



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an
Regelschulen

Didaktikpool

Rechen-Lotto für blinde und sehbehinderte Schüler
Franz-Josef Beck
2006

Universität Dortmund
Fakultät Rehabilitationswissenschaften
Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung
Projekt ISaR
44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874
Fax: 0231 / 755 4558

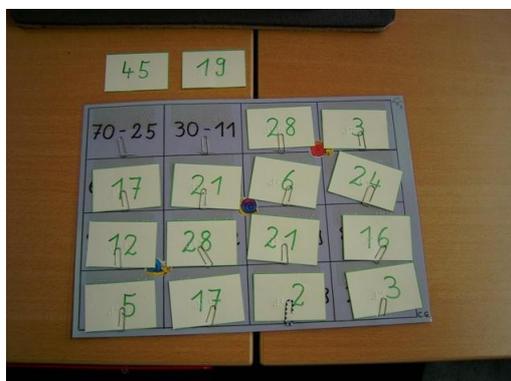
E-mail: isar@uni-dortmund.de
Internet: <http://www.isar-projekt.de>



Rechen-Lotto für blinde und sehbehinderte Schüler

Bei diesem Mathematikspiel handelt es sich um eine Adaption des Rechen-Lottos aus den 60-iger Jahren, das von der Firma Ravensburger®-Spiele angeboten wurde.

Die Spielflächen wurden hier mit verschiedenen Aufgabenarten der ungefähren Größe von A3 erstellt. Auf jeder Aufgaben-Legetafel wurde mit dickem Strich ein Raster aufgezeichnet (hier 4x4 Felder) und in diese Raster jeweils eine Rechenaufgabe geschrieben. Diese Legetafelgröße liegt im ausreichenden Tastbereich für blinde und sehbehinderte Schüler. Über die in Schwarzschrift geschriebenen Aufgaben wurde mit Punktschrift die selbe Aufgabe in Punktschrift geklebt. Diese aufgeklebten Aufgaben dienen gleichzeitig für blinde Mitspieler als Raumorientierung auf der Aufgaben-Legetafel. An der unteren Rasterbegrenzung ist ein kleiner Schnitt gesetzt und eine Büroklammer eingeschoben worden. In diese Büroklammern werden später die errechnete Ergebniskärtchen eingeklemmt. Die Ergebniskarten sind ebenfalls mit dickem Strich und mit Punktschrift beschriftet. Diese Büroklammern verhindern so das Verrutschen der Ergebniskärtchen.



Auf den Spielfeldern stehen die Aufgaben. Die einzelnen Legetafeln der Mitspieler haben unterschiedliche Rechenkonstellationen, die zum gleichen Ergebnis führen, wie z. B. $6 = 3+3$, 2×3 , oder $10-4$ etc.



Durch die unten in den Aufgaben-Legetafeln eingeführten Büroklammern werden die Ergebniskarten gehalten, ein Verrutschen wird so vermieden.

Spielanleitung

Jeder Mitspieler bekommt eine Aufgaben-Legetafel mit Rechenaufgaben. Die Rechenaufgaben der Aufgaben-Legetafeln für jeden Mitspieler haben alle das gleiche Ergebnis.

Die Ergebniskarten werden, mit der Beschriftung nach unten, gemischt auf einen Stapel vor dem Spielleiter gelegt.

Der Spielleiter nimmt die erste Karte hoch und ruft das Ergebnis auf. Jeder Mitspieler überprüft nun seine Aufgaben-Legetafel danach, ob eine Aufgabe, die dieses Ergebnis hat, bei ihm auf dem Feld ist. Die aufgerufene Zahl muss nicht unbedingt als Aufgabe auf den Aufgaben-Legetafeln der Mitspieler vorhanden sein.

Wer zuerst seine Aufgaben-Legetafel mit den Ergebnissen belegt hat, ist Sieger.

Adaptationsidee von: Franz-Josef Beck

Grundidee des Spiels: Rechen-Lotto © by:

Ravensburger® Verlag

Marktstraße 24

88212 Ravensburg