

Rechnen macht Spaß!

12 DOMINO-Rechenspiele für Klasse 2

Addition/Subtraktion mit einstelligen Zahlen im Zahlenraum bis 100 ohne Zehnerübergang

Mit den 12 unterschiedlichen DOMINO-Spielen kann die Rechenfertigkeit spielerisch trainiert werden. Die Dominos können sowohl im Rahmen des Klassenunterrichts in Übungsphasen, zur inneren Differenzierung als auch im Förderunterricht und in der Freiarbeit eingesetzt werden.



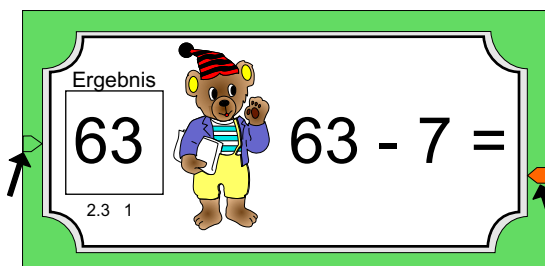
Jedes einzelne DOMINO-Spiel enthält 24 Aufgabenkärtchen.

Links abgebildet ist die "Anfangskarte" des ersten DOMINOS. Auf jedem DOMINO-Kärtchen befindet sich die Nummer des DOMINOS: hier 2.3 1

So ist sichergestellt, dass kein Kärtchen mit anderen Spielen vertauscht werden kann.

Jede DOMINO-Karte (außer Anfangs- und Schlusskarte) hat am linken und rechten Rand eine Kontrollmarke (siehe ↑). Stimmt diese mit der Lösungskarte überein, kann man sicher sein,

dass die Aufgabe richtig gelöst wurde.



Kontrollmarke

Jedes einzelne DOMINO-Spiel enthält 24 Aufgabenkärtchen und eignet sich besonders für Partnerarbeit. Das Spiel kann in zwei Spielvarianten gespielt werden:

Die 24 DOMINO-Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und .durcheinandergemischt. Jeder Spieler erhält jeweils 12 Kärtchen und legt sie offen vor sich auf den Tisch.

Spielregel I

(Ohne Wettkampfcharakter)

Das Auslegen der DOMINO-Kärtchen beginnt mit der "Anfangskarte". Wer die Lösungskarte unter seinen Karten hat, legt sie rechts an. Das Spiel wird mit der "Schlusskarte" beendet.

Schon mit dem Verteilen der DOMINO-Kärtchen ist festgelegt, dass der Spieler mit der "Schlusskarte" als letzter seine Karte anlegen kann.

Spielregel II

(mit Wettkampfcharakter)

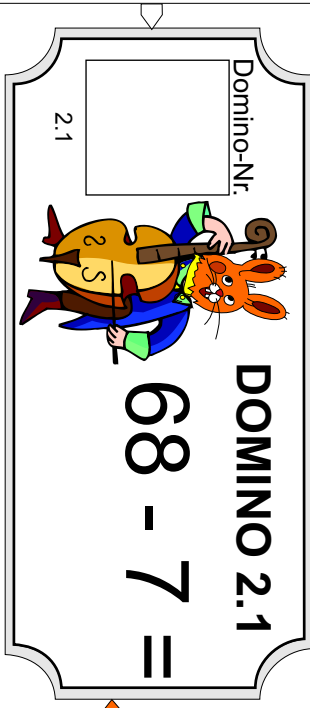
Beide Spieler losen untereinander aus, wer das Spiel mit einer beliebigen Karte eröffnen darf. Der zweite Spieler darf dann die erste(n) Karte(n) sowohl links als auch rechts anlegen, wenn er sie denn unter seinen Karten findet. Kann er keine Karten (mehr) anlegen, ist der andere Spieler wieder am Zuge, usw. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten angelegt hat. Durch den Beginn mit einer beliebigen Karte werden taktische Überlegungen der Spieler herausgefordert, denn so lässt sich der Spielverlauf gezielt beeinflussen. Zudem erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, da auch zu vorliegenden Ergebnissen die passende Aufgabe gefunden werden muss.

Die folgende Seite enthält 2 Domino-Faltumschläge, in denen die DOMINO-Kärtchen aufbewahrt werden können. Bitte 6x ausdrucken und mit der DOMINO-Nr. beschriften!

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.

68 - 7 = 15 + 4 =

Addition/Subtraktion mit einstelligen Zahlen im Zahlenraum bis 100 ohne Zehnerübergang

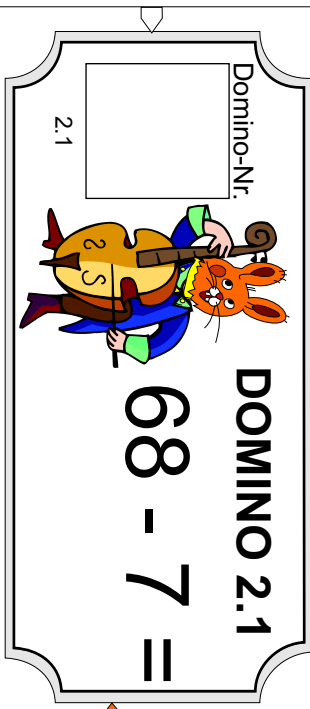


Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.

68 - 7 = 15 + 4 =

Addition/Subtraktion mit einstelligen Zahlen im Zahlenraum bis 100 ohne Zehnerübergang



Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.



3

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.

Die 24 DOMINO-Kärtchen eines Spieles hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen, dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

copyright GPV '04

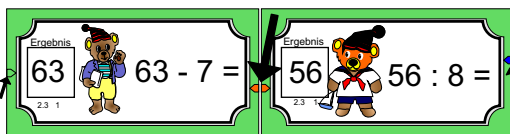
Vielen Dank!

Spielregel I

Das Auslegen der DOMINO-Kärtchen beginnt mit der "Anfangskarte". Wer die Lösungskarte unter seinen Karten hat, legt sie rechts an. Das Spiel wird mit der "Schlusskarte" beendet.

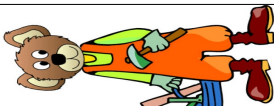
Spielregel II (mit Wettkampfcharakter)

Beide Spieler lösen untereinander aus, wer das Spiel mit einer beliebigen Karte eröffnen darf. Der zweite Spieler darf dann die erste(n) Karte(n) sowohl links als auch rechts anlegen. Kann er keine Karten (mehr) anlegen, ist der andere Spieler wieder am Zuge, usw. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten angelegt hat.



Ob die Lösung richtig ist, erkennt man an der Kontrollmarke!

Kontrollmarke



2

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.



3

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.

Die 24 DOMINO-Kärtchen eines Spieles hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen, dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

copyright GPV '04

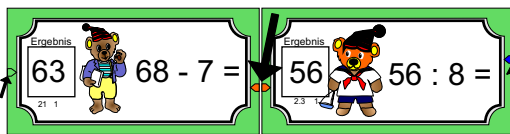
Vielen Dank!

Spielregel I

Das Auslegen der DOMINO-Kärtchen beginnt mit der "Anfangskarte". Wer die Lösungskarte unter seinen Karten hat, legt sie rechts an. Das Spiel wird mit der "Schlusskarte" beendet.

Spielregel II (mit Wettkampfcharakter)

Beide Spieler lösen untereinander aus, wer das Spiel mit einer beliebigen Karte eröffnen darf. Der zweite Spieler darf dann die erste(n) Karte(n) sowohl links als auch rechts anlegen. Kann er keine Karten (mehr) anlegen, ist der andere Spieler wieder am Zuge, usw. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten angelegt hat.



Ob die Lösung richtig ist, erkennt man an der Kontrollmarke!

Kontrollmarke



2

Dieses Eckstück mit der Schere abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken anritzen und dann falzen.