

<b>Operation „Rechnen“ in Graphoville</b>	<b>Ein pikantes Spiel!</b>		<b>Folge 7</b>
<b>Hauptziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Zahlensystem: Einer-, Zehner- und Hunderterzahlen</b></li><li>- <b>Addieren und subtrahieren von Dezimalzahlen, mit und ohne Taschenrechner</b></li><li>- <b>Größenordnungen</b></li><li>- <b>Kopfrechnen mit ganzen Zahlen, Hunderterzahlen (Addition, Subtraktion)</b></li><li>- <b>Zusatzübungen: Römische Zahlen</b></li></ul>		
<b>Wichtigste Kompetenzen</b>	3 A – 3 E – 4 E – T 3A – T 3B		
	<b>Szene 1</b> <b>„Vorbereitungen“</b>	<b>Szene 2</b> <b>„Das Spiel!“</b>	<b>Szene 3</b> <b>„Gespenster sind mit von der Partie!“</b>
<b>Durchzuführende Berechnungen und umzusetzende Fähigkeiten</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Addieren und subtrahieren von einfachen Zahlen</li><li>- Einführung in den Dreisatz</li><li>- Die Relevanz eines Resultates bewerten</li><li>- Eine logische oder sinnvolle Lösung für ein Problem finden</li><li>- Schätzungen: Wie viel braucht man pro Person, um...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Addieren, subtrahieren und multiplizieren von einfachen Zahlen</li><li>- Multiplizieren mit 10 und 100</li><li>- Die Wahl einer Drittperson entsprechend seiner Persönlichkeit bewerten (Üb. 7)</li><li>- Die Anweisungen oder Regeln für ein Spiel erraten</li><li>- Die Argumentation anderer nachvollziehen oder fortführen</li><li>- Versuchen mehrere Lösungen zu finden, um zum selben Ergebnis zu kommen</li><li>- Das Abakus-System</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Addieren, subtrahieren und multiplizieren von einfachen Zahlen</li><li>- Multiplizieren mit 10 und 100</li><li>- Mehrere Möglichkeiten finden , um zum selben Ergebnis zu gelangen</li><li>- Wie man eine Leistung in diesem Spiel bewerten kann: Kriterien der Schnelligkeit, Sicherheit, Genauigkeit des Ergebnisses, Argumentation, Originalität ...</li></ul>
<b>Anzahl Übungen</b>	6	10	6
<b>Gesellschaftsrelevante Hintergründe und Fakten</b>	<p>Justine, Bedienstete im Schloss, ist verantwortlich für die Zubereitung eines Geburtstagsessens.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Organisiert einen Geburtstag mit Kindern: bereitet das Essen zu, aber unterhält die Kinder auch</li><li>- Fräulein Dorn, Gouvernante im Schloss, behandelt Justine schlecht (der Missbrauch von Autorität und Verachtung)</li><li>- Justine ist ironisch (6). Was ist Ironie?</li><li>- Jemanden unterbrechen ... (Üb. 6)</li></ul>	<p>Das Spiel, das von Fräulein Dorn animiert wird, und die Teilnahme der Kindern je nach Alter, Rechenfähigkeiten und ihrer Persönlichkeit.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Streitigkeiten zwischen Bruder und Schwester</li><li>- Rivalität zwischen Kindern</li><li>- Mogeln</li><li>- Vorwände für den Fehlerfall</li><li>- Ist der Taschenrechner unumgänglich?</li><li>- Kopfrechnen</li></ul>	<p>Die Gespenster des Schlosses mischen sich ins Spiel ein</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Römische Ziffern</li><li>- Schlau spielen!</li></ul>
<b>Weiterführende Ideen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fräulein Dorn behandelt Justine mit Verachtung. Was bedeutet es, anderen gegenüber Verachtung zu zeigen? Kann dies gerechtfertigt sein?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Was würden Sie über die Persönlichkeit jedes einzelnen dieser jungen Menschen sagen?</li><li>- Was denken Sie über die Animation von Fräulein Dorn?</li><li>- Haben Sie schon einmal gemogelt?</li><li>- Ist es immer leicht, in einer Gruppe von Jugendlichen oder Kindern der Älteste , der Jüngste oder hochbegabt zu sein?</li><li>- Kennen Sie Zwillinge ?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Radegunde will Fräulein Dorn einen Streich spielen. Gute und schlechte Scherze, gute und schlechte Witze (Brennesseln)</li><li>- Wie empfinden Sie es, wenn man Sie in Verlegenheit bringt? (Szenario 6). Haben Sie Beispiele, wo man Sie in Verlegenheit gebracht hat?</li><li>- Genießen können ...</li><li>- Glauben Sie an Gespenster oder Geister?</li></ul>
<b>Verknüpfungen mit dem Projekt „Gewusst wie“ (logisches Denken)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Die Proportionalität</li><li>- Schätzen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kombinieren</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kombinieren</li></ul>
<b>Genannte Berufe und Verknüpfungen zum</b>	P = Papier, I =interaktiv		
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grundschullehrerin <b>P - I</b></li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Gärtner <b>P - I</b></li></ul>

<b>Projekt „120 Berufe in Szene gesetzt“.</b>	- Haushälterin <a href="#">P</a> - <a href="#">I</a>		
<b>Eventuelle Bemerkungen</b>	<p>Das Training in dieser Sequenz konzentriert sich auf die Fähigkeit, einfache Operationen zu kombinieren, möglichst durch Kopfrechnen. (Szenen 2 und 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Umsetzung des Spiels von Fräulein Dorn basiert auf “Gewusst wie“, das auf der Website von Euro Cordiale (<a href="http://www.euro-cordiale.lu">www.euro-cordiale.lu</a>) verfügbar ist.</li> <li>- Dieses Spiel ist normalerweise sehr erfolgreich in kleinen Gruppen von Jugendlichen (oder Erwachsenen!)</li> <li>- Am Ende der Folge sucht die Gräfin ihren Gärtner Hugo, den sie in der darauffolgenden Folge, im Schlosspark, finden wird. Er wird eine der Hauptpersonen sein. Trotzdem muss man keine Reihenfolge einhalten. Alle Folgen zusammen bilden jedoch eine "Geschichte", die in er Stadt und mit ihren Einwohnern chronologisch zwischen April und Dezember stattfindet.</li> </ul>		