

Term ärgere mich nicht

Ziel des Spiels:

Zwei Figuren auf zwei beliebige Felder des Häuschens platzieren (Überspringen im Häuschen erlaubt)

Spielzug:

- 2 Termkarten ziehen, würfeln, sich für einen Term entscheiden und dann die gewürfelte Zahl in den Term einsetzen und mit einer Figur den entsprechenden Wert ziehen
- bei negativen Werten rückwärts gehen, aber nicht direkt ins Häuschen
- bei Bedarf die Termkarten neu mischen

Herauskommen:

Bei einem *geraden* Ergebnis des Terms eine Figur auf das Startfeld stellen und danach einen weiteren Spielzug durchführen

Rauswerfen ist natürlich erlaubt!!

Aufgabe 1 (direkt nach dem Spiel)

- Sortiert die Termkarten in verschiedene Gruppen und schreibt zu jeder dieser Gruppen auf, was die Terme in dieser Gruppe gemeinsam haben.
- Gibt es Terme, die zu mehreren Gruppen gehören? Welche und warum?
- Gibt es verschiedene Arten, Gruppen zu bilden?

Aufgabe 2 (Vorbereitung einer zweiten Spielrunde)

- Erstellt selbst 20 Termkarten und überlegt zuvor, welche Eigenschaften sie haben sollen.
- Spielt dann mit den Termkarten (oder tauscht eure Karten vorher mit einer anderen Gruppe aus).
- Sortiert die Karten nach dem Spiel und überlegt euch mögliche Verbesserungen.

Aufgabe 3

- Formuliert Taktiken für das schnelle Auswählen der „besseren Termkarte“. Schreibt die Taktiken auf und gebt sie an Mitschülerinnen und Mitschüler weiter.
- Spielt mit Hilfe der Taktiken, die ihr bekommen habt.
- Verbessert oder korrigiert die Taktik, die ihr bekommen habt.

Aufgabe 4 (neues Termspiel)

- Schreibt veränderte Spielregeln auf. Ihr könnt dabei etwas verändern
- an dem Inhalt der Karten,
 - an der Art, wie man mit den Termen umgeht,
 - an der Art, wie ihr mit den Karten umgeht und
 - an der Art zu Würfeln!
- Spielt das neue Spiel und diskutiert, was besser und was schlechter geworden ist.