

Liebe Leserin, Lieber Leser,

Mathe macht munter wäre ein Idealbild für viele Schülerinnen und Schüler. Mit unseren Materialien möchten wir diese Vision im Schulalltag verankern. Pate für unser Motto ist die semantische Verknüpfung: Sowohl **Mathematik** als auch **munter** leiten sich vom griechischen **manthanein** ab (und dies steht für lernen).

So finden Sie in diesem Faltblatt viele Materialien für muntere Mathematikschüler:

- **Senza – 4 Begriffe sind tabu!** ist ideal, um spielerisch auf mündliche Prüfungen vorzubereiten, Terminologie zu festigen und Strukturen zu vermitteln.
- **Mathe-Pärchen** sind nicht nur eine gute Konzentrationsübung, sondern vermitteln vor allem mathematische Zusammenhänge. Gut geeignet zum Beginn einer Stunde, als didaktische Reserve, für Vertretungsstunden oder Freiarbeit.
- **Calcolare** lässt (Kosten-)funktionen spielerisch in den Köpfen der Schülerinnen und Schülern lebendig werden. Spannend und wahrlich munter-machend.
- ... und viele **Mathedominos** als spielerisches Kleingruppenmaterial vom Domino-Spezialisten.

Ich darf jetzt Sie ermuntern: Lassen Sie sich inspirieren und testen Sie die Faszination unserer Materialien im Unterricht oder in der Freiarbeit.

Reimar Sillmann
Verleger

PS: Für Beamer und interaktive Whiteboards bieten wir mit unserer Reihe 'pfficon' viele motivierende Lernspiele für Mathematik, Physik, Chemie und Biologie.

Studenten, Referendare und Lehramtsanwärter

Studenten auf Lehramt, Referendare und Lehramtsanwärter erhalten bei uns stark ermäßigte Sonderkonditionen. Registrieren Sie sich einfach beim Verlag.

Spielanleitungen und Videobeispiele unter www.mathe-domino.de

Freiburger Verlag GmbH, HRB7029 Amtsgericht Freiburg, Geschäftsführer Reimar Sillmann
Postadresse: Hartkirchweg 37, 79111 Freiburg

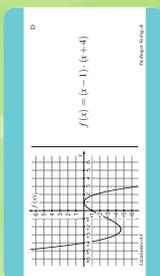
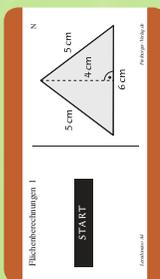
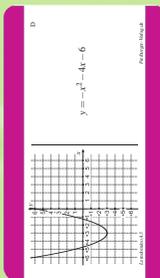
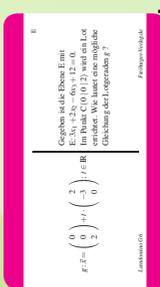
Stand 2019, gültig bis zum Erscheinen einer neuen Übersicht

Kleingruppenmaterial für alle Schularten ab Klasse 5

Lernspiele für Mathematik

Freiburger
Verlag

- ideal als Unterrichtseinstieg
- zum spielerischen Wiederholen
- für Freiarbeit
- und für Vertretungsstunden



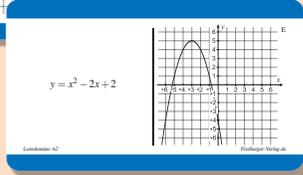
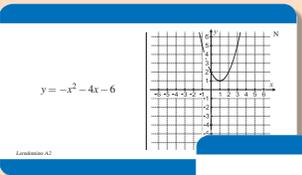
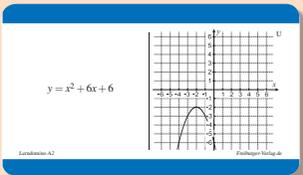
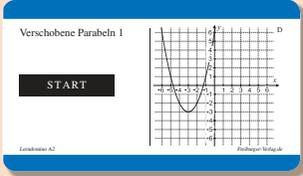
Auf der Tippkarte stehen hilfreiche Hinweise für das Anlegen der ersten Karte.



Die Schüler arbeiten mit den Lerndominos hoch motiviert. Es ist eine faszinierende Methode, die sogar in der 6. Stunde noch für Begeisterung sorgt.



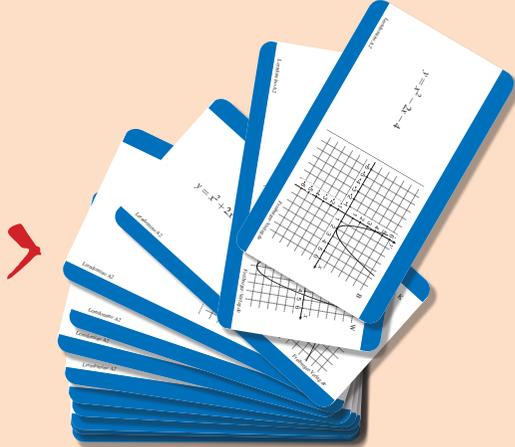
Die ideale Gruppengröße sind zwei bis drei Schüler. In einem Lehrpaket sind deshalb zwölf Dominosätze enthalten.



Jedes Lerndomino beginnt mit einer Startkarte. Auf der rechten Seite steht jeweils eine Aufgabe, zu der es eine richtige Lösung auf einer linken Kartenseite gibt. Die Karten werden solange angelegt, bis die Zielkarte erreicht ist.

Für die Prüfungsvorbereitung eignen sich mehrere Lerndominos mit verschiedenen Themen ideal für Stationen-Lernen.

Viele Karten enthalten ähnliche Aufgaben. Statt flüchtigem Schnellschuss ist exaktes Arbeiten gefragt.



Hoch motivierend – spielerisch in Kleingruppen wiederholen

● Motivierend

Die Mathematik-Dominos gibt es für viele Themen. Wir erhalten beständig Wünsche nach weiteren Themen und erweitern die Reihe regelmäßig. Sie sind eine hoch motivierende Methode, um Stoff spielerisch zu wiederholen und zu festigen.

● Für Kleingruppen

Die Lerndominos sind ideal für Kleingruppen- und Freiarbeit. Der Effekt ist, dass Schüler miteinander über die richtige Folgekarte diskutieren und sich dabei gegenseitig den Stoff mit ihren Worten erklären.

● Praxistauglich

In jedem Lehrpaket befinden sich 12 verschiedenfarbige Dominosätze für das gleiche Thema. Jede Kleingruppe arbeitet mit einer anderen Farbe, so dass die Karten schnell sortiert und ohne lange Vorbereitung einsatzbereit sind.

● Hochwertig

Jeder Dominosatz umfasst 18 Aufgabenkarten, eine Tipp- und eine Lösungskarte. Das Kartenmaterial ist hochwertiger Spielkartenkarton mit abgerundeten Ecken, so dass die Lerndominos lange haltbar sind.

● Nachliefer-Garantie

Sollte einmal eine Karte verloren gehen oder beschädigt werden, dann können Sie gegen Rückporto und 50 Cent Gebühr den betreffenden Dominosatz in der benötigten Farbe beim Verlag nachbestellen.

Mathe-Pärchen

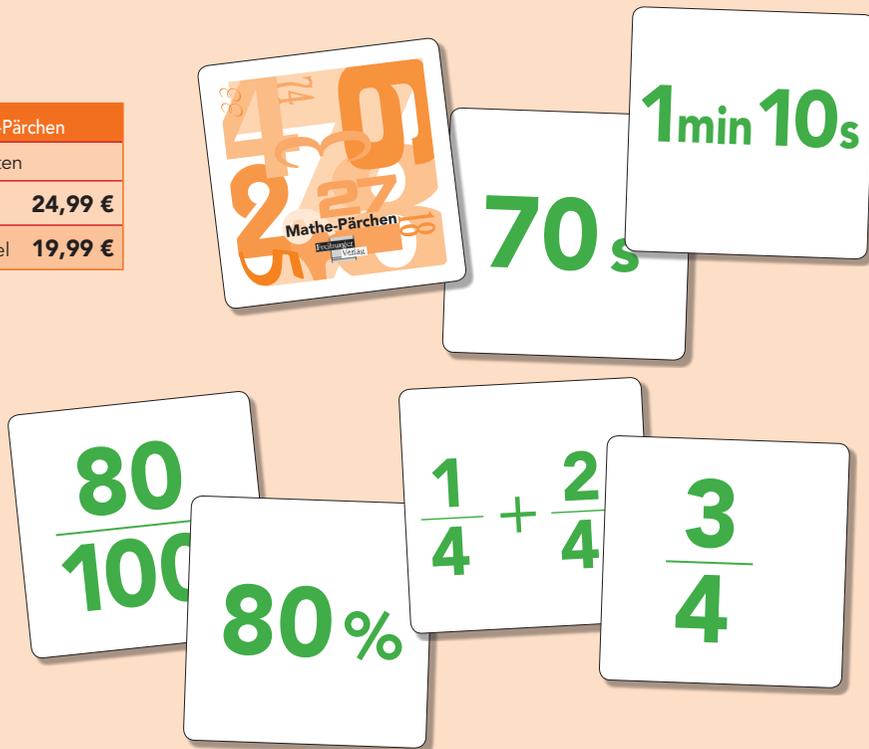
Das Lernspiel Mathe-Pärchen ist eine Mischung zwischen Konzentrationstraining, Kopfrechnen und dem Herstellen von mathematischen Zusammenhängen.

Nach der bekannten Spielidee von Memory werden jeweils zu einem Thema 16 Spielkarten verdeckt nebeneinander abgelegt. Nun gilt es in Partnerarbeit, Pärchen – also immer zwei zusammengehörende Karten – auszumachen und zu lokalisieren. Damit es nicht allzu trivial wird, kommen bestimmte Zahlen in einem veränderten Zusammenhang immer wieder vor. Es gilt also gut aufzupassen, wenn man das Spiel gewinnen möchte.

Ein Klassensatz enthält 12 Themengebiete der Sek I (wie Brüche, Prozente, Maßeinheiten, Zeiteinheiten, Quadratzahlen, Reihen, Geraden, Parabeln, Mehrecke, Körper) mit jeweils 16 Karten. Jedes Themengebiet ist farblich gekennzeichnet, damit die Karten leicht wieder sortiert werden können.

Ideal zum Einstieg, für Stationen oder Freiarbeit und für Vertretungsstunden.

MP Mathe-Pärchen	
12 x 16 Karten	
Metalldose	24,99 €
Faltschachtel	19,99 €



Calculare – Spiel für Kostenfunktionen

Calculare lässt Kostenfunktionen spielerisch lebendig werden. Gruppen von 3 bis 6 Schülerinnen und Schülern übernehmen in diesem Lernspiel ein Unternehmen und versuchen, dieses möglichst optimal zu führen.

Jedes Unternehmen verfügt über drei Werke. Die Gruppen erhalten für diese Werke aus einer großen Auswahl je eine lineare, eine quadratische und eine kubische Kostenfunktion. Nun zieht der Spielleiter in seiner Rolle als Auftraggeber eine Auftragskarte und gibt allen Gruppen das Auftragsvolumen bekannt.

Nach der gesetzten Zeit kommen Gruppenvertreter und der Auftraggeber an einen Verhandlungstisch. Dort wird ähnlich wie bei einer Auktion der Preis für den Auftrag verhandelt. Diejenige Gruppe, die den Auftrag erhält, kann die Auftragsmenge in genau einem Werk produzieren. Nur die zugehörige Kostenfunktion darf bei der Abrechnung verwendet werden. Zur Gewinnbestimmung nutzt die Gruppe den auf der CD-ROM mitgelieferten Abrechnungsbogen. Bei weiteren Durchläufen verändern Aktionskarten die Spielparameter und festigen das Erlernte.

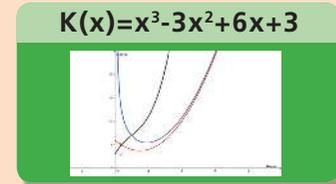
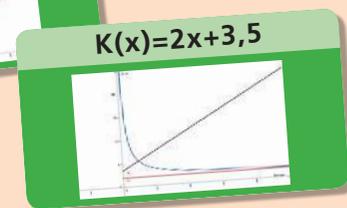
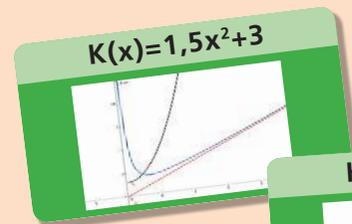
AUFTRAG
 Sie sollen einen Auftrag von 6 ME vergeben. Dabei sollte der günstigste Preis den Vorrang haben. Der Auftrag kann nur an einen Lieferanten vergeben werden.

AUFTRAG
 Sie sollen einen Auftrag von 8,5 ME vergeben. Dabei sollte der günstigste Preis den Vorrang haben. Der Auftrag kann an mehrere Lieferanten vergeben werden.

AKTION
 Der Insolvenzverwalter eines Herstellers für Produktionsanlagen bietet Ihnen eine Anlage zu einem sehr fairen Preis! Sie können eine Ihrer Kostenfunktionen gegen eine neue tauschen!

AKTION
 Ein neuer Produktionsstandort steht Ihnen zur Auswahl. Es besteht für Sie die Möglichkeit, eine neue Kostensituation vorzufinden. Sie können eine Ihrer Kostenfunktionen gegen eine neue tauschen!

CALC Calculare
Kostenfunktionen-, Auftrags- und Aktionskarten mit CD-ROM
24,99 €



Senza – 4 Begriffe sind tabu!

Mathematik-Quartette

SZ1 Senza Analysis



SZ2 Senza Geometrie



SZ3 Senza Stochastik



SZ4 Senza Vektorielle Geometrie



Q1 Brüche 1: Einführung



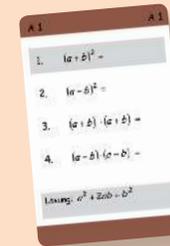
Q2 Brüche 2: Kürzen und Erweitern



Q3 Brüche 3: Addieren, Subtrahieren, Dividieren, Multiplizieren



Q4 Klammern 1: Binomische Formeln



Die Quartette sind ein sehr motivierendes Material zum Üben und Wiederholen vor allem in den Klassen 5 bis 9. Ein Lehrpaket enthält 8 farblich differenzierte Quartette à 32 Karten für die ganze Klasse.

Preise für Lehrerpakete (versandkostenfreie Lieferung)



18 für 13

Wenn Sie 13 Lernspiele bestellen, erhalten Sie fünf Lernspiele kostenfrei hinzu.



4 für 3

Wenn Sie drei Lernspiele bestellen, erhalten Sie ein viertes Lernspiele kostenfrei dazu.

Einzel

In der Faltschachtel **19,99 €**

In der Metalldose **24,99 €**