

## 1.24 Rechenspiel für den Bereich 10 bis 20

### Ziele

- Rechenspiel für den Zahlenbereich 10 bis 20 kennen lernen
- Rechenhilfe anwenden
- Zweck vom spielerischen Lernen erfahren

### Material

- Hausaufgabenblatt 1.24
- Für alle E eine Rechenhilfe, welche in der Klasse benützt wird
- Kopien des Spielplans „Spiel 20: Kleine Zahlenschlange“ (aus: Mathematik 1, Primarschule. Kopiervorlagen. [1995]. Lehrmittelverlag des Kantons Zürich.) oder Material, um den Spielplan selber herzustellen
- Für alle E je 20 Wendepättchen
- Für alle E je einen Würfel von 0 - 10 und von 1 - 6
- Spielregeln für L

### Lektion

Da der Lektionsinhalt rasch erklärt ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder Kopiervorlage für Spielplan verwenden  $\Rightarrow$  30 Min. Zeit für Fragen zu Erziehungsthemen
- Oder schmücken Spielplan selber herstellen

### Begrüssung und Erfahrungsaustausch

- „Hausaufgabe“ der vorherigen Lektion würdigen

### Ev. Spielplan herstellen (oder Kopiervorlage verwenden)

### Rechenspiel „kleine Zahlenschlange“

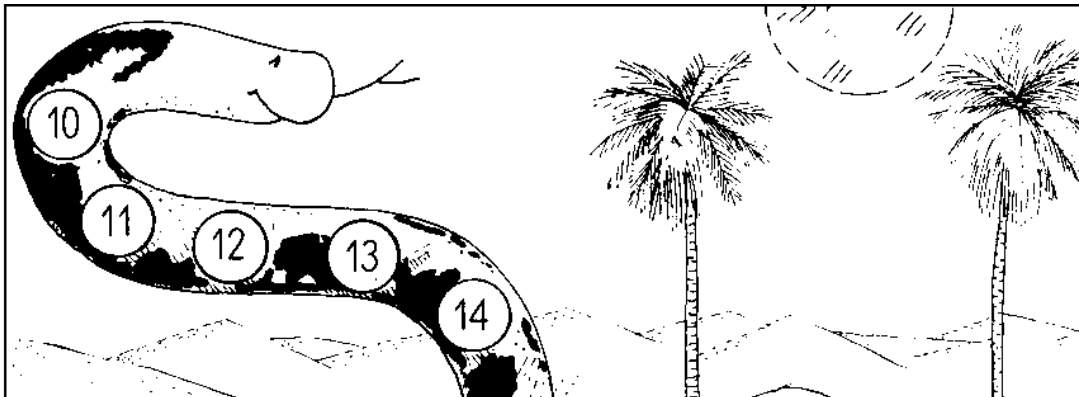
- Spiel vorzeigen gemäss Hausaufgabenblatt 1.24
- Rechenhilfe anwenden
- Zweck des Übens aufgreifen (vgl. Lektion 1.21, Leitfaden, Kapitel „Hausaufgabe“)
- In Gruppen weiter spielen

### Fragen zu einem Erziehungsthema

- S. Kartei

**Hausaufgabe:** s. Hausaufgabenblatt

## Rechenspiel für den Bereich 10 bis 20



Mit dem Würfel 0 bis 10:

- › Rechnen von 10 oder 20 aus
- › Ergebniszahl ist frei: Spielmarke hinlegen
- › Fremde Spielmarke liegt auf Ergebniszahl: diese hinauswerfen, keine eigene Spielmarke hinlegen
- › Eigene Spielmarke liegt auf Ergebniszahl: zweite dazulegen, Feld ist gesichert.
- › Spielende: Alle Felder sind belegt (einfach oder doppelt).



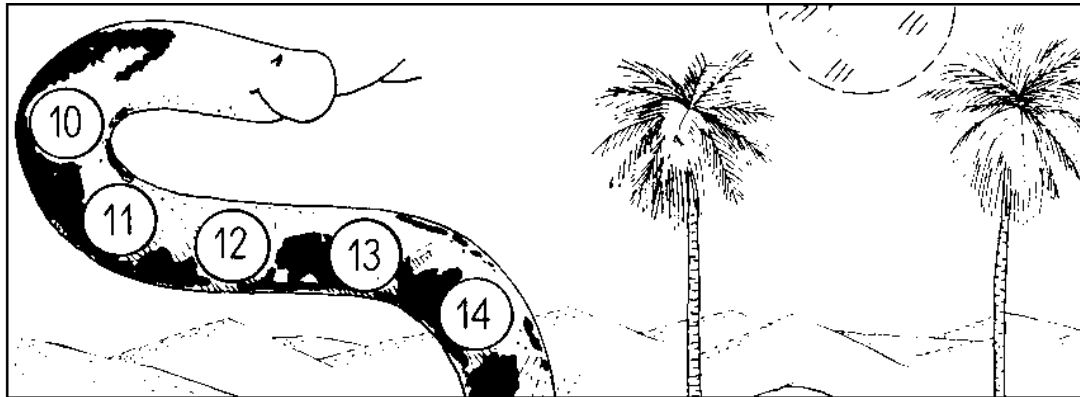
Spielvarianten mit dem Würfel 1 bis 6:

- › Rechnen von 15 aus, 6 ist Joker
- › Rechnen von 14 aus
- › Rechnen von 16 aus

Was wird  
geübt?

- › *Rechnen*
- › *Rechenhilfe anwenden*
- › *„Übung macht den Meister.“*

## Gioco aritmetico (ambito numerico dal 10 al 20)



Con un dado da 0 a 10:

- › Calcolare partendo da 10 o da 20
- › Se la casella del risultato è libera si può mettere la propria pedina
- › Se la casella del risultato è già occupata non si può mettere la propria pedina ma si elimina l'occupante
- › Se la casella del risultato è già occupata da una propria pedina si può mettere la seconda e assicurare così il campo
- › Il gioco finisce quando le caselle sono occupate da una o da due pedine.



Varianti con un dado da 1 a 6:

- › Calcolare partendo da 15, il 6 è la matta (il jolly)
- › Calcolare partendo da 14
- › Calcolare partendo da 16

*Abilità  
esercitare?*

- › *Fare i calcoli*
- › *Utilizzare materiale di calcolo*
- › *„L'allenamento fa il campione.“*