



ZIELE

Die Schülerinnen und Schüler

- überlegen und erproben während des Spieles Strategien, wie sie möglichst viele PIKO-Siegpunkte bekommen können. Dabei ermitteln sie bei jeder Runde Unterschiede der Bohnenanzahlen ihrer drei Teller und setzen diese in Beziehung zu den erwürfelten Augenzahlen,
- lösen zahlreiche Additionsaufgaben, um zu entscheiden, auf welchen Teller sie die jeweilige Bohnenanzahl legen,
- stellen ihre Spielstrategien anschließend dar und diskutieren sie mit anderen Kindern,
- vergleichen zum Ende des Spieles die Bohnenanzahlen auf den verschiedenen „Tellern“ aller Kinder miteinander und verwenden dabei Begriffe wie „mehr“, „gleich“, „weniger“ sowie „am wenigsten“ und „am meisten“ fachgerecht,
- wenden die Mathe-Wörter zu „Bohnen auf die Teller“ an und nehmen sie in ihren Wortschatz auf,
- werten ihre Ergebnisse durch die Zuordnung von PIKO-Siegpunkten nach den Spielregeln aus.

Das Spiel „Bohnen auf die Teller 3“ baut auf die Spiele „Bohnen auf die Teller 1“ und „2“ auf.

Das Spiel erfordert strategisches Vorgehen, das von leistungsstarken Kindern einer 1/2 oder von Kindern höherer Jahrgangsstufen geleistet werden kann.

Schuljahr 1/2, 1/4 oder 1-4

Lehrplan-Bezug

Inhaltsbez. Kompetenzen:
Zahlen und Operationen:
Zahlvorstellungen,
Operationsvorstellungen,
Zahlenrechnen

Prozessbez. Kompetenzen:
Darstellen/Kommunizieren,
Argumentieren,
Problemlösen

Material

für jedes Kind:

- ein Spielplan
- ca. eine Handvoll Bohnen
- PIKO-Siegpunkte

für jede Spielgruppe:

- Spielregeln
- mindestens drei Würfel

