



ZIELE

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen das Spiel „Bohnen auf die Teller - 2“ kennen und spielen es unter Einhaltung der Spielregeln gemeinsam mit anderen Kindern,
- festigen das Erkennen von Würfelbildern durch den Einsatz der Würfel,
- erfassen Anzahlen bis 12 zunehmend sicher und schneller – simultan und quasi-simultan (unter der Ausnutzung von Strukturen), indem sie die zu den gewürfelten Augenzahlen entsprechende Bohnenmengen „mit je einem Griff“ pro Hand nehmen. Der „eine Griff“ unterstützt die Kinder dabei, die Anzahlen nicht einzeln abzuzählen, sondern zunehmend simultan bzw. quasi-simultan zu erfassen. Dies erfordert und fördert die Feinmotorik der Hände,
- zählen bzw. rechnen die Augenzahlen beider Würfel zusammen und lösen dadurch Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 12,
- zerlegen Anzahlen im Zahlenraum bis 12, indem sie die gesamt erwürfelten Bohnen mit zwei Händen greifen.
- überprüfen (zählen nach), ob die Bohnenmenge in den Händen mit der gesamt erwürfelten Augenzahl übereinstimmt,
- vergleichen zum Ende des Spieles die Bohnenanzahlen auf den verschiedenen „Tellern“ aller Kinder (und ggf. bei der weiteren Spielvariante die PIKO-Siegpunkte) miteinander und verwenden dabei Begriffe wie „mehr“, „gleich“, „weniger“ sowie „am wenigsten“ und „am meisten“ fachgerecht. Sie überlegen und diskutieren ggf., wie es zu verschiedenen Bohnenanzahlen auf den Tellern gekommen sein kann,
- wenden die Mathe-Wörter zu „Bohnen auf die Teller“ an und nehmen sie in ihren Wortschatz auf.

ZIELE der Spielerweiterungen/weiterführenden Anregungen

Die Schülerinnen und Schüler

- überlegen sich während des Spieles (bei der Variante mit PIKO-Siegpunkten) eine Strategie, wie sie möglichst viele PIKO-Siegpunkte bekommen können und diskutieren diese Strategien anschließend,
- zählen alle Bohnen auf allen Tellern gemeinsam und damit größere Anzahlen evtl. über den Hunderterraum hinaus. Hier kann die Lehrkraft gut evtl. Vorkenntnisse bemerken, indem sie beobachtet, welche Kinder in der Lage sind, größere Anzahlen abzuzählen und bis zu welcher Zahl sie die Zahlwortreihe sicher beherrschen,
- erfühlen Bohnenanzahlen unter einem Tuch, bevor sie diese mit einem Griff unter dem Tuch hervorholen (bei der

Schuljahr 1 und 1/2

Bei Einbezug weiterer Spielvarianten (z.B. „mit PIKO-Siegpunkten“ auch in einer 1-4 oder 1/4 denkbar – s. dazu auch „Bohnen auf die Teller - 3“).

Lehrplan-Bezug

Inhaltsbez. Kompetenzen:

Zahlen und Operationen:
Zahlvorstellungen,
Operationsvorstellungen,
Zahlenrechnen

Prozessbez. Kompetenzen:

Darstellen/Kommunizieren
ggf. Argumentieren,
Problemlösen/kreativ sein



Material

Für die Lehrperson:

- Spielregeln
- Wortspeicher zu „Bohnen auf die Teller 2/3“
- zwei Würfel



Unterrichtsplanung „Bohnen auf die Teller - 2“

zweiten Spielvariante), wodurch das bildliche Vorstellungsvermögen geschult wird,

- erfinden weiterführende Spielregeln, notieren diese und probieren diese aus. Anschließend diskutieren die Kinder die erfundenen Spielregeln, machen ggf. Verbesserungsvorschläge und überarbeiten ihre Spielideen.

ZEIT

bei Einsatz der Spielvariante mit PIKO-Siegpunkten **ca. 45 min**, wenn die Kinder eigene Spielideen entwickeln und formulieren länger

SO KANN ES GEHEN

möglicher Arbeitseinstieg

Falls die Kinder vorab noch nicht „Bohnen auf den Teller – 1“ gespielt haben, könnte der Einstieg in den Unterricht und die Unterrichtsplanung - unter Berücksichtigung der dazu geänderten Spielregeln (s. Spielregeln) - ablaufen, wie dort beschrieben (s. Haus 6 – UM: Unterrichtsplanung zu „Bohnen auf den Teller – 1“).

Wenn die Kinder „Bohnen auf den Teller – 1“ bereits kennen, kann man den Kindern die veränderten Spielregeln vorstellen. Die Einführung kann auch hier über die Fish-Bowl-Methode oder das Expertensystem erfolgen. Unbekannte Begriffe werden geklärt und in einer jahrgangsübergreifenden Klasse im Wortspeicher festgehalten (vgl. Wortspeicher zu „Bohnen auf die Teller 2_3“; diese Wörter müssen selbstverständlich durch evtl. fehlende Begriffe ergänzt werden, die die Kinder der Lerngruppe noch nicht kennen). Wird das Spiel in einer jahrgangsbezogenen Klasse 1 gespielt so dient der Wortspeicher vor allem der Übersicht für die Lehrperson.

Generell muss Transparenz für die Reflexionsphase am Ende der Stunde gegeben werden. Dazu überlegt sich die Lehrperson einen Reflexionsauftrag (z.B. auch hier: *Wie hat euch das Spiel gefallen? Warum? – Gab es Probleme? Weshalb? Wie kann man diese lösen? – Habt ihr Vorschläge für andere oder weitere Spielregeln?*). Falls die Variante mit den PIKO-Siegpunkten gewählt wird, sollten unbedingt die Spielstrategien thematisiert werden (z.B.: *Hast du eine Idee, wie du besonders viele PIKO-Siegpunkte bekommen kannst?*).

Arbeitsphase/Differenzierung

In der Arbeitsphase spielen alle Kinder in Gruppen das Spiel. Ggf. erproben sie die vorgeschlagenen Spielvarianten, überlegen sich weitere Spielideen, schreiben diese auf und probieren sie aus. Bei Schwierigkeiten kann die Lehrperson bzw. ggf. ein Expertenkind helfen.

- ggf. PIKO-Siegpunkte
- ggf. für die Reflexionsphase eine große Version des Spielplanes oder eine OHP-Version (samt OHP) zu Demonstrationszwecken sowie eine Handvoll Bohnen

für jedes Kind:

- ein Spielplan
- ca. eine Handvoll Bohnen

für jede Spielgruppe:

- mindestens zwei Würfel
- ggf. ein Tuch zum Abdecken des Bohnenhaufens



Schlussphase

Die Kinder sollten über ihre Erfahrungen mit dem Spiel sprechen und begründen, warum ihnen etwas gefallen oder nicht gefallen hat (*Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?*). Ggf. wird über Probleme in der Arbeitsphase, die sich beispielsweise durch das Nichteinhalten von Spielregeln ergeben könnten, gesprochen. Die Kinder sollten in diesem Fall dazu angeregt werden, selbst Vorschläge zu machen, wie sie diese Probleme in den Gruppen lösen können (ggf. auch: *Sollten die Spielregeln verändert werden, um die Probleme zu lösen?*).

Wenn die Spielvariante mit den PIKO-Siegpunkten gewählt wurde, sollten mögliche Spielstrategien besprochen werden (z.B.: *Hast du eine Idee, wie du besonders viele PIKO-Siegpunkte bekommen kannst?* Dabei könnte von den Kindern bemerkt werden, dass es sicherer sein kann, die Strategie mit den meisten und wenigsten Bohnen auf den Tellern zu verfolgen (*Wie schaffst du es, dass du auf einem Teller möglichst wenige und auf dem anderen Teller möglichst viele Bohnen bekommst?*), obwohl man am meisten Punkte erhalten kann, wenn man auf beiden Tellern gleich viele Bohnen hat. Allerdings kann es unmöglich sein, die Bohnenanzahl beim letzten Würfeln auszugleichen (Aspekt gerade und ungerade Zahlen). Hier wäre es interessant, eine solche Spielsituation nachzuspielen: Man legt auf einen Spielplan z.B. 10 Bohnen auf den einen und 11 Bohnen auf den anderen Teller. *Welche Augenzahlen kann man würfeln, damit auf beiden Tellern gleich viele Bohnen sind? Wie ist es, wenn ich auf beiden Tellern 10 Bohnen habe? Was kann ich würfeln, damit ich danach wieder eine gleiche Anzahl auf beiden Tellern erreichen kann?* Die Kinder könnten im letzteren Fall bei dem Erwürfeln einer ungeraden Augenzahl berechtigterweise anmerken, dass man sich in diesem Fall absichtlich vergreift, damit man auf beiden Tellern die gleiche Bohnenanzahl behält.

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

Weiterarbeit

Das Spiel „Bohnen auf den Teller - 2“ wird ebenfalls in das Matheregal eingestellt und die Kinder spielen „Bohnen auf den Teller – 1 und 2“ in freien Arbeitsphasen. Die Kinder können dazu abgeregt werden, die Spielregeln für andere Kinder in Anlehnung an die Spielregeln für „Bohnen auf den Teller“ aufzuschreiben bzw. aufzumalen.

Zudem können die Kinder eigene Spielideen entwickeln, ausprobieren, aufschreiben, diskutieren und überarbeiten.

Zudem bietet das Spiel „Bohnen auf die Teller – 3“ weiterführende Anforderungen und Spielideen.