

# DART PLUS

## BENÖTIGTES MATERIAL

- Malerkreppband – stark gekrepppt, gut dehnbar
- Punkte (M 1)
- Sonderkarten (M 4), z.B. +5, -1
- 3 Ziffernkarten (M 2), z.B. 2, 3, 4
- 1 Tuch



## DURCHFÜHRUNG

- Kleben Sie drei möglichst konzentrische Kreise mit Malerkreppband auf den Boden, ähnlich einer Dartscheibe.
- Die Kinder sollen sich in einem Abstand von etwa einem großen Schritt rund um den äußeren Kreis aufstellen.
- Legen Sie Ziffernkarten in die Kreisringe und gehen Sie diese ab, damit die Kinder wissen, welche Zahl wo gilt.
- Teilen Sie danach Kreis- oder Ringsegmente als Sonderfelder ab und legen Sie Sonderkarten dazu. Gehen Sie auch die Segmente ab, damit die Kinder wissen, welche Sonderkarte wo gilt.
- Die Kinder sollen nun reihum mit dem verknöteten Tuch in die Kreisringe werfen. Je nach Treffer (Wert entspricht der Zahl im jeweiligen Kreisring), erhalten die Kinder die entsprechende Anzahl an Punkten. Landet das Tuch auch noch in einem Sonderfeld, wird der Wert der Sonderkarte zum Zahlenwert des jeweiligen Kreises addiert bzw. vom Zahlenwert subtrahiert.
- Es werden 5 Runden gespielt, d.h. jedes Kind hat 5 Würfe.
- Gewonnen hat das Kind, das nach 5 Runden die meisten Punkte gesammelt hat.



## TIPPS

- Verwenden Sie die Punkte nur zu Beginn bei niedrigen Zahlen, wenn die Kinder noch Hilfe brauchen. Verzichten Sie auf die Punkte, sobald Sie höhere Zahlen verwenden – es wird durch die große Anzahl an Punkten, die Sie benötigen und welche die Kinder zählen müssen zu unübersichtlich.
- Sie können das Spiel auch im Freien spielen. Malen Sie die Kreise und Sonderfelder mit Straßenkreide auf.
- Passen Sie die Ziffernkarten und Sonderkarten den Fähigkeiten der Kinder bzw. dem Übungszweck an. Sie können bei den Ziffernkarten und auch bei den Sonderkarten höhere Zahlen (z.B. 326) wählen. Nutzen Sie dazu die leeren Karten (M 3).



## VERTIEFUNG

- Jedes Kind erhält zu Beginn gleich viele Punkte (z.B. 30). Die Kinder werfen mit dem verknoteten Tuch in die ‚Dartscheibe‘ und geben die geworfene Anzahl an Punkten zurück. Gewonnen hat jenes Kind, welches zuerst keine Punkte mehr hat. Der letzte Wurf muss allerdings ‚genau passen‘, das heißt, hat ein Kind nur mehr 3 Punkte übrig und wirft eine 4, so muss es aussetzen und darf bei der nächsten Runde erneut werfen.



## LERNZIELE

- Abzählen
- Üben von Addition und Subtraktion
- Merken einer bestimmten Zahl und Addieren zu dieser Zahl
- Addieren im Kopf
- Üben der schriftlichen Addition
- Treffen strategischer Überlegungen (Erreichen einer bestimmten Punkteanzahl)