

# Größenumwandlung - Flächen I

[http://www.blume-programm.de/ab/boerse/b\\_1.htm](http://www.blume-programm.de/ab/boerse/b_1.htm)

|   | A                   | B                      | C                       | D                     | E                     |
|---|---------------------|------------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
|   | A. Bergkemper, 4/99 |                        |                         |                       |                       |
| 1 | 76 cm <sup>2</sup>  | 7,6 m <sup>2</sup>     | 34000 mm <sup>2</sup>   | 76 m <sup>2</sup>     | 3,4 dm <sup>2</sup>   |
| 2 | 0,76 m <sup>2</sup> | 3,4 m <sup>2</sup>     | 7,6 mm <sup>2</sup>     | 760 dm <sup>2</sup>   | 34 mm <sup>2</sup>    |
| 3 | 340 dm <sup>2</sup> | 7600 dm <sup>2</sup>   | 7600 mm <sup>2</sup>    | 34000 cm <sup>2</sup> | 0,076 cm <sup>2</sup> |
| 4 | 3,4 mm <sup>2</sup> | 0,0034 dm <sup>2</sup> | 0,00034 dm <sup>2</sup> | 7600 cm <sup>2</sup>  | 3,4 m <sup>2</sup>    |

## Spielregeln:

Die Vorlage wird auf eine Folie gedruckt und auf den Tageslichtschreiber gelegt. Alle 20 Felder werden mit Holzplättchen o.ä. abgedeckt.

Aus der Lerngruppe werden Mannschaften gebildet, die nacheinander je zwei Felder durch Angabe von Spalte und Zeile aufdecken dürfen. Werden zwei passenden Felder gefunden, darf die erfolgreiche Mannschaft zwei weitere Deckplättchen wegnehmen lassen. Passen die beiden aufgedeckten Felder nicht zueinander, werden sie wieder abgedeckt. Damit nicht nur nach Farben gespielt wird, könnte man vereinbaren, dass vor dem Aufdecken des zweiten Feldes dessen Wert genannt werden muss. Sieger ist natürlich die Mannschaft, die die meisten Paare gefunden hat.

Mannschaftsinterne Absprachen können erlaubt werden oder auch nicht. Auf Seite 2 ist das gleiche Memory noch einmal in schwarz-weiß, auf Seite 3 finden Sie eine Kopiervorlage für Abdeckkärtchen.