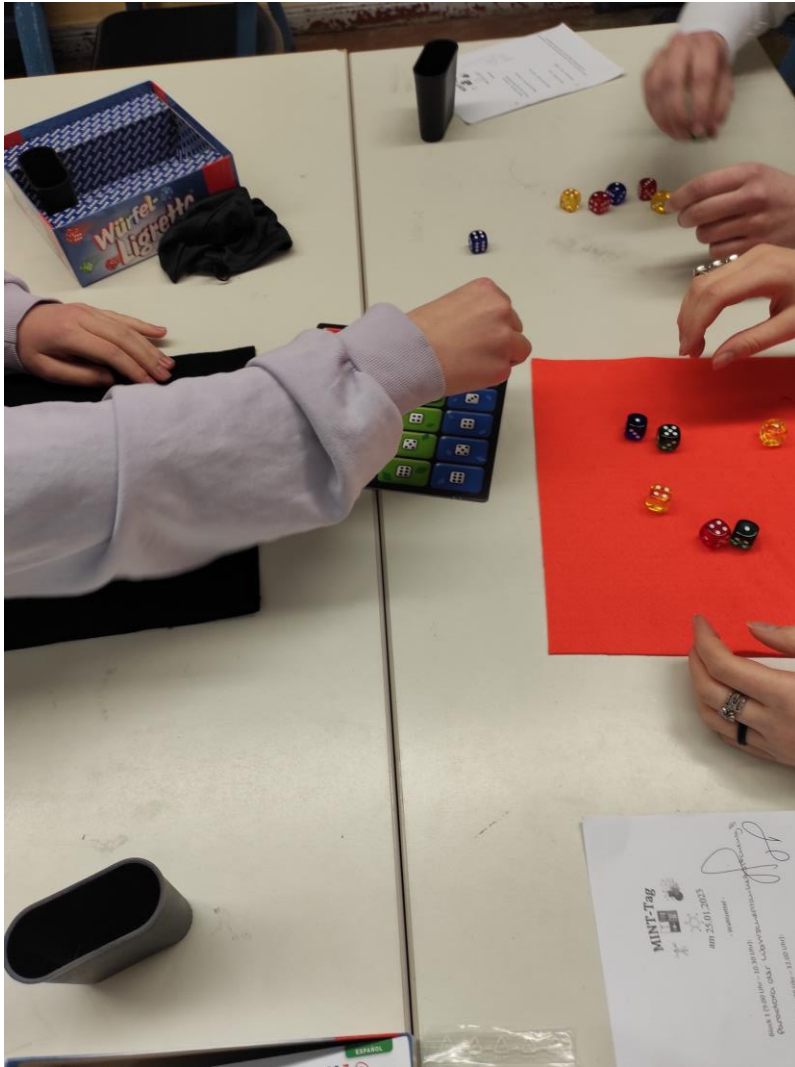




# Ligretto als Lernspiel

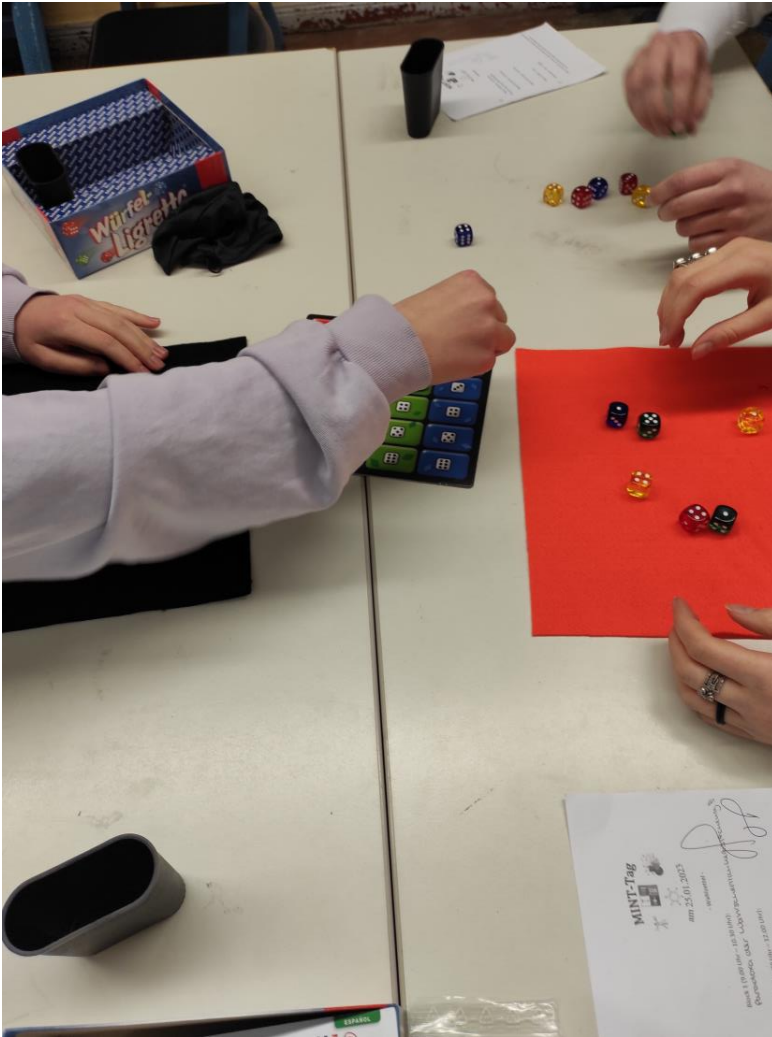
Robert Teichert 18.3.2023

# Was wir machen



1. Würfel-Ligretto spielen
2. Input:  
Einsatzmöglichkeiten Unterricht
3. Beispielmaterialien
4. Eigene Ideen zu Aufgaben...

# Vorteile für den Unterricht



## Würfel-Ligretto

- + Spielrunden sind kurz und erlebnisreich
- + Spielmaterial ist günstig
- + gemeinsame Erfahrungsgrundlage und Erinnerungsanker für das Thema
- + ermöglicht Bezüge zu allen Grundaufgaben und Basiskonzepten

# Vorteile für den Unterricht



## Aufgaben

- + ergeben sich aus konkreten Situationen
- + alle „Ergebnisse“ sind verifizierbar durch die Klasse (Gesetz der gr. Zahlen)
- + können leicht von SuS formuliert werden
- + Differenzierung nach oben sehr gut möglich
- + eigene Aufgaben können Lernprodukt sein



# Unterricht konkret

Erstellt eigene Stochastikaufgaben im Kontext des Spiels Würfel-Ligretto.

- ✓ Verwendet eigene Spielsituationen oder Ideen zum Spiel beim Formulieren der Aufgaben.
- ✓ Erstellt eure Aufgaben digital (Tipp: Einsatz von eigenen Fotos).
- ✓ Erstellt eine Musterlösung zu euren Aufgaben (handschriftlich reicht hier).
- ✓ Berücksichtigt verschiedene Themengebiete der Stochastik (siehe Mindmap) und Schwierigkeitsniveaus (I Reproduktion; II Anwenden; III Transfer/Problem).



Aspekt	Prozent erreichbar	Prozent erreicht	Bemerkungen
<b>Layout der Aufgabe</b> (Übersichtlichkeit, Formatierung, Namen, Überschrift, Bild verwendet)	10%		
<b>Aufgabenstellung</b> (Struktur, verschiedene Themen und Niveaus, Verständlichkeit, Originalität)	40%		
<b>Kontextualisierung der Aufgabe</b> (Einbettung der Aufgaben, dazu passende Aufgabenstellungen, Kreativität)	25%		
<b>Musterlösung</b> (fachlich richtig, nachvollziehbar, lesbar)	25%		