

Wir gestalten ein Mathe-Wiederholungs-Spiel

1. Gruppenleiter

Du achtest darauf, dass alle Gruppenmitglieder sich an der Bearbeitung der gestellten Aufgabe beteiligen. Wenn ihr Fragen an den Lehrer habt, ist es deine Aufgabe, diese zu formulieren und zu stellen. Achte auch darauf, dass die Diskussionen in deiner Gruppe nicht zu laut verlaufen.



2. Zeitwächter

Du achtest darauf, dass zum Ende der Gruppenarbeitsphase euer Spiel fertig ist. Mache deine Gruppenmitglieder darauf aufmerksam, wenn bestimmte Phasen zu lange dauern oder sie sich in Details verlieren.



3. Aufgabenschreiber

Du schreibst die Fragekarten für euer Spiel. Achte auf Lesbarkeit und Verständlichkeit.



4. Regelschreiber

Du notierst die Regeln, die ihr euch ausgedacht habt, und schreibst sie sauber und übersichtlich auf.



Arbeitsauftrag: Ein Spiel zum Üben und Wiederholen entwickeln

1. Entwickelt zu dem Spielplan ein Spiel, mit dem der Stoff aus dem bisherigen Mathematikunterricht geübt und wiederholt werden kann.
2. Einigt euch auf Spielregeln für euer Spiel und schreibt sie übersichtlich auf.
3. Schreibt eure Aufgabenkarten. Achtet auf Leserlichkeit. Notiert die Lösungen zu den Aufgaben.
4. Spielt euer Spiel mindestens einmal. Achtet darauf, ob das Spiel zu lang oder zu schwierig ist.
5. Überprüft, ob die Aufgabenkarten verständlich sind, und kontrolliert die Lösungen.
6. Packt alle Materialien in den Umschlag und notiert eure Namen darauf.

Vorlage für Aufgabenkarten

Aufgabe:

Lösung:

Testbogen

Namen der Tester: _____ Klasse: _____

Zeitdauer, bis der erste Spieler im Ziel war: _____

Die **Spielregeln** waren leicht verständlich: ☐ ja ☐ nein

Verbesserungsvorschläge zu den Regeln:

Die **Aufgaben** waren ☐ zu leicht ☐ zu schwer ☐ genau richtig

Bei folgenden Aufgaben hatten wir Schwierigkeiten oder waren Fehler in der Lösung:

Was war entscheidend, um das Spiel zu gewinnen: ☐ Wissen ☐ Glück ☐ beides

Waren die Fragen abwechslungsreich und wurden verschiedene Themen abgefragt?

☐ ja ☐ nein _____

Das hat uns an eurem Spiel gefallen:

Das hat uns nicht so gut gefallen und könnte noch verbessert werden:

Testbogen

Namen der Tester: _____ Klasse: _____

Zeitdauer, bis der erste Spieler im Ziel war: _____

Die **Spielregeln** waren leicht verständlich: ☐ ja ☐ nein

Verbesserungsvorschläge zu den Regeln:

Die **Aufgaben** waren ☐ zu leicht ☐ zu schwer ☐ genau richtig

Bei folgenden Aufgaben hatten wir Schwierigkeiten oder waren Fehler in der Lösung:

Was war entscheidend, um das Spiel zu gewinnen: ☐ Wissen ☐ Glück ☐ beides

Waren die Fragen abwechslungsreich und wurden verschiedene Themen abgefragt?

☐ ja ☐ nein _____

Das hat uns an eurem Spiel gefallen:

Das hat uns nicht so gut gefallen und könnte noch verbessert werden:

Spielplan

