

Arbeitsvorschläge Nr. 2

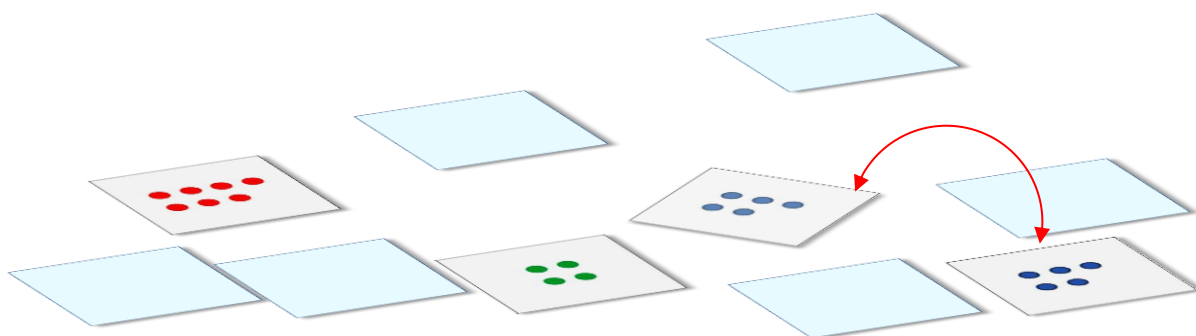
Weitere Spiele für die Mengenbilderfassung

■ 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

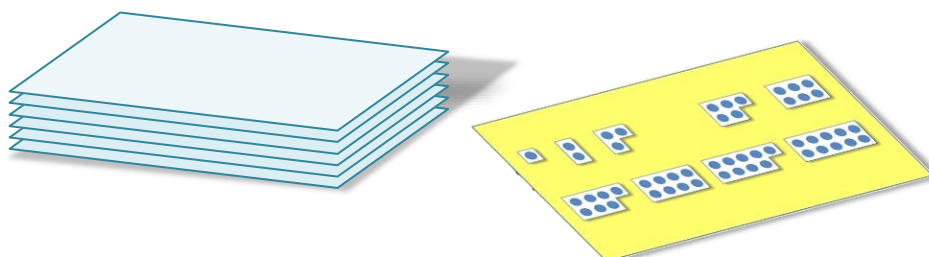
Auf dem Tisch liegen die Kärtchen der gelernten Mengendarstellungen mit den zu übenden Mengendarstellungen nach unten. Farbliche Variationen erhöhen die Anzahl der Karten (Kärtchen zum Ausdrucken in den Arbeitsvorschlägen Nr. 1).



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?

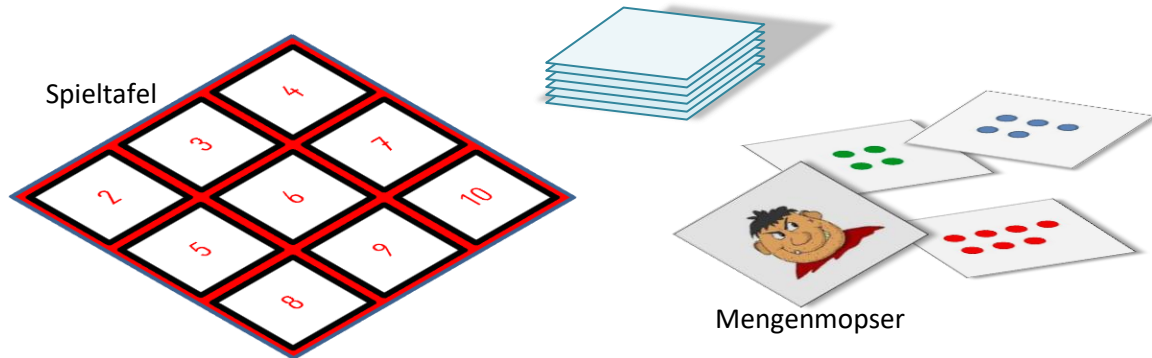
Auf dem Tisch liegt ein Stapel mit Karten, auf denen die Mengenbilder 1 bis 10 abgebildet sind oder sein sollten – denn eine Mengenabbildung fehlt (Karten zum Ausdrucken im Anhang).



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).

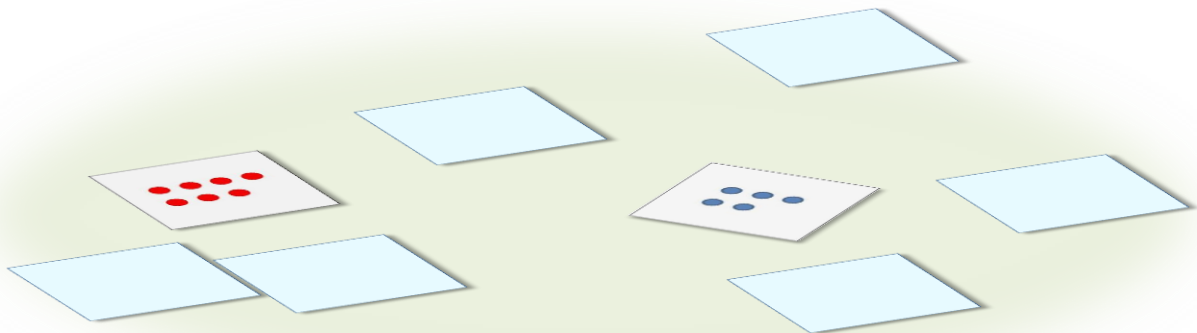


Ziel des Spieles ist es, auf jede Zahl der Spieltafel ein passendes Mengenbild zu legen. Die Farbe des Mengenbildes spielt keine Rolle. Wer seine Spieltafel als erster gefüllt hat, hat gewonnen.

Jenes Kind, das an der Reihe ist, nimmt das oberste Mengenkärtchen vom Stapel. Wenn das Mengenbild gebraucht werden kann, wird es auf die Spieltafel gelegt. Hat man schon so ein Mengenbild, legt man es wieder zurück neben den Mengenkärtchen-Stapel. Wird der Mengenmopser gezogen, darf man einem Mitspieler ein Mengenkärtchen von seiner Spieltafel „mopsen“. Gewonnen hat, wer seine Tafel zuerst gefüllt hat.

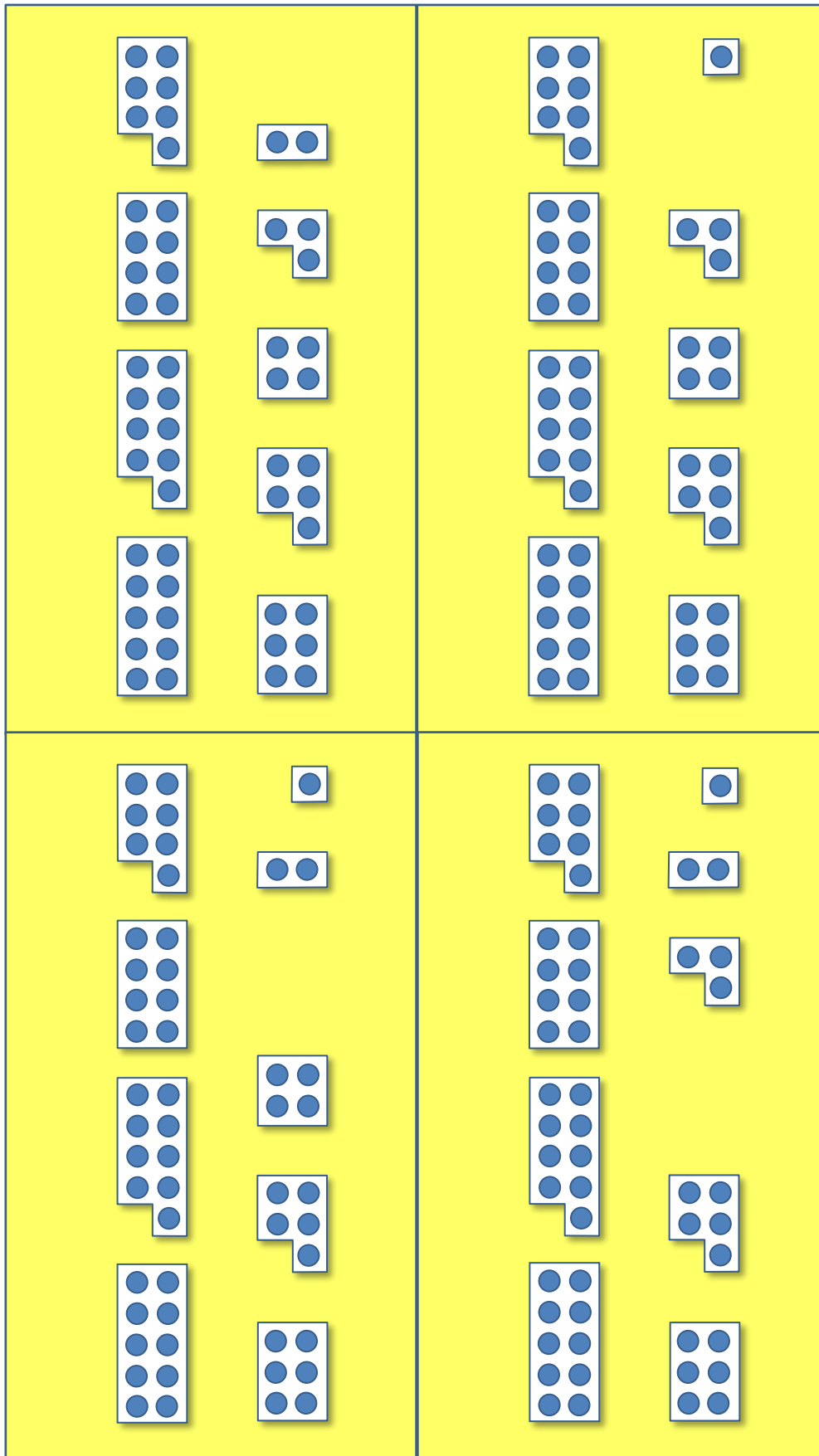
Mehr gewinnt (Weniger gewinnt)

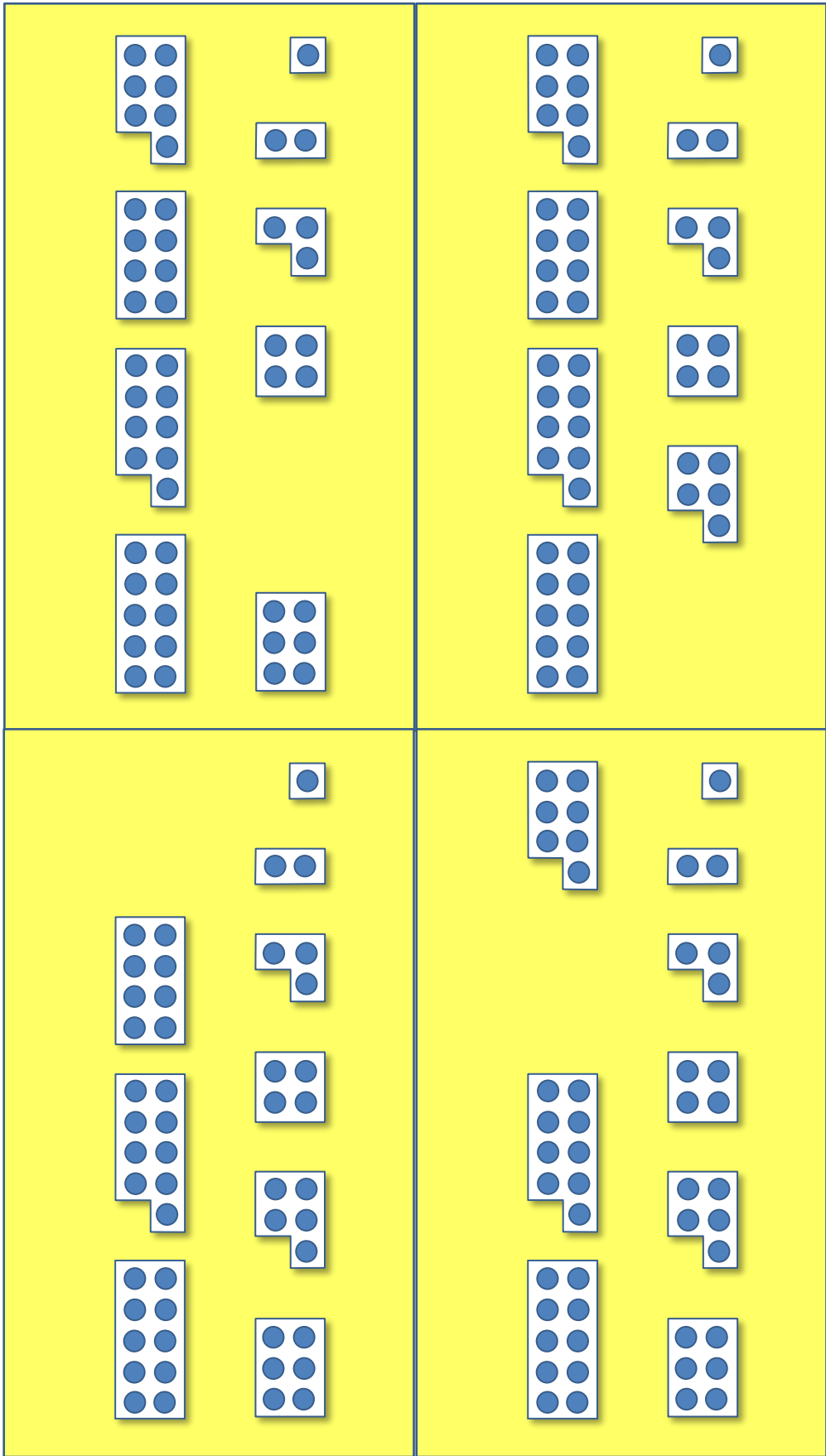
Die Mengenbildkärtchen liegen verteilt auf dem Tisch (wie oben bei der Memory-Variation). Wiederum sind nur zwei Mitspieler. Die Kinder decken abwechselungsweise immer nur ein Kärtchen auf. Wer die größere (kleinere) Menge gezogen hat, darf beide Kärtchen behalten. Am Schluss werden die Kärtchen gezählt.

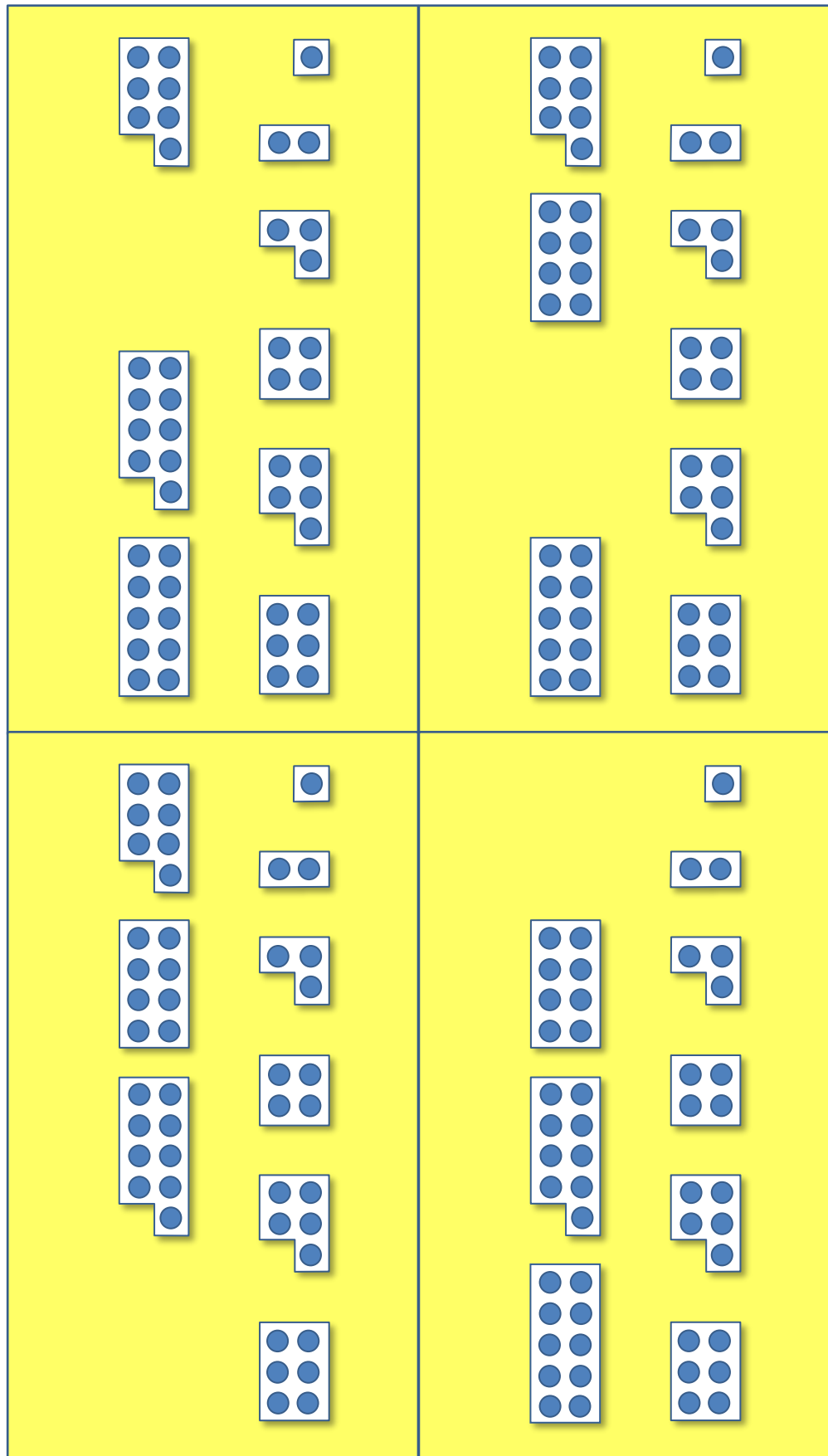


Anhang:

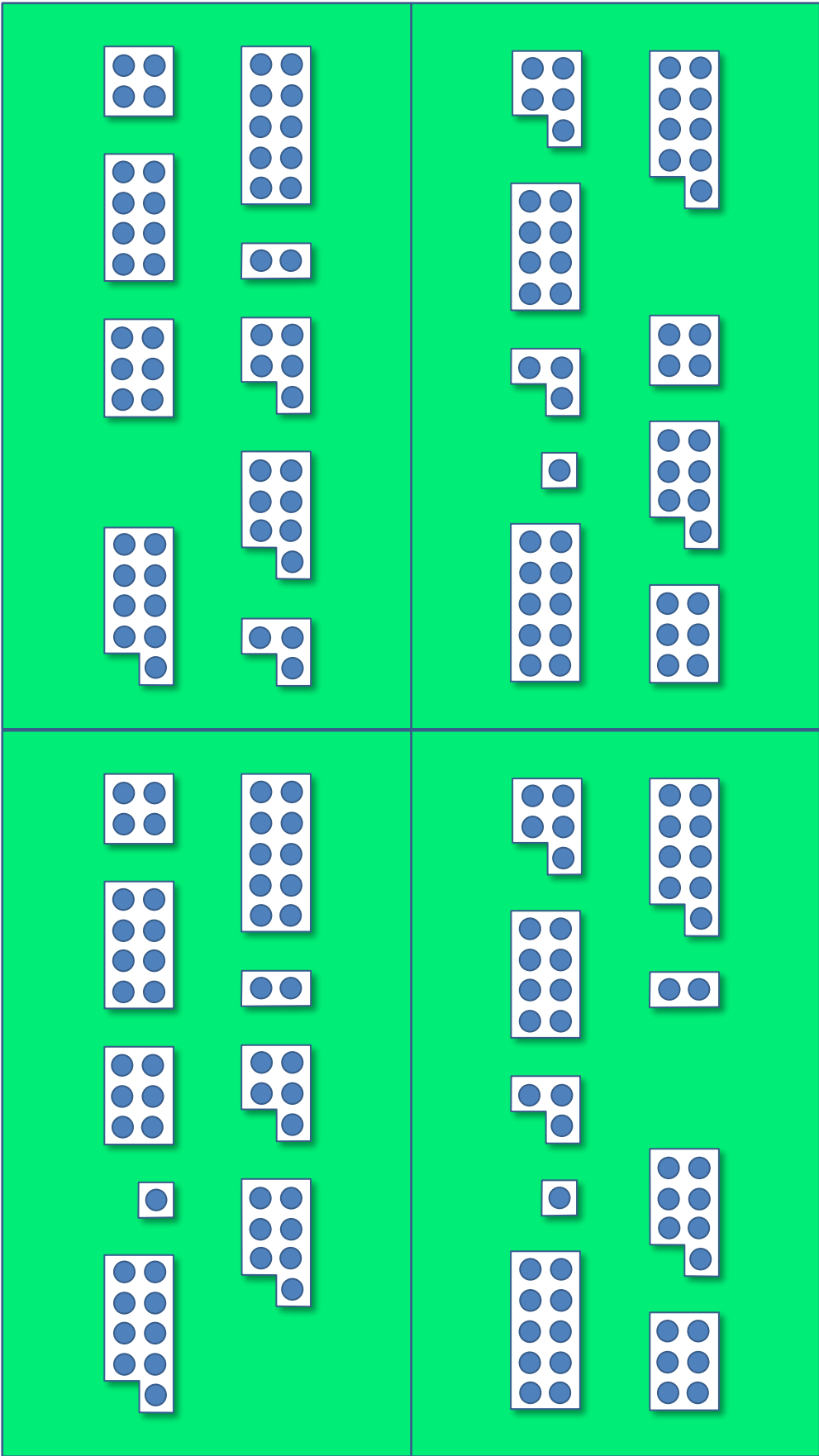
Was fehlt?: 16 Karten, geordnet

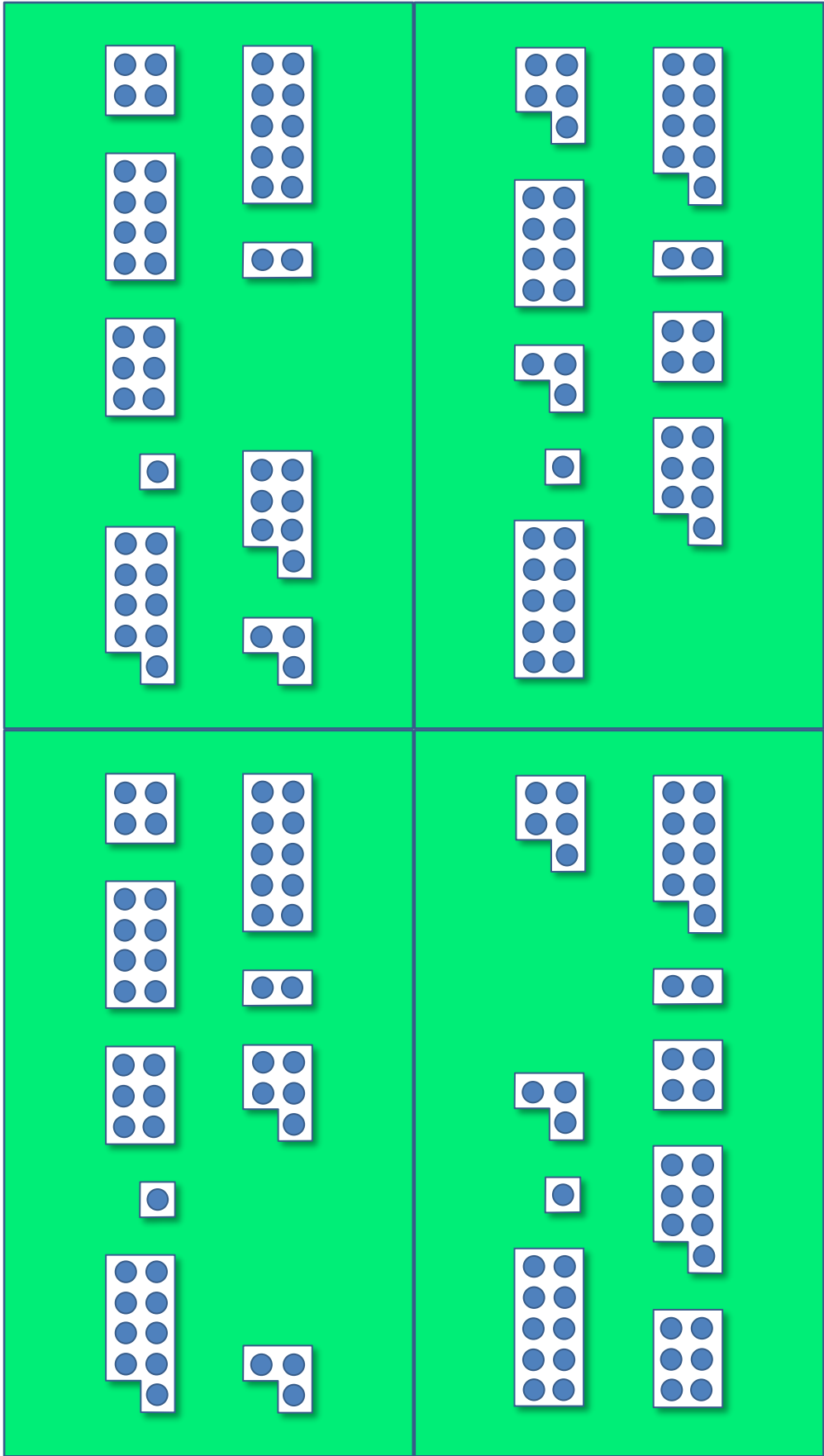


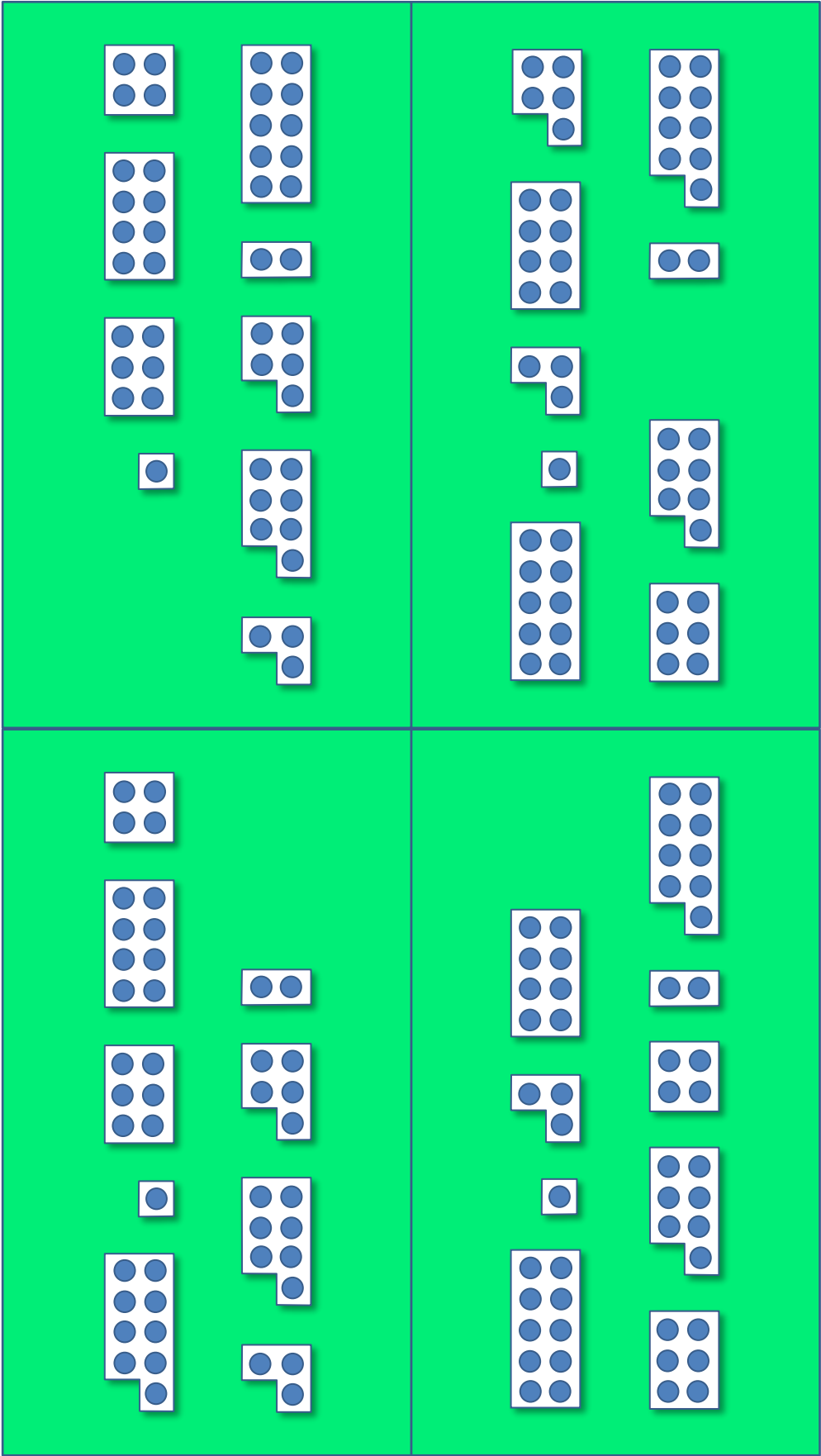




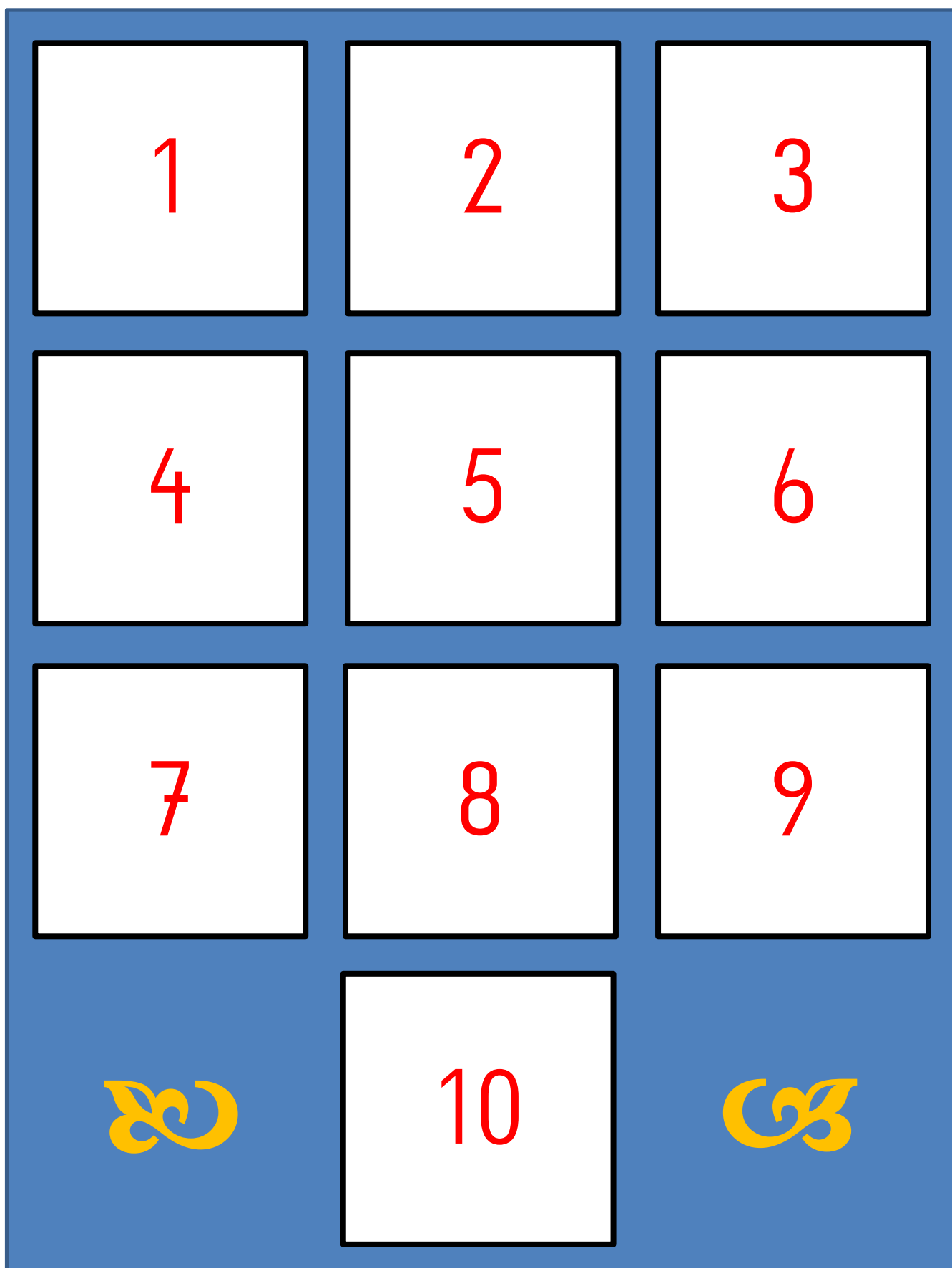
Was fehlt?: 16 Karten, durchmischt







Mengenmopser: Spieltafeln und Kärtchen mit dem Mengenmopser



1

2

3

4

5

6

7

8

9



10



