

Arbeitsblatt: Akustische Serialität AS (Funktionstraining mit Symbolen):
Spiel: „Rechenkoffer packen“

Das [ursprüngliche] Spiel besteht darin, vom „Einpacken eines Koffers“ zu berichten und Gegenstände zu nennen, die bereits in den Koffer gepackt wurden.

Vor Beginn werden Vereinbarungen über das Spielende getroffen. Die Teilnehmer vereinbaren eine Person, die die Geschichte beginnt, indem sie sagt: „*Ich packe meinen Koffer und lege ein ... (beliebiger Gegenstand) hinein.*“ Nun wird im Uhrzeigersinn fortgefahren.

Der jeweils nächste Mitspieler wiederholt den gesamten Satz seines Vorgängers inklusive aller Gegenstände, die dieser genannt hat, und fügt einen eigenen Gegenstand hinzu. Reihum müssen die Spieler so alle bereits genannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge lückenlos aufzählen und am Ende der Liste einen weiteren, eigenen Gegenstand hinzufügen.

Quelle: Wikipedia

Hier die Variante: In den Koffer dürfen nur Gegenstände eingepackt werden die mit Rechnen zu tun haben wie Zahlen, Zeichen, Formen usw. Zum Bsp.: +, -, Dreieck, :, x, 3,...

