

# Vorwärts – Rückwärts

# 1

Vorwärts und manchmal auch wieder zurück – immer zum entsprechenden Partnerfeld. Mit dieser Idee lassen sich spielerisch alle Lerninhalte mit zwei eindeutig zusammengehörenden Werten einüben. Fremdwörter, Wortformen, Rechnungen etc., die immer wieder abgefragt werden sollten, um sich langfristig einprägen zu können, erhalten durch das Vorwärts - Rückwärts - Spiel eine geeignete Übungsform.

## Spielidee

Auf dem Spielplan sind je zwei Felder mit Zahlen, Bildern oder Wörtern beschriftet, welche zusammengehören. Zieht ein Spieler auf eines dieser Felder, darf er zum entsprechenden Partnerfeld vorziehen. Deshalb kann es manchmal klug sein, den eigenen Zug rückwärts auszuführen, weil das entsprechende Partnerfeld weiter vorne liegt. Rückwärts heisst dann halt doch vorwärts.

## Spielregel

Der Reihe nach wird mit einem Spezialwürfel mit den Werten 1, 2 oder 3 gewürfelt.

Wird eine **Eins** gewürfelt, darf der Spieler seine Figur um ein Feld vorwärts oder rückwärts ziehen. Gelangt er so auf ein beschriftetes Feld, muss er seine Figur auf das entsprechende Partnerfeld setzen. Gelangt er jedoch auf ein Bilder-Feld, bleibt er stehen. Das Spiel geht weiter.

Würfelt der Spieler eine **Zwei**, kann er eines oder zwei Felder vorwärts oder rückwärts ziehen. Auch hier muss er vom gewählten Feld aus zum Partnerfeld ziehen.

Bei einer gewürfelten **Drei** wird die Auswahl besonders gross. Sechs mögliche Züge müssen geprüft werden, um denjenigen auszuführen, der am weitesten nach vorne führt.

Erreicht ein Spieler das **Zielfeld**, hat er gewonnen.

## Didaktische Tipps

Die Spielpläne lassen sich leicht auf Karton kleben oder in einem Copy-Zentrum laminieren. Dann können sie beliebig oft eingesetzt werden.

Jedem Block sind 5 leere Spielvorlagen beigelegt. Mit Leichtigkeit lassen sich damit eigene Spielvorlagen für den Unterricht herstellen. Dabei sollten Sie beachten, dass nie mehr als 10 Felder zwischen den beiden Partnerfeldern liegen. An möglichen Themen mangelt es nicht. Denken Sie beim Gestalten der nächsten Übungsreihe einfach auch an die leeren Spielpläne und im Handumdrehen schreiben Sie eine geglückte, lernintensive Übung. Das Vorwärts-Rückwärts-Spiel ist so gestaltet, dass Sie oder die Kinder eigene Spielformen damit gestalten können. Verwenden Sie einen gewöhnlichen Sechserwürfel und ziehen Sie nur vorwärts. Es entsteht ein völlig neues Spielgefühl. Auch die Bild-Felder animieren zu eigenen Ideen. Wie wäre es mit einem klassischen Leiterlispiel?

# Inhalt gelbes Spiel **1**

- M 1 Uhrzeiten
- M 2 Gemischte Zahlen – unechter Bruch
- M 3 Brüche addieren
- M 4 Bruch – Dezimalzahl
- M 5 Bruch – Prozente
- M 6 Multiplikation
- D 1 Nomen – Tiernamen
- D 2 Tierlaute
- D 3 Singular – Plural
- D 4 Personalformen II
- D 5 Personalformen I
- D 6 Befehlsformen
- D 7 zusammengesetzte Adjektive
- F 1 Les matériaux
- F 2 Les nombres
- F 3 Verbes
- M+U 1 Autokennzeichen
- M+U 2 geografische Begriffe
- M+U 3 Verkehrstafeln
- M+U 4 Zeichen der Musik
- Blatt 21–25 ohne Text

# Inhalt blaues Spiel **2**

- M 1 Grosses Einmaleins
- M 2 Ergänzen auf 1000
- M 3 12-er, 15-er, 24-er, 25er
- M 4 Masseinheiten
- M 5 Zeitumwandlungen
- M 6 Brüche, auf Ganze ergänzen
- M 7 Bruch – Dezimalzahl
- M 8 Winkel bestimmen
- D 1 Nomen mit ähnlicher Bedeutung
- D 2 Nomen – Fremdwörter
- D 3 Präsens – Präteritum
- D 4 Nomen – Adjektiv
- D 5 Vergleichsformen
- F 1 Les nombres
- F 2 Verbes
- F 4 Les animaux
- M+U 1 Pässe der Schweiz
- M+U 2 Städte – Sehenswürdigkeiten
- M+U 3 Städte – Gewässer
- M+U 4 Europa
- Blatt 21–25 ohne Text

© 2000 by Verlag ZKM  
Verlag der Zürcher Kantonalen Mittelstufenkonferenz  
Postfach, 8353 Elgg  
[www.verlagzkm.ch](http://www.verlagzkm.ch)

ISBN 3-909294-33-2

Printed in Switzerland.

Produktion:  
lüthi electronic a g p u b l i s h i n g  
8401 winterthur  
[www.luethidesign.ch](http://www.luethidesign.ch)

Illustrationen: Marcel Mathieu

Alle Rechte vorbehalten.

# 1 «Vorwärts – Rückwärts» gelbes Spiel

Mathe 1	
1	7
3	6
4	11
6	3
7	1
8	16
9	14
11	4
12	18
13	17
14	9
16	8
17	13
18	12
21	25
22	27
23	31
24	28
25	21
27	22
28	24
31	23
32	27
33	35
34	36
35	33
36	34
37	32
38	45
40	46
42	48
45	38
46	40
48	42

# 2 «Vorwärts – Rückwärts» blaues Spiel

Mathe 1	
2	6
3	11
4	9
6	2
7	13
8	12
9	4
11	3
12	8
13	7
15	20
16	23
17	21
18	24
20	15
21	17
23	16
24	18
26	30
27	32
28	35
29	37
30	26
31	34
32	27
33	40
34	31
35	28
37	29
39	45
40	33
42	48
44	47
45	39
46	50
47	44
48	42
50	46