

Didaktischer Kommentar

Spielvorbereitung

Die Lehrperson bereitet die Präsentation auf einem Computer vor. Es bietet sich an, die Präsentation per Beamer der ganzen Klasse zu zeigen, ist aber nicht zwingend nötig. Es wird empfohlen PowerPoint oder den PowerPoint Viewer (kostenlos) zu verwenden.

Ablauf

Gespielt wird in Kleingruppen. Die Gruppen bekommen die Aufgabenblätter und müssen nun schnell und leise versuchen, gemeinsam die Aufgaben zu lösen, um dann den richtigen Code am Computer einzutippen.

Zeitungfang: 20 - 25 Minuten

Meiner Erfahrung nach sind die Schüler*innen sehr motiviert, was auch leicht zu Chaos in der Klasse führen kann. Es haben sich folgende mögliche Regulierungen bewährt:

- Es muss immer ein anderes Team zwischen zwei Eingaben einen Code testen.
- Es gibt z.B. pro Team nur drei Versuche.

Viel Spaß beim Spielen

Tim

Anmerkung

Die Aufgaben sind alle im eigenen Unterricht getestet. Sollte sich dennoch ein Fehler in den Materialien versteckt haben, bitte ich um eine kurze Rückmeldung an:

tim.huewe@posteo.de

Die Materialien stehen unter der  Lizenz.

Quellenangaben

Literatur:

Susanne El Faramawy, Lioba Sernetz: **Kooperatives Lernen im Mathematikunterricht – 44 Methoden für die Sekundarstufe**, Verlag an der Ruhr
ISBN: 9783834629265