

## Beispiel 4: 3-tägig (3-Tage-Block)

### **Erstellen eines Lernspiels in Mathematik**

- **Zielgruppe:**
  - o Alle Mittelschülerinnen und Mittelschüler
  - o Bedarf bei Sicherung der Grundlagen in Mathematik
  
- **Fachliche Grundlage:**
  - o LehrplanPLUS der Mittelschule:
  
- **Dauer:**
  - o 3 Tage
  - o i. d. R- 9 Uhr bis 13 Uhr
  
- **Inhalt:**
  - o Projekttag
  - o Wiederholung, Vertiefung der Grundlagen im Fach Mathematik
  
- **Eingesetzte Kräfte, z. B.:**
  - o ehemalige Teamlehrkräfte, Studenten, Pensionisten, Honorarkräfte, usw.
  
- **Besonderheit:**
  - o Erstellen von Lernmaterial, das im Anschluss in der Klasse/Schule benützt werden kann
  - o gleichzeitiges Wiederholen mathematischer Grundlagen

Tag	Inhalte	Eingesetztes Personal
Montag bis Mittwoch 9 Uhr bis 13 Uhr	<ul style="list-style-type: none"><li>- Festlegung, wie das erstellte Spiel aussehen soll (analog, digital, Brettspiel, Würfelspiel usw.)</li><li>- Festlegen der mathematischen Themenbereiche, die einfließen sollen (z. B. Grundrechenarten, Kopfrechnen, Formeln, Bruchrechnen, usw.)</li><li>- Finden, zusammenstellen, ausdenken und durchrechnen von geeigneten Aufgaben.</li><li>- Erstellen des Spiels (z. B. Spielplan, Aufgabenkarten, Lösungen, Spielregeln usw.)</li><li>- Ausprobieren des Spiels</li></ul>	ehemalige Teamlehrkräfte, Studenten, Pensionisten, Honorarkraft, usw.

## Beispiel einer konkreten Ausgestaltung „Kartenspiel mit Schätzaufgaben“

### 1. Tag:

- Lehrkraft präsentiert einige altersgemäÙe Schätzaufgaben im Plenum
- Hintergrundinformationen zu Schätzaufgaben, ursprüngliche Idee
- Ideensammlung in Gruppen – Gestaltung von Aufgaben, Schüler kreieren passende Lösungsvorschläge dazu, Schülerinnen und Schüler stellen anderen Gruppen die Ergebnisse vor, Lehrkraft moderiert

### 2. Tag:

- Fortsetzung der Erarbeitungsphase in Gruppen; erneutes Vorstellen der Ergebnisse
- Festlegung des Formats z.B. als Kartenspiel mit „echten“ Karten (Vorderseite der Karte: Aufgabe mit passenden Bilder, Rückseite: Lösungsvorschläge) oder auch als App/Anwendung am PC
- Beginn der Ausarbeitung des Kartenspiels

### 3. Tag:

- Ausarbeitung des Kartenspiels (z.B.: Druck, Laminieren...)
- Anwendung in Probedurchläufen
- Überlegungen: Vorstellungen des Kartenspiels zu Jahresbeginn, z.B. über Schullautsprecher, Ausleihmöglichkeit für alle Klassen, Anwendung zu Stundenbeginn oder in Vertretungsstunden
- Abschluss/Reflexion

### weitere Ideen:

- Erstellen eines mathematischen „Parcours“ für die Schule:
  - o In drei Tagen werden Stationen erarbeitet, an denen unterschiedliche mathematische Fähigkeiten und Fertigkeiten gefragt sind (z. B.: Masse schätzen, Körper erfüllen...).
  - o Spätere Umsetzung: Klassen der Schule kommen in Gruppen in ein Klassenzimmer, führen Stationen durch, Lerngruppe der Erarbeitung dient als Stationenkontrolle und vergibt Punkte
  - o Abschluss: Auswertung und Preisvergabe
- Kreieren eines mathematischen Adventkalenders:
  - o In drei Tagen werden mathematische Aufgaben mit Material für Dezember erstellt (jeden Tag eine neue Aufgabe – Differenzierung in Jahrgangsstufen 5 bis 7 und 8/9 möglich)
  - o Aufgaben werden dann in allen Klassen als Gruppe oder Einzel gelöst, jeweilige Lehrkraft der Klasse moderiert dieses tägliche „Ritual“
  - o Abschluss: Auswertung mit Punkten und Preisen