



Reinholdstr.6 37083 Göttingen
Tel. 0551-7702225 Fax 0551-7702564

Wendekarten- Längenmaße

Längenmaße umrechnen
mm, cm, dm, m und km
Best.Nr. 4738-08

64 Wendekärtchen mit neuen Spiel-
ideen zum Rechnen mit Längenmaßen
für Kinder ab der 4./5.Klasse und
Erwachsene, durch Selbstkontrolle
auch ohne Erwachsene zu spielen
Idee und Gestaltung : Harald Schmidt

Druck /Design: Göttinger Werkstätten

Das Spiel besteht aus 64 Wendekärtchen. Auf beiden Seiten steht jeweils die gleiche Längenangabe, aber in verschiedenen Längeneinheiten.

Beispiel : 0,5 cm und 5 mm.

Die Maßangaben reichen von 1 mm bis 10,5 km. Die meisten Längenangaben sind ganzzahlig, einige auch in Dezimalzahlen.

Spielmöglichkeiten:

Grundsätzlich muss der Spielleiter (Lehrer, Lerntherapeut) vor jeder Übung die Karten mit dem passenden Schwierigkeitsgrad heraussuchen, z.B. nur Längenangaben in mm und cm. Für Schüler ab Klasse 4 oder 5 sollten alle Karten geeignet sein, wenn keine besonderen Rechenprobleme vorliegen.

1. Übung : Längen ordnen

Alle Karten werden mit beliebiger Oberseite der Größe nach geordnet, von links nach rechts (oder von unten nach oben) mit der kleinsten Längenangabe beginnend. Da einige Längenangaben doppelt vorkommen, müssen diese Karten entsprechend übereinander (bzw. nebeneinander) gelegt werden. Bei dieser Übung muss der Schüler schon begründen können, warum z.B. 1 cm mehr als 4 mm sind, d.h. er muss schon die Umrechnung mm - cm kennen.

2. Übung : umrechnen

Von den ausgelegten Karten wird die Längenangabe in die eingeklammerte Maßeinheit umgerechnet, anschließend wird die Karte zur Kontrolle umgedreht.

3. Übung mehr oder weniger?

Die ausgewählten Karten (gerade Anzahl) werden gründlich gemischt und gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Bei 3 Spielern muss natürlich eine durch 3 teilbare Anzahl gewählt werden. Jeder Spieler hält seine Karten verdeckt und legt die oberste offen auf den Tisch. Die größte Länge gewinnt, der Spieler erhält alle Karten und legt sie beiseite.

4. Übung Zipp-Zapp 1

Wieder werden die Karten gut gemischt und an alle Mitspieler (2 - 3) gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler hat seine Karten für sich offen, für die Mitspieler verdeckt auf dem Tisch.

Auf Zipp nimmt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl in die Hand, auf Zapp decken alle Spieler gleichzeitig ihre