



Organisation des Stationsbetriebes mit Spielen aus der „SpielMATHz Kiste“

Der Inhalt:

In der Kiste finden Sie 24 Spiele mit mathematischem Hintergrund (siehe Spieletabelle). Die Spiele sind zu zweit oder allein spielbar und nutzen Strategien aus verschiedenen mathematischen Theoriebereichen. Beim Spielen ist den Kindern die Mathematik nicht direkt sichtbar. Erst beim Nachdenken über die Gewinnstrategien werden sie automatisch zu bestimmten Denkprozessen und Erkenntnissen hingeführt. So können sie intuitiv diese Strategien erkennen und später beim Problemlösen nutzen.

Die Anleitungen der Originalspiele wurden für Grundschul Kinder umformuliert, in großer Schrift auf jeweils eine A4-Seite gedruckt und laminiert. Die Farben der Anleitungen geben Aufschluss über die Zugehörigkeit zu den mathematischen Teilgebieten.

Es gibt Spiele, welche in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielbar sind. Hier sollten sich die Kinder von leicht nach schwer vorarbeiten. Bei einigen Anleitungen finden die Kinder Fragen, die sie zum Nachdenken anregen sollen.

In einem Extrahefter sind alle Originalanleitungen abgelegt, falls Sie dort noch einmal nachlesen möchten. Diese werden jedoch nicht für den Stationsbetrieb benötigt.

In der Kiste befinden sich auch selbst hergestellte Spiele, die es nicht im Handel in dieser Form zu kaufen gibt.

In jedem Spiel finden Sie ein Foto, welches den Inhalt (Figuren, Würfel ...) des Spieles abbildet. Dieses dient zur Kontrolle der Vollständigkeit.

Da nicht immer sicher zu stellen ist, dass alle Gruppen die gleiche Zeit für die Stationen benötigen, sind vier „Lückenspiele“ in der Kiste, die dazu dienen sollen, die Zeit bis zum nächsten Stationswechsel zu überbrücken.

Vorüberlegungen:

1. Suchen Sie aus der Liste die Stationsspiele heraus, welche Sie für das Niveau Ihrer Klasse für angemessen halten.
2. Sie können bestimmen, ob alle Schüler alle Stationen durchlaufen sollen, oder ob aus Zeitgründen nur eine bestimmte Anzahl von Stationen von jedem Schüler bearbeitet werden muss.
3. Sie können auch alle Spiele nutzen (falls der Platz in Ihrem Zimmer ausreicht), um einen aufgelockerten Spielbetrieb zu organisieren.

Praktische Organisation:

1. Teilen Sie Ihre Klasse in Zweiergruppen auf. Geht dies nicht auf, so ist auch eine Dreiergruppe möglich. In der Dreiergruppe wechseln sich die Spieler beim Spielen von Zweierspielen ab.
2. Ordnen Sie die Bänke in Ihrem Raum so an, dass sich immer zwei Schüler gegenüber sitzen.
3. In der Kiste finden Sie die Spiele und in einer Mappe die laminierten Anleitungen für die Kinder. Verteilen Sie die von Ihnen ausgewählten Stationsspiele mit den Anleitungen auf den Tischen.
4. Stellen Sie an alle Stationen die Karten mit den Stationsnummern (beginnend bei 1) und daneben eine beliebige Durchlaufkarte, auf welcher steht, welche Station die Kinder als nächstes anlaufen sollen. Nutzen Sie aber nur solche Durchlaufkarten, welche auf Nummern weisen, die Sie vorher auch verteilt haben.
5. Legen Sie auf Extratischen die Lückenspiele aus, diese bekommen keine Nummern, sondern die Karten mit „Zeitvertreib“.
6. Gruppe 1 beginnt mit Station 1, Gruppe 2 mit Station 2 und so weiter.
7. Pro Station sind ca. 20 Minuten eingeplant. Sollte eine Gruppe früher fertig sein, so kann sie sich mit den vier Lückenspielen beschäftigen, welche für einen Spieler gedacht sind. Beim nächsten Wechsel kehrt die Gruppe zum normalen Ablauf zurück.

Bitte beachten:

Damit die Spiele lange erhalten bleiben, bitten wir Sie darauf zu achten, dass

1. die Kinder sorgsam mit den Materialien umgehen,
2. sich die Kinder vor Spielbeginn die Hände säubern und während des Stationsbetriebes nicht essen,
3. beim Zusammenräumen die letzte Gruppe jeweils die Vollständigkeit der Spiele mit dem Foto im Spiel kontrolliert und gegebenenfalls die Teile neu sortiert und im Klassenraum nach fehlenden Teilen sucht!

Falls Sie beim **Auspacken** bemerken, dass ein Spiel unvollständig ist, so machen Sie bitte eine kleine Notiz und geben diese bei Rückgabe der Kiste mit ab!