

**DIDUNAS**  
Digitale Identifizierung und  
Unterstützung von Schüler\*innen mit  
Unterstützungsbedarf in Mathematik

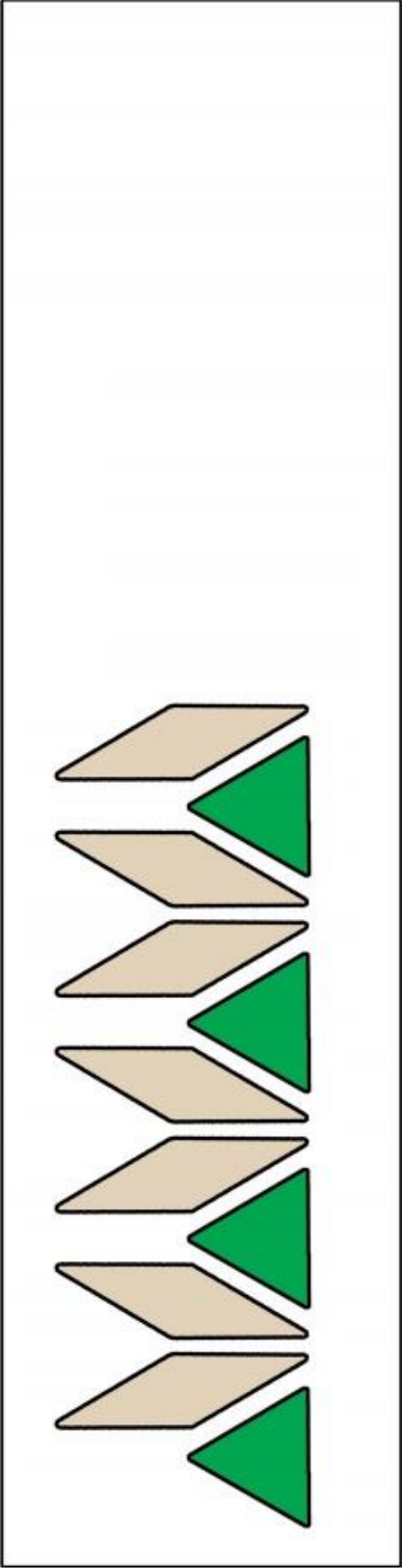
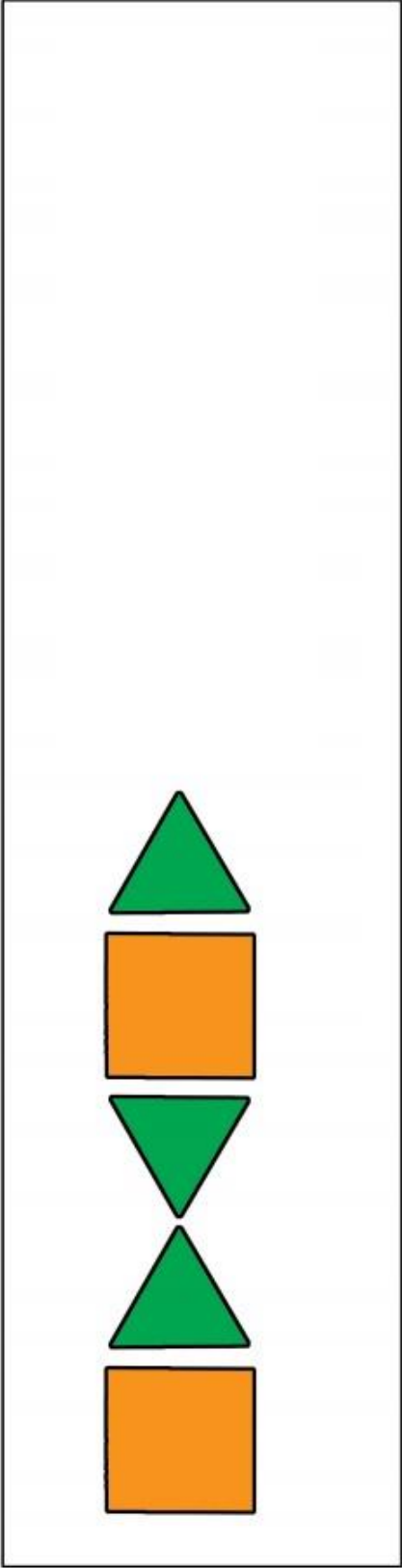
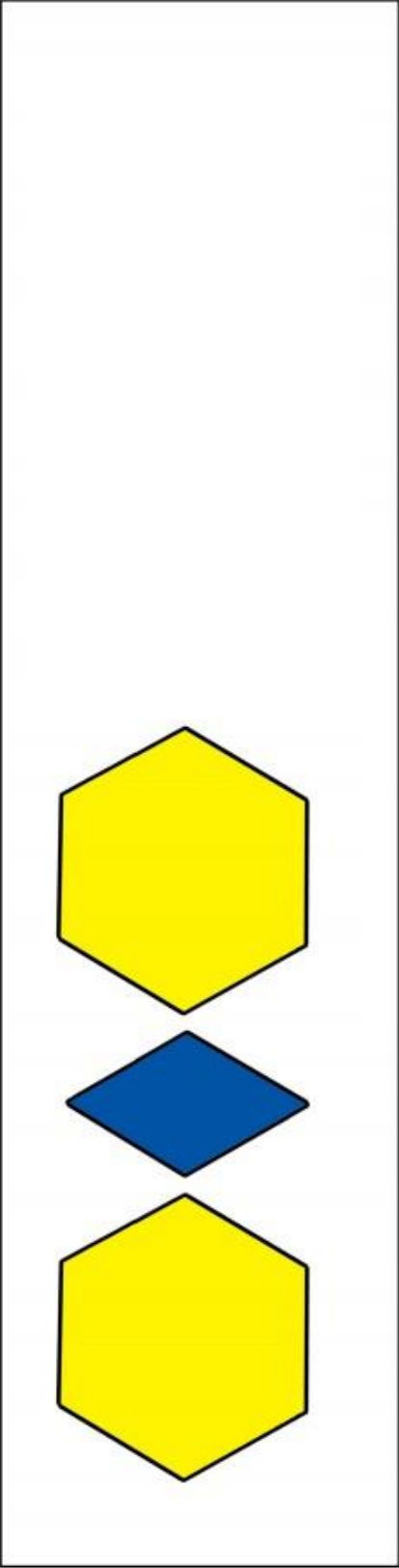
**AKTIVITÄTEN FÜR ELTERN MIT  
KINDERN**

## **Aktivität - Mustererweiterung**

*Materialien: Schnittmusterformen, Schnittmusterkarte*

### **ANLEITUNG**

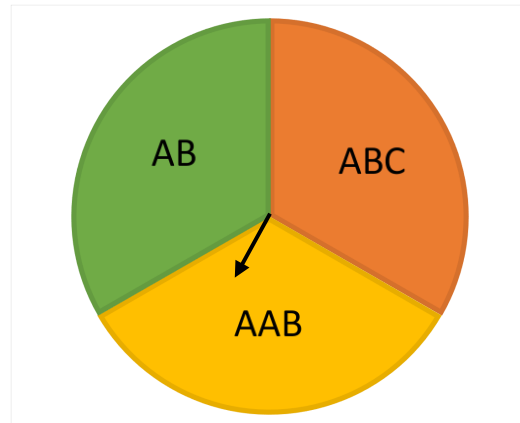
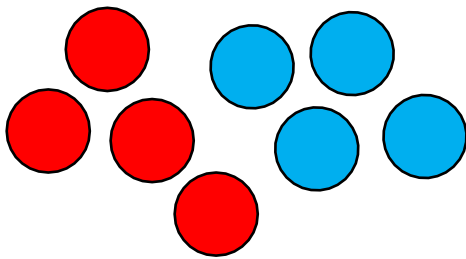
Finde die Regel in den unten stehenden Mustern. Verwende die Musterformen, um jedes Muster fortzusetzen.



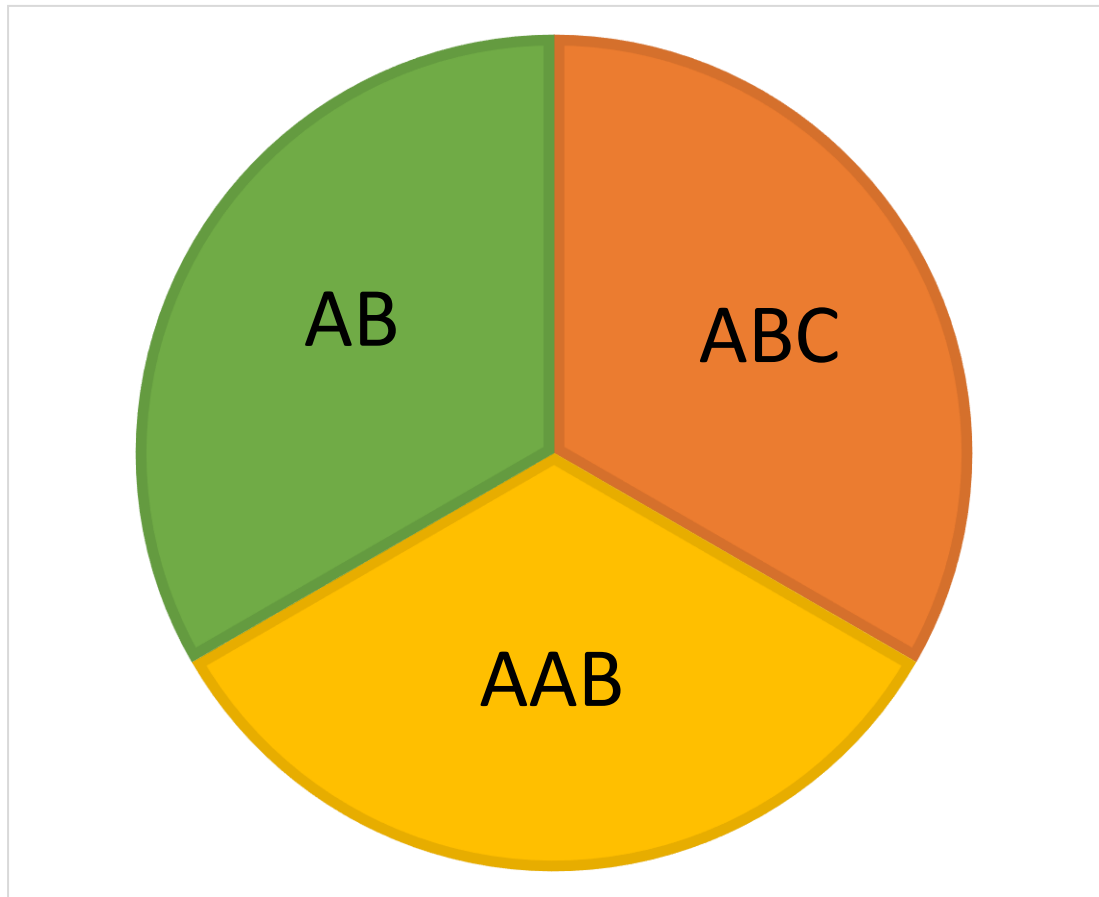
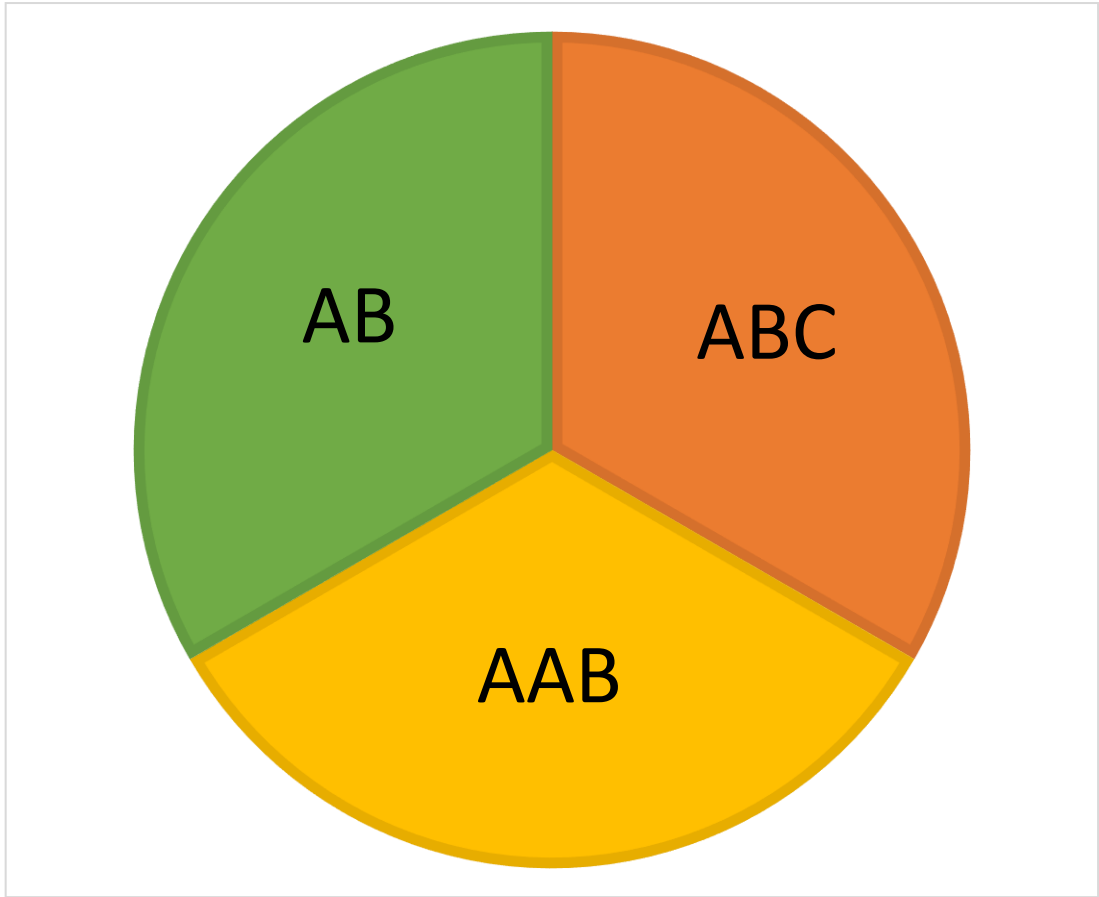
## Spiel - Musterübersetzung

Materialien: Glücksrad mit Musterregeln, Plättchen in 2 verschiedenen Farben, 1 Karte mit Mustern

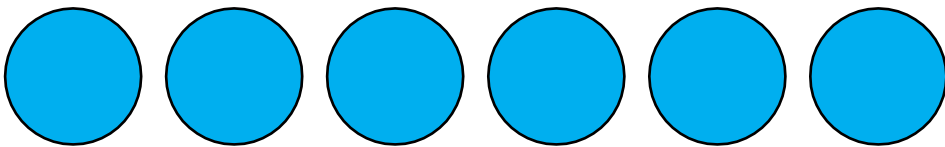
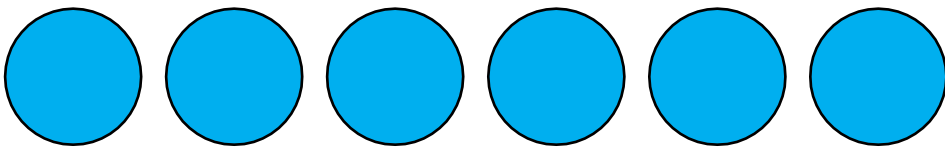
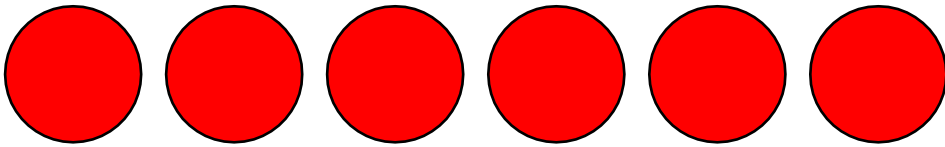
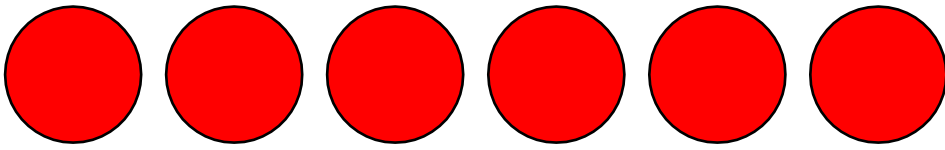
### ANLEITUNG

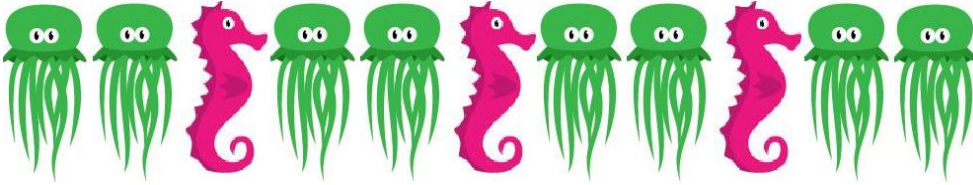
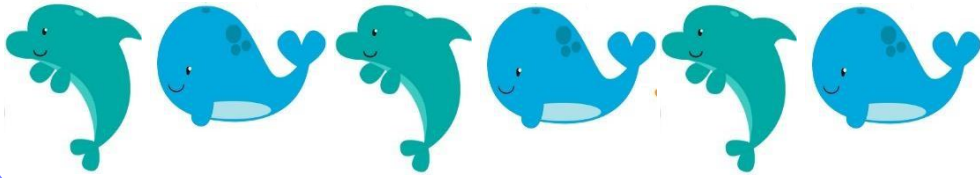


1. Das Spiel wird von 2 Spielern gespielt.
2. Jeder Spieler erhält die Plättchen einer Farbe.
3. Spieler 1 dreht das Rad. Der Pfeil zeigt die Regel eines *Musters* an. Spieler 1 sucht ein *Muster* auf der Karte, das der auf dem Rad angezeigten Regel entspricht, und legt eines seiner Plättchen darauf.
4. Spieler 2 wiederholt das oben beschriebene Verfahren.
5. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis auf jedem *Muster* mindestes ein Plättchen liegt.
6. *Gewinner* ist der Spieler, der die meisten *Muster* mit seinen Plättchen belegt hat.



Plättchen





## **Rollenspiel - Im Spielzeugladen**

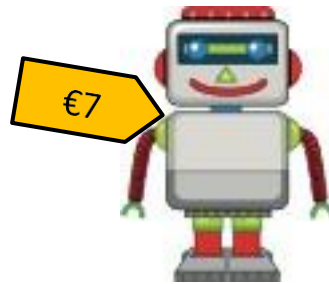
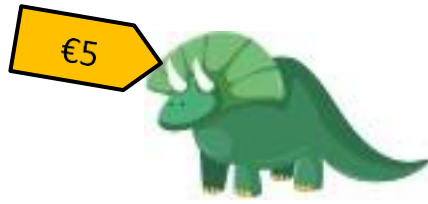
*Materialien: Übersicht Spielzeug-Laden, Arbeitsblatt mit Fragen, Euro-Scheine und Münzen*

### **ANLEITUNG**

1. Ein Spieler ist der Ladenbesitzer und der andere ist der Kunde.
2. Der Kunde hat 10 € in seinem Portemonnaie. Er wählt eines der Spielzeuge im Laden aus und bezahlt mit seinem Geld.
3. Der Ladenbesitzer zahlt Wechselgeld, je nach den Kosten des Spielzeugs.
4. Die beiden Spieler füllen das Arbeitsblatt auf der Grundlage des stattgefundenen Bezahlvorgangs aus.
5. Die Rollen des Ladenbesitzers und des Kunden werden getauscht, und das oben beschriebene Verfahren wird wiederholt.
6. Wenn beide Käufe abgeschlossen sind, gehen die Spieler zu der zusätzlichen Aufgabe über.



# Spielzeug-Laden



### KAUFEN 1

(a) Wie viel kostet das ausgewählte Spielzeug?

(b) Wie viel Wechselgeld wird der Ladenbesitzer herausgeben?

### KAUFEN 2

(a) Wie viel kostet das ausgewählte Spielzeug?

(b) Wie viel Wechselgeld wird der Ladenbesitzer herausgeben?

### ZUSÄTZLICHE AUFGABE

Joy hat 10 €. Sie möchte einen Drachen und einen Ball kaufen.



(a) Wie viel kosten die von Joy ausgewählten Spielzeuge zusammen?


(b) Wie viel Geld behält Joy übrig?

## **Domino**


*Materialien: Domino-Karten*


### **ANLEITUNG**


Lege die Dominokarten so aneinander, dass die Darstellungen nebeneinander die gleiche Zahl zeigen.


	4
----------------------------------------------------------------------------------	---

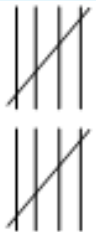
	7
-----------------------------------------------------------------------------------	---

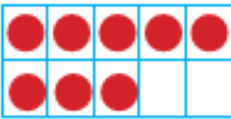

9

3	
---	-----------------------------------------------------------------------------------

2	
---	-------------------------------------------------------------------------------------


10

	8
-------------------------------------------------------------------------------------	---

	1
--------------------------------------------------------------------------------------	---

## **Tic-tac-toe - Spiel für 2 Spieler**

*Materialien: 2 Zahlentafeln (eine für jeden Spieler), 1 Satz Karten mit Zahlendarstellungen, Bleistifte*

### **ANLEITUNG**

1. Jeder Spieler erhält eine Zahlentafel.
2. Die Karten mit den Darstellungen der Zahlen werden verdeckt abgelegt.
3. Spieler 1 zieht eine Karte. Er liest die Zahl auf der Karte, sucht sie auf seiner Tafel und streicht sie durch.
4. Spieler 2 wiederholt das oben beschriebene Verfahren.
5. Der Gewinner ist der Spieler, der drei aufeinanderfolgende Zahlen durchstreichen kann: horizontal, vertikal oder diagonal.

## **Spieler 1**

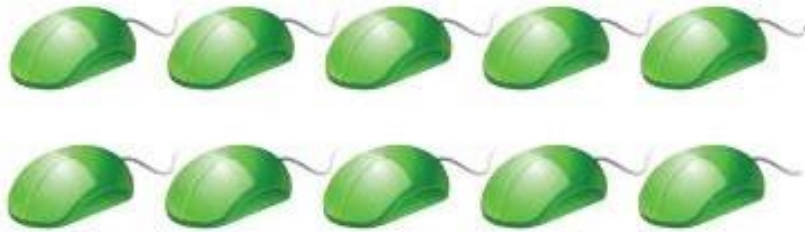
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

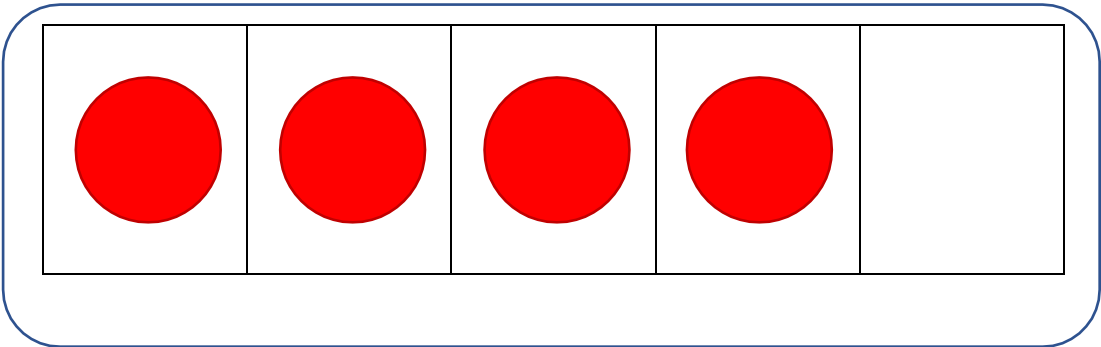
## **Spieler 2**

<b>7</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>



Acht

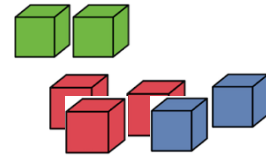






## Aktivität - Erstellen und Interpretieren eines Diagramms

Materialien: 4 grüne, 4 blaue und 4 rote Würfel,  
Karte mit Diagramm und Spielzeug, Arbeitsblatt 1



### ANLEITUNG

Harry möchte ein Diagramm erstellen, um zu zeigen, wie viele Spielzeuge er von jeder Art besitzt (Hüte, Autos, Hunde).

Du kannst Harry helfen, indem du die folgenden Anweisungen befolgst.



1. Lege die grünen Würfel auf die Hüte, die roten Würfel auf die Hunde und die blauen Würfel auf die Autos.
2. Verschiebe die Würfel nun in das Diagramm. Die grünen Würfel in die Zeile mit den Hüten, die roten Würfel in die Zeile mit den Hunden, usw.
3. Beantworte anschließend die Fragen auf dem Arbeitsblatt.



## ARBEITSBLATT 1

1. Schreibe auf, wie viele Spielzeuge es von jeder Sorte gibt.

- die Hunde

- die Hüte

- die Autos

2. Wie viele Autos gibt es mehr als Hüte?

3. Wie viele Spielsachen hat Harry insgesamt?

## **Aktivität - Interpretation eines Diagramms**

*Materialien: Karte mit Diagramm, Arbeitsblatt 2*

### **ANLEITUNG**

Die Kinder einer Klasse haben in einem Diagramm gezeigt, was ihre Lieblingssportart ist.

Betrachte das Diagramm und beantworte die Fragen auf Arbeitsblatt 2.

# LIEBLINGSPORTARTEN DER KINDER

## ARBEITSBLATT 2

1. Schreibe auf, wie viele Kinder jeweils die verschiedenen Sportarten mögen.

- Volleyball

- Basketball

- Fußball

- Tennis

2. Wie viele Kinder spielen lieber Volleyball als Basketball?