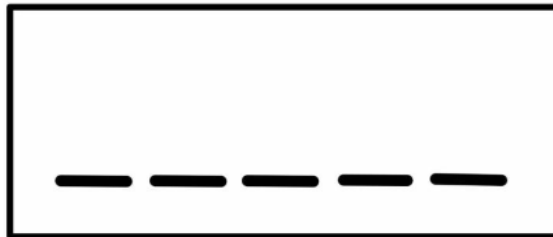


Kopfrechenspiele für Zwischendurch

CODE-KNACKER



Material: Papier und Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

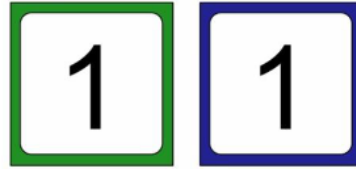
Anleitung: Die Kinder der Klasse sollen einen Code knacken. Dafür bekommen sie von einem Code-Experten verschlüsselt Hinweise.

Beispiel: „Es ist ein fünfstelliger Code.
Die Ziffer an der ersten Stelle ist die Summe aus 5 und 2.
Die Ziffer der zweiten Stelle ist das Dreifache von 2.
Die Ziffer an der dritten Stelle ergibt sich, wenn man 8 mal 3 rechnet und das Produkt durch 6 teilt.“

Differenzierung: Durch die Länge der Code-Zahl und durch die Komplexität der Rechenaufgaben der Hinweise kann die Schwierigkeit der Aufgabe variiert werden.



GRÜN GEGEN BLAU



Material: ca. 30 Teamkärtchen: Mannschaft Grün/ Mannschaft Blau
(je nummeriert von 1 - 15, je nach Anzahl der Kinder)

Personen: Klassengröße

Anleitung: Zwei Mannschaften treten gegeneinander im Kopfrechnen an. Dabei weiß zunächst kein Kind zu welcher Mannschaft die anderen Kinder gehören (verdeckte Kärtchen). Es ist darauf zu achten, dass jeweils die gleichen grünen und blauen Nummern verteilt werden, denn Kinder mit der gleichen Nummer spielen gegeneinander. Haben sich die Kinder ihre Karte verdeckt angesehen, kann es losgehen. Eine Person (Lehrkraft, Kind...) stellt eine Rechenaufgabe. Nach einer Zeit (etwas Zeit lassen, damit alle Kinder mitrechnen können) wird verkündet, wer die Lösung nennen darf: „Es antworten die Kinder mit der Nummer ____.“ Je nachdem, wer die Lösung zuerst nennt, erspielt einen Punkt für seine Teamfarbe. Der Punktestand wird an der Tafel dokumentiert. Wichtig ist, dass einzelne Rechenpaare mehrfach aufgerufen werden, damit die Kinder auch weiterhin mitrechnen.

Differenzierung: Auswahl der Aufgaben den Paarungen anpassen (Teamkärtchen können bei einer festen Sitzordnung vor Eintreffen der Kinder gezielt verteilt werden und etwa gleichstarke Kinder (gleiche Nummer) können gegeneinander spielen).

Vgl.: Cottmann, K. (2007). *5-mal 5-Minuten-Training*. In: *Grundschule Mathematik 15/2007*, S. 16-19.

GRÜN GEGEN BLAU

1	2	3	1	2	3
4	5	6	4	5	6
7	8	9	7	8	9
10	11	12	10	11	12
13	14	15	13	14	15

(Die Karten können auch schwarz-weiß auf farbiges Papier gedruckt werden.)



KLASSEN-DOMINO

START	$24 + 8$	32	$18 + 7$	25	$32 + 9$	41	$45 + 8$
53	$65 + 9$	74	$88 + 6$	94	$39 + 4$	43	$57 + 7$
64	$27 + 5$	32	$19 + 4$	23	$46 + 5$	51	ZIEL

Material: Einzelne Dominokarten mit einer Start- und einer Zielkarte

Personen: Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind erhält eine oder mehrere Dominokarten. Das Kind mit der Startkarte (auf dem ersten Feld dieser Karte steht START) liest die erste Rechenaufgabe vor (zweites Feld dieser Karte). Alle Kinder rechnen die Aufgabe aus. Das Kind mit dem passenden Ergebnis meldet sich und liest die nächste Aufgabe vor. Wenn alle Kinder richtig gerechnet haben, steht das letzte Ergebnis auf der Zielkarte (zweites Feld ZIEL). Die Klasse hat das Klassen-Domino gemeinsam gelöst.

Wichtig ist, dass jedes Ergebnis nur einmal vorkommt.

Differenzierung: Die Lehrkraft kann vorher genau auswählen, welches Kind, welche Karte erhält, um das Ergebnis auch nennen zu können. Einzelne Kinder können auch mehrere Dominokarten erhalten.



KLASSEN-DOMINO

START							
							ZIEL

(Die Anzahl der Karten entsprechend der Klassengröße anpassen. In die Domino-Karten können beliebige Aufgaben notiert werden.)



KOPFRECHNEN UMGEKEHRT

Finde alle Aufgaben mit dem Ergebnis



Material: Blatt, Stift

Personen: 1 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrkraft nennt eine Ergebniszahl. Die Kinder denken sich eine (oder mehrere) Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit dazu aus. Nach Ablauf der Zeit werden alle möglichen Aufgaben zu dem Ergebnis gesammelt.

Variante: Dieses Spiel kann in Teams gespielt werden. Immer abwechselnd nennen die Teams eine mögliche **neue** Aufgabe. Das Team, das keine neue Aufgabe mehr findet, hat verloren.

Differenzierung: Rechenoperationen können vorgegeben werden

- nur Additionsaufgaben finden
- nur Subtraktionsaufgaben finden
- keine Aufgaben $+ 1$, $\cdot 1$, $- 1$, $: 1$ verwenden, etc.

Vgl.: Cottmann, K. (2007). *5-mal 5-Minuten-Training*. In: *Grundschule Mathematik* 15/2007, S. 16-19.



MATHE-FUßBALL



Material: Spielfeld, Fußball (Tafel, Magnetwand, etc.)

Personen: bis Klassengröße

Anleitung: Die Gruppe / Klasse wird in zwei Mannschaften geteilt. Es wird ein Timer, eine Stoppuhr, etc. gestellt. Die Lehrkraft stellt eine Aufgabe, der/diejenige der/die es weiß, meldet sich. Ist die Antwort richtig, erhält die Mannschaft einen Punkt und der Ball rückt ein Feld näher zum gegnerischen Tor. Nach einem Tor kann wieder von der Mitte gestartet werden. Gespielt wird, bis die Zeit abgelaufen ist.

Differenzierung: Die Auswahl der Aufgaben kann zu verschiedenen Themen erfolgen. Besonders starke Spieler können mit zusätzlichen Handicaps belegt werden. Zwei hintereinander folgende Antworten dürfen nicht von dem gleichen Spieler gegeben werden („Pass“).



STADT-LAND-FLUSS

Zahl	+ 30	· 5	das Doppelte	das Zehnfache
6	36	30	12	60

Material: Blatt oder vorgedruckte Blankotabelle (evtl. laminiert) oder bereits mit Rechenoperationen gefüllte Tabelle (obere Zeile), (Folien-) Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind bereitet seine Tabelle vor (selbst zeichnen, Rechenoperationen in die obere Zeile eintragen). Ein Kind aus der Gruppe / Klasse nennt laut die Zahl 1 und zählt weiter, ein anderes Kind (z. B. Sitznachbar, vorher bestimmtes Kind) ruft irgendwann „Stopp“. Die nun von dem zählenden Kind genannte Zahl wird in die erste Spalte eingetragen. Dies ist die Zahl mit der jede Rechenoperation ausgeführt wird. Das jeweilige Ergebnis wird an der passenden Stelle in der Tabelle eingetragen. Das Kind, das zuerst mit dem Füllen der Tabellenzeile fertig ist, ruft „Stopp“. Die anderen Kinder können in Ruhe zu Ende rechnen und das schnellste Kind darf in der nächsten Runde zählen oder „Stopp“ sagen.

Variante: Die Kinder erhalten verschieden farbige Tabellen (rot, grün, gelb, blau) und das schnellste Kind sammelt einen Punkt für sein Team.

Differenzierung: Anpassung der gewählten Rechenoperationen (auch für jedes Kind individuell möglich), Zählen in verschiedenen Schritten (nur in Zehnerschritten, in Fünferschritten, in Zweierschritten ..., je nachdem welcher Zahlenraum gewünscht ist)



STADT-LAND-FLUSS

Zahl				

Zahl				

Zahl				