



ZIELE

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen Würfelbilder und zählen Mengen bis 6 ab, indem sie zu der gewürfelten Augenzahl die entsprechende Menge an Plättchen nehmen bzw. Striche auf ihrer Strichliste hinzufügen sowie ggf. auf dem Spielplan mit der Spielfigur vorrücken
- entwickeln Strategien, wie sie möglichst schnell gleich viele Plättchen bzw. Striche bekommen
- vergleichen Mengen und bestimmen Unterschiede der Plättchen- bzw. Strichanzahlen zwischen den beiden Teammitgliedern
- überlegen bzw. berechnen, welche Augenzahl ein Spieler würfeln muss, damit sie gleich viele Plättchen haben
- stellen ihre Spielstrategien den anderen Kindern vor und diskutieren diese
- wenden die Mathe-Wörter zu „Gleich geht vor“ (s. Wortspeicher, in Haus 6 – UM) an und nehmen sie in ihren Wortschatz auf
- * erfinden kreative, weiterführende Spielregeln, notieren diese und probieren sie aus. Anschließend stellen die Kinder ihre erfundenen Spielregeln vor, diskutieren mit anderen über diese, machen ggf. Verbesserungsvorschläge und überarbeiten ihre Spielideen

ZEIT

ca. 45 min, wenn die Kinder eigene Spielideen entwickeln und formulieren länger

SO KANN ES GEHEN

möglicher Arbeitseinstieg: Einführung mit einer Lerngruppe

Die Kinder finden sich im Sitzkreis zusammen. Bevor das Spiel gespielt wird, kann die Lehrperson ggf. mithilfe der Spielregeln (s. Haus 6 – UM, Gleich geht vor Spielregeln) das Spiel vorstellen. Anschließend spielt sie zusammen mit einer Gruppe von drei Kindern (die vier Personen bilden zwei Teams) das Spiel im Sitzkreis vor. Es muss darauf geachtet werden, dass alle Kinder das Spielfeld sehen und dem Spielverlauf folgen können. Unklare Begriffe der Spielregeln werden geklärt und ggf. im Wortspeicher (Klasse > 1) festgehalten (s. Haus 6 – UM, Gleich geht vor Wortspeicher); diese Wörter werden evtl. durch weitere Begriffe ergänzt, die die Kinder der Lerngruppe noch nicht kennen. (Hinweis: Wird das Spiel in einer jahrgangsbezogenen Klasse 1 eingeführt, kann der Wortspeicher als Übersicht für die Lehrperson genutzt werden.)

Die Lehrperson gibt anschließend Ausblick auf die Schlussphase. Es bietet sich an, die Reflexionsphase zu nutzen, um über Spielstrategien zu sprechen, z.B.: *Welche Strategie/Trick habt ihr in eurem Team benutzt, damit ihr möglichst schnell gleich viele Plättchen / Striche bekommen habt?*, es können aber auch Schwierigkeiten thematisiert werden, z.B.: *Gab es Probleme? Weshalb? Wie kann man diese lösen? *Habt ihr Vorschläge für andere oder weitere Spielregeln?**

Einführung mit Experten

Kinder, die das Spiel kennen, z.B. ältere Kinder in einer jahrgangsübergreifenden Klasse, erklären den Kindern als Experten

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

Lehrplan-Bezug

Inhaltsbez. Kompetenzen:
Zahlen und Operationen:
Zahlverständnis,
Operationsverständnis,
Zahlenrechnen

Prozessbez. Kompetenzen:
Darstellen,
Kommunizieren,
Argumentieren,
Problemlösen



Abb.: Gleich geht vor Spielplan



Unterrichtsplanung „Gleich geht vor“

das Spiel oder gehen als Experten jeweils in eine Gruppe mit Kindern, die das Spiel noch nicht kennen und bringen es ihnen bei. Diese Form der Organisation bietet sich insbesondere dann an, wenn die Kinder z.B. einen Arbeitsplan bearbeiten, bei dem das Spiel eine mögliche Aufgabe ist. Falls noch keine Kinder das Spiel kennen, ist es auch denkbar, dass die Lehrperson einer Gruppe von Kindern das Spiel erklärt und diese dann als Experten anderen das Spiel beibringen.

Arbeitsphase / Differenzierung

In der Arbeitsphase spielen jeweils zwei Teams das Spiel gegeneinander. Um Schwierigkeiten entgegenzuwirken und um die Spieldauer für den Einstieg zu verkürzen, bietet sich an, das Spiel zunächst mit dem verkürzten Spielplan (bis 10) einzuführen. Durch die Team- und Gruppenzusammensetzung kann evtl. Überforderung entgegengewirkt werden, da Kinder z.B. als Experten anderen helfen können.

Sollten die beiden Würfelphasen (1. Würfeln, um gleich viele Plättchen zu bekommen, 2. Würfeln, um die Spielfigur zu setzen) den Kindern Schwierigkeiten bereiten, so empfiehlt es sich, diese deutlicher voneinander zu unterscheiden:

- Eine Würfelphase wird z.B. durch das Ziehen von Ziffernkarten ersetzt.
- Für die jeweiligen Würfelphasen werden unterschiedlich farbige Würfel genutzt.

Schlussphase

Falls es größere Schwierigkeiten gab, könnte zunächst über diese gesprochen werden und nach Lösungsmöglichkeiten gesucht werden (ggf. auch: *Sollten die Spielregeln verändert werden, um die Probleme zu lösen?*). Der Schwerpunkt sollte auf der Reflektion der Spielstrategien liegen (s.o.). Hier sollten die Kinder bemerken, dass es günstig ist, wenn das Kind, das die geringere Anzahl an Plättchen bzw. Strichen hat, mit dem Würfeln beginnt. Kann es nämlich ausgleichen, darf das Team sofort würfeln und auf dem Spielplan vorziehen. Würfelt es zu viel, kann der Teampartner evtl. gleichziehen. Wenn es zu wenig würfelt, verzichtet der Teampartner auf seinen Wurf, damit der Unterschied zwischen den Anzahlen nicht noch größer wird. Diese Situationen sollten auch mit Demo-Material verdeutlicht werden.

Falls Kinder eigene Spielregeln überlegt und formuliert haben, sollte darüber gesprochen werden, wie die Spielideen bei den anderen Kindern ankommen und ob die Regeln verständlich formuliert wurden. Mögliche Verbesserungsvorschläge werden gesammelt. Die „Spiele-Erfinder“ überarbeiten anschließend ihre Regeln.

Weiterarbeit

Das Spiel „Gleich geht vor“ wird für die freie Lernzeit in das Mathe-Regal eingestellt. Wenn das Reflektieren über Spielstrategien weiter angeregt werden soll, bietet sich insbesondere das Spiel „Bohnen auf den Teller - 3“ an. Die Kinder werden ermuntert, zu „Gleich geht vor“ weitere Spielregeln zu erfinden, aufzuschreiben, zu erproben und ggf. zu überarbeiten. Zudem könnten die Kinder angeregt werden, weitere Mathe-Spiele zu erfinden. Dabei sollten sie anschließend erklären können, welche Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten bei ihrem Spiel besonders geübt werden können.

Material

Lehrperson

- „Gleich geht vor“ Wortspeicher

zu Demonstrationszwecken für den Einstieg:

- vergrößerter Spielplan oder auf Folie für den OHP

- Spielregeln

zu Demonstrationszwecken für die Reflexionsphase:

- Plättchen-Ordnungshilfen (20er-Feld bzw. 100er-Feld) in groß auf Papier oder auf Folie für den OHP

für jede Spielgruppe:

- ein Spielplan
- ggf. Spielplan bis 10
- ein Würfel
- Plättchen oder Papier und Stift zum Führen einer Strichliste
- * Spielregeln (Klasse 1/2, 2)

für jedes Team:

- eine Spielfigur
- * ggf. zwei Plättchen-Ordnungshilfen (20er- oder 100er-Punktfeld)

