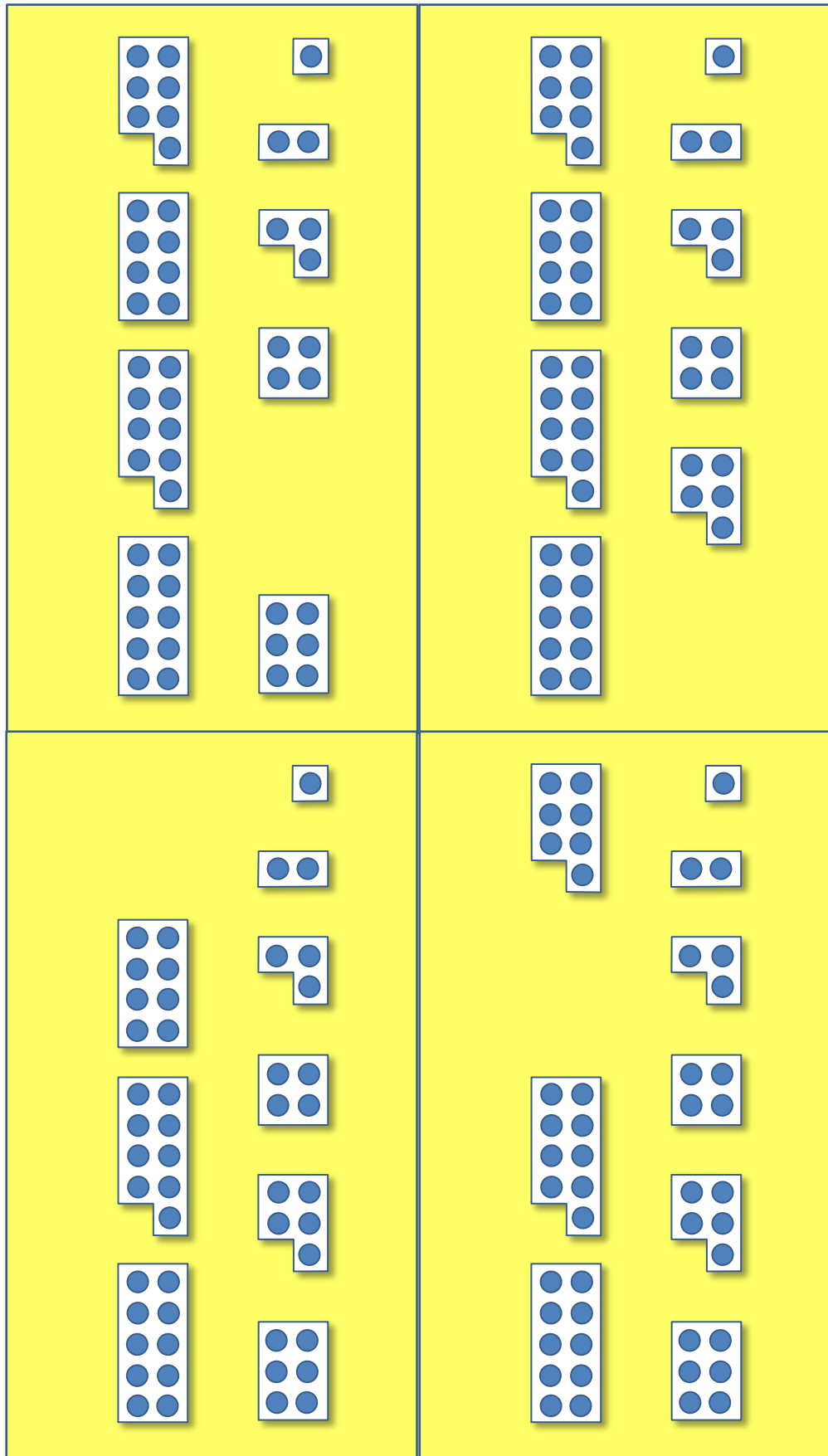
Mehr gewinnt (Weniger gewinnt)

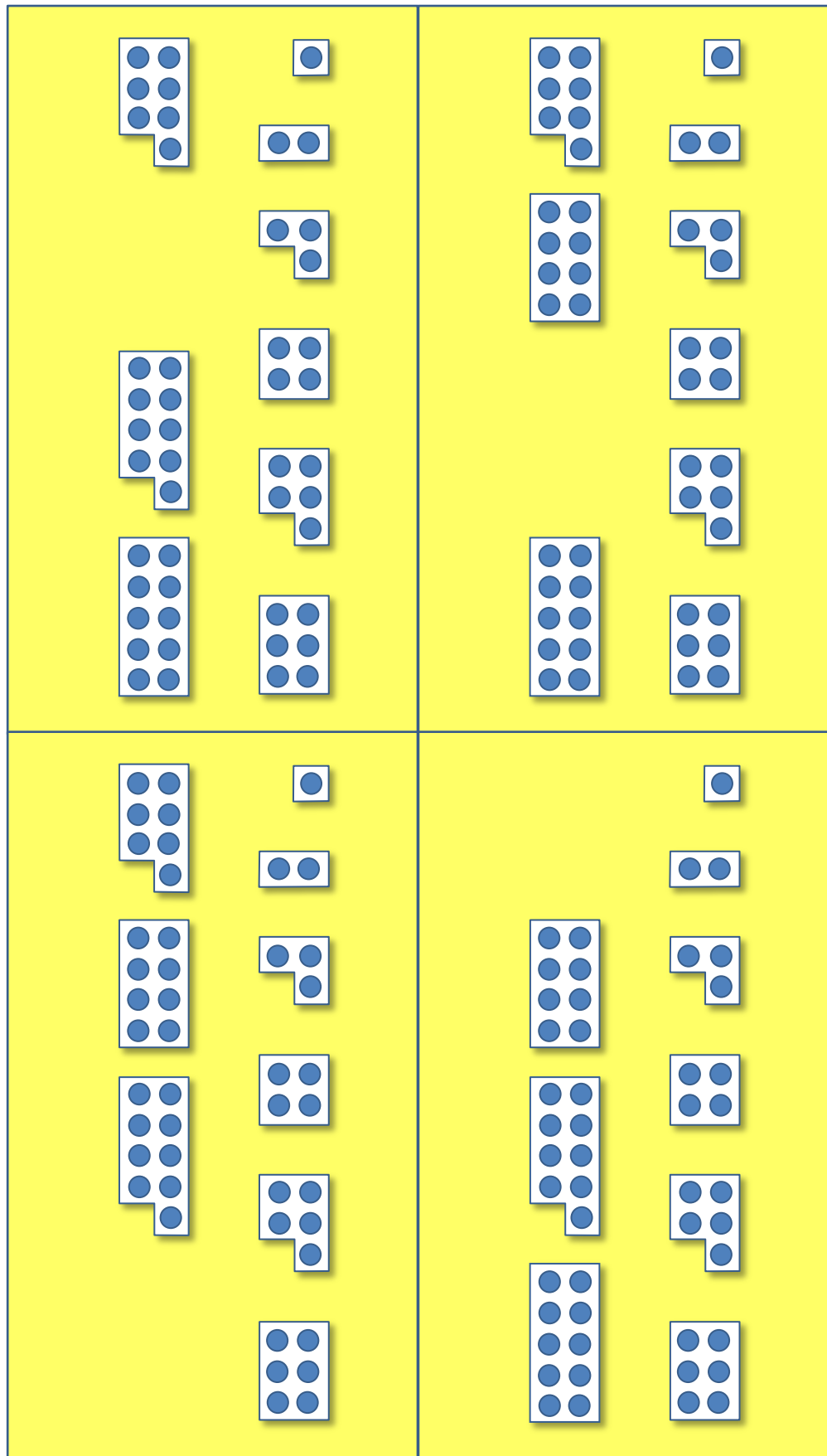
Die Mengenbildkärtchen liegen verteilt auf dem Tisch (wie oben bei der Memory-Variation). Wiederum sind nur zwei Mitspieler. Die Kinder decken abwechselungsweise immer nur ein Kärtchen auf. Wer die größere (kleinere) Menge gezogen hat, darf beide Kärtchen behalten. Am Schluss werden die Kärtchen gezählt.



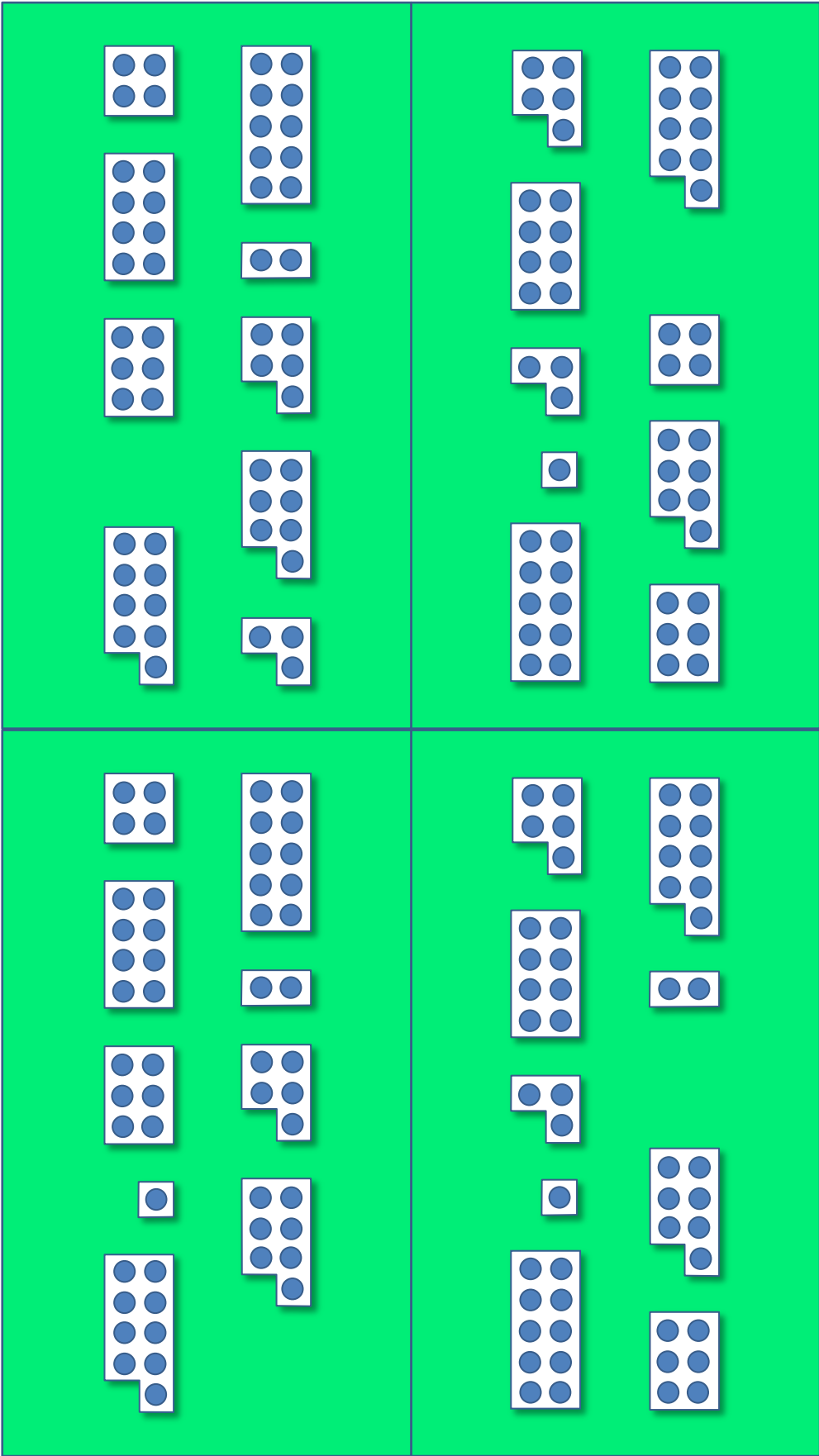
Was fehlt?: 16 Karten, geordnet

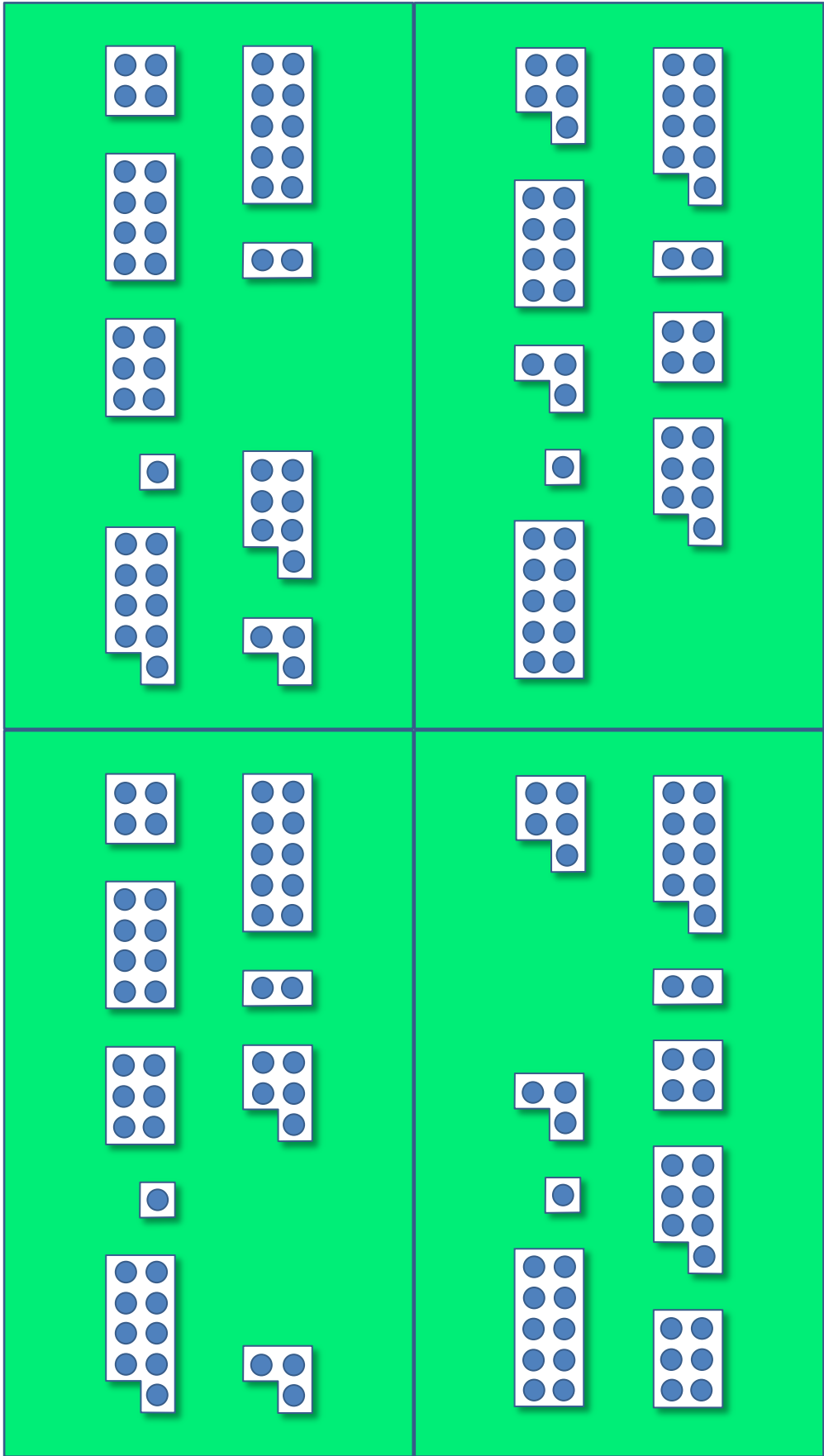


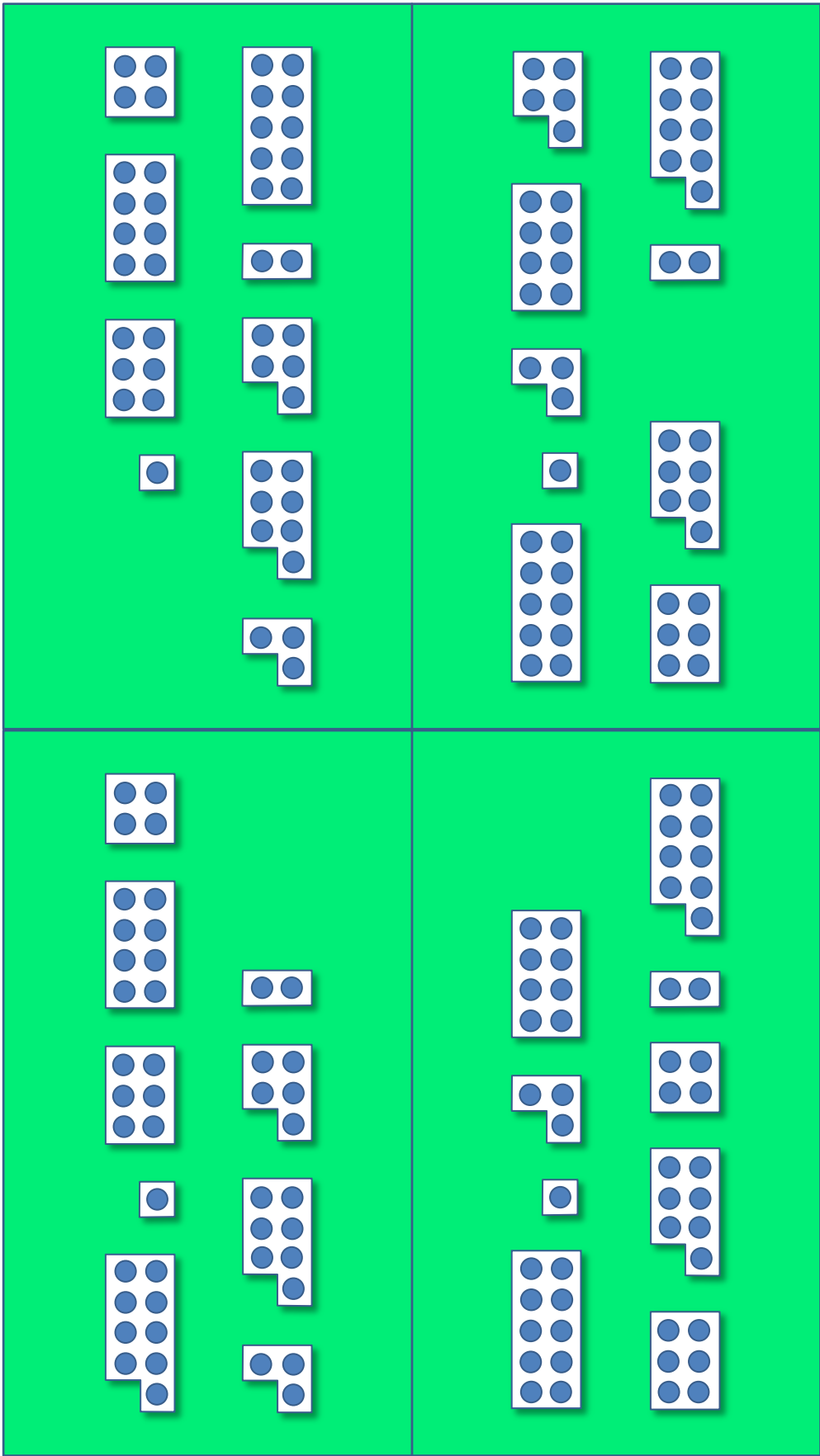




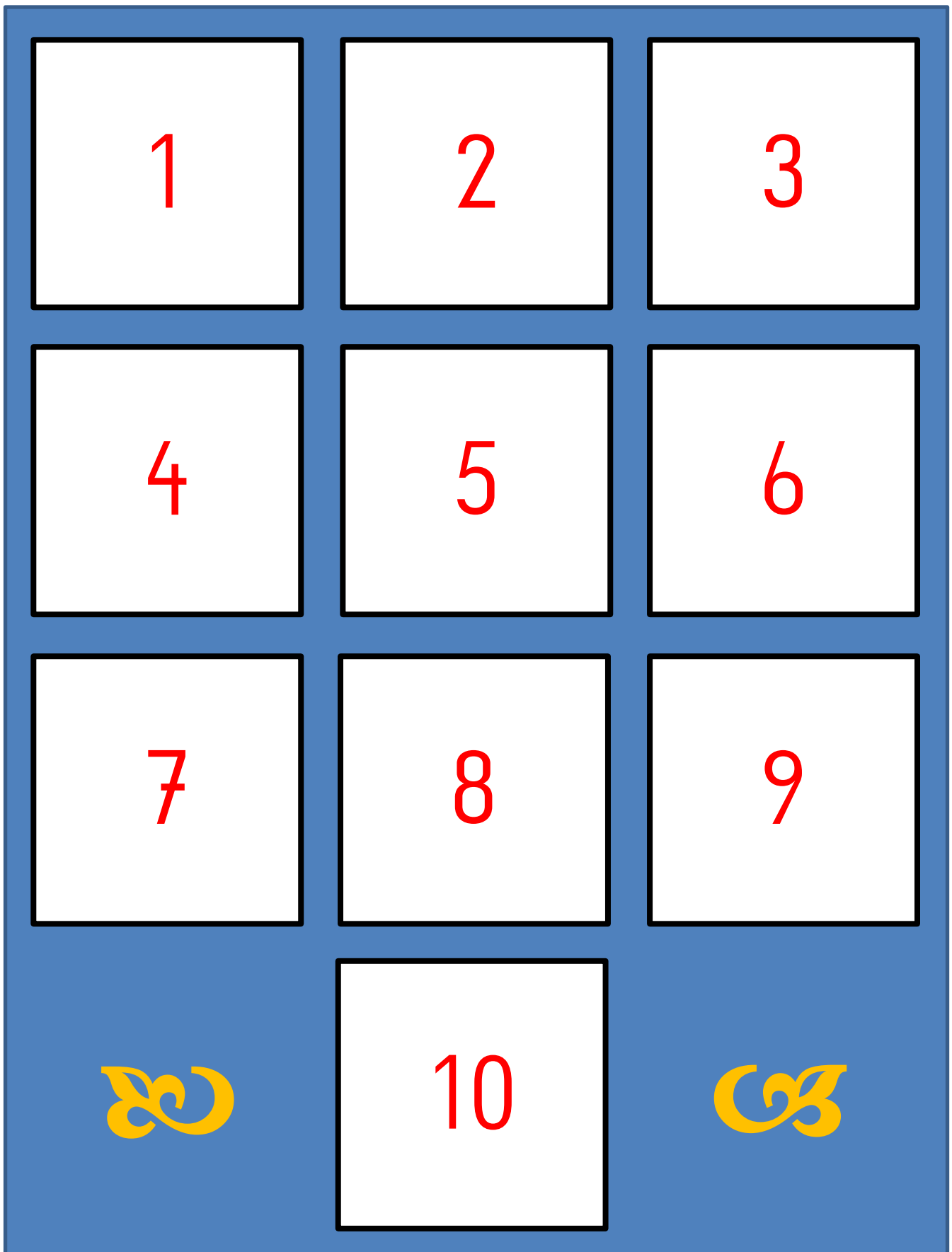
Was fehlt?: 16 Karten, durchmischt







Mengenmopser: Spieltafeln und Kärtchen mit dem Mengenmopser



1

2

3

4

5

6

7

8

9



10



