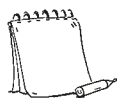




keine besonderen Voraussetzungen



OHP-Folie des Spielplans (S. 7), Folienstift

Durchführung:

- Lehrer nennt eine beliebige Ergebniszahl zwischen 0 und 100.
- Schüler müssen drei Zahlen finden, die senkrecht oder waagerecht nebeneinanderliegen und durch Addition **oder** Subtraktion **und** Multiplikation das geforderte Ergebnis ergeben. (Regelung Punkt vor Strich kann außer Acht gelassen werden.)
- Hat ein Schüler drei Zahlen gefunden, meldet er sich und kommt an die Folie, um seine „Rechenzahlen“ zu zeigen. Die Klasse rechnet gemeinsam nach und kontrolliert das Ergebnis. Ist es richtig, darf der Schüler die drei Zahlen durchstreichen. Diese können für weitere Rechnungen nicht eingesetzt werden. Ist das Ergebnis falsch, setzt sich der Schüler und die Klasse sucht weiter nach passenden Zahlen.

Beispiel:

Lehrer: „27“

Schüler: „ $18 \cdot 2 - 9 = 27$ “ (Zeile 3, Spalte 6–8)

Lehrer und alle anderen Schüler rechnen nach. Schüler streicht die drei Zahlen auf der Folie durch.

Weitere Hinweise:

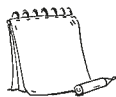
- Das Spiel lässt sich an mehreren Tagen hintereinander durchführen, bis z. B. alle Zahlen durchgestrichen sind.
- Eine einfachere Variante ist möglich, indem nur Addition und Subtraktion zulässig sind und die Anzahl der beteiligten Zahlen beliebig ist. Die Zahlen müssen nur nebeneinanderliegen.
- Zahlen, die diagonal zueinander stehen, gelten lassen.
- Regelung „Punkt vor Strich“ einführen.
- Auch Division zulassen.



5	4	7	1	3	12	6	3
1	8	5	6	6	0	8	9
4	6	7	3	1	9	18	2
8	2	6	10	11	3	9	3
2	0	1	7	3	9	15	15
5	4	14	15	4	1	10	2
7	9	2	1	10	19	4	0
4	8	4	2	3	7	6	9
0	2	3	11	5	14	9	10
8	10	5	5	0	10	13	9
16	2	17	6	10	7	1	8



keine besonderen Voraussetzungen



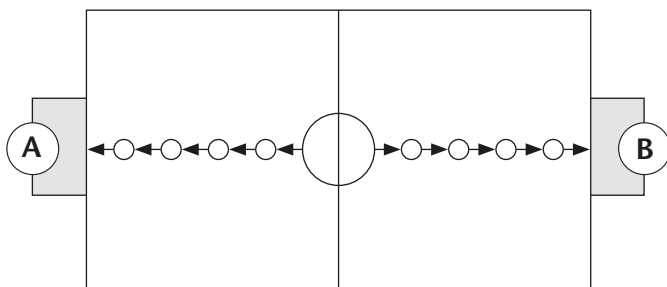
OHP-Folie des Spielplans, Münze oder Spielmännchen als Spielball

Durchführung:

- Lehrer teilt die Klasse in zwei gleich große Mannschaften.
- Lehrer legt den Spielplan auf und bestimmt, welche Mannschaft auf welches Tor spielt.
- Lehrer nennt eine Rechenaufgabe, die im Kopf lösbar ist.
- Schüler rufen die richtige Lösung.
- Die Mannschaft, die schneller das korrekte Ergebnis nennt, bekommt den „Ball“ ein Feld in Richtung des gegnerischen Tors gerückt.
- Nennt beim nächsten Mal die andere Mannschaft als erste das korrekte Ergebnis, wird der „Ball“ wieder in die andere Richtung gerückt.
- Entweder wird eine bestimmte Zeit (z. B. 3 Minuten) gespielt oder aber bis eine bestimmte Tordifferenz (z. B. 2 Tore Unterschied) erreicht wurde.

Beispiele:

1. Rechnungen zu den Grundrechenarten
2. Rechnungen zum großen Einmaleins
3. Rechnungen mit Dezimalbrüchen (ab Klasse 6)
4. Rechnungen mit ganzen Zahlen (ab Klasse 6)



Spielplan

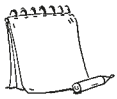
Weitere Hinweise:

Nach mehreren Durchgängen ist es möglich, dass ein Schüler den „Ball“ bedient und ein anderer Schüler die Aufgaben stellt.

Zudem ist es möglich, jeweils nur zwei Mannschaftsmitglieder gegeneinander rechnen zu lassen.



keine besonderen Voraussetzungen



kein Material

Durchführung:

- Lehrer erklärt die **Vorgehensweise**:
- Schüler legen ihren Kopf auf den Tisch und schließen die Augen.
- Lehrer nennt eine Rechenaufgabe mit möglicher Lösung.
- Schüler recken den Daumen nach oben, wenn die Lösung stimmt, und senken den Daumen, wenn die Lösung falsch ist.
- Die Auflösung erfolgt durch den Lehrer.
- Bei falschen Lösungen kann ein Schüler dann das richtige Ergebnis nennen.
- Nach einigen Durchgängen können Schüler die Rechenaufgaben stellen und ihre Mitschüler kontrollieren.

Beispiele:

1. Lehrer: „ $480 : 12 = 40$.“

Schüler sollen den Daumen heben, da das Ergebnis richtig ist.

Lehrer: „Das stimmt, $480 : 12 = 40$.“

2. Lehrer: „ $125 : 5 = 20$.“

Schüler sollen den Daumen senken, da das Ergebnis falsch ist.

Lehrer: „Das Ergebnis war falsch.“

Schüler: „ $125 : 5 = 25$.“

Weitere Hinweise:

Man sollte darauf achten, dass die Schüler nicht aufschauen und sich so an den Daumen der Mitschüler orientieren. Diese Methode hat den großen Vorteil, dass man schnell einen Überblick über die ganze Klasse und deren Kopfrechtleistung erhält.

Diese Methode lässt sich vielfach abwandeln. Auch ein Einsatz in der Geometrie ist möglich. Dann können Sätze genannt werden wie „Ein Quadrat ist eine Raute.“, „Der Durchmesser eines Kreises ist halb so groß wie der Radius.“ usw.