

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	2
-------------------	---

## Bruchrechnen

Beim Leiterspiel versucht jeder Spieler, durch schnelles Bruchrechnen mit seiner Figur das obere Ende der eigenen Leiter zu erreichen. Schnipp Schnapp wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler versucht, Bruchaufgaben schneller zu lösen als sein Gegner und so möglichst viele Kärtchen zu sammeln.

Anleitung Leiterspiel . . . . .	3
Anleitung Schnipp Schnapp . . . . .	4
Lösungen . . . . .	5
Aufgabenkärtchen . . . . .	6

## Brettspiel – Durch den Mathedschungel

Mit diesem Brettspiel können zwei bis fünf Schüler jedes beliebige Themengebiet wiederholen und festigen. Dafür verwenden sie neben den Actionkärtchen die Aufgabenkarten der verschiedenen Leiterspiele. Auf Folie kopiert eignet es sich sogar für einen Wettstreit mit der ganzen Klasse.

Anleitung . . . . .	18
Actionkärtchen . . . . .	19

## Bruch-Quartett

Abbildungen, echte Brüche und Dezimalbrüche werden gesammelt, um mehr Quartette als die Gegenspieler herauslegen zu können.

Anleitung Quartett für 2 . . . . .	20
Anleitung Quartett für 3–5 . . . . .	21
Spielkarten . . . . .	22

## Mit 10 Fragen zum Mathemillionär

Im Stil der bekannten TV-Sendung „Wer wird Millionär?“ lösen die Schüler Bruch- und Dezimalbruchaufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad, um Stufe für Stufe zur Million zu gelangen.

Anleitung für 2 . . . . .	26
Anleitung für 3–5 . . . . .	27
Spielplan . . . . .	28
Jokerkärtchen . . . . .	29
Aufgabenkärtchen . . . . .	30

## Gleichungen

Beim Leiterspiel darf der Spieler für jede richtig beantwortete Aufgabe aus dem Bereich Gleichungen eine Sprosse auf seiner Leiter erklimmen, um so möglichst schnell das obere Ende zu erreichen.

Bei Schnipp Schnapp treten zwei Schüler gegeneinander an und lösen um die Wette Gleichungen. Wer sammelt die meisten Karten?

Anleitung Leiterspiel . . . . .	39
Anleitung Schnipp Schnapp . . . . .	40
Lösungen . . . . .	41
Aufgabenkärtchen . . . . .	42

## Reaktionskartenspiel – Geometrie

Nur wer sich mit geometrischen Figuren gut auskennt und ihre Eigenschaften benennen kann, hat hier die Chance, die eigenen Karten loszuwerden und das Spiel zu seinen Gunsten zu entscheiden.

Anleitung . . . . .	51
Bildkarten und Eigenschaftskarten . . . . .	52
Spielkarten . . . . .	53

## Der große Mathepreis

Der große Mathepreis orientiert sich an der beliebten Quizshow „Der große Preis“ und gibt den Schülern die Möglichkeit, alle Themengebiete des Schuljahres zu wiederholen.

Anleitung . . . . .	57
Lösungen . . . . .	58
Aufgabenkärtchen . . . . .	60

## Blankomaterialien

Diese Kopiervorlagen erlauben es Ihnen und Ihren Schülern, ohne großen Aufwand eigene Spielkärtchen zu erstellen.

Mit 10 Fragen zum Mathemillionär . . . . .	70
Der große Mathepreis . . . . .	71