

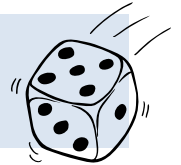
Rechenaufgaben per Zufall

Einsatz:

Ab Klasse 1; für jede Klassenstufe geeignet

BuZzerBox-Funktion:

Würfel



Spielorganisation:

Kleine Schilder mit den Symbolen $+$, $-$, \cdot , $:$ bereitlegen.

Das gewünschte Symbol zwischen den beiden Anzeigen anbringen.

Zwei gleichstarke Mannschaften bilden.

Die Kinder einer Mannschaft setzen sich hintereinander in eine Reihe.

Die andere Mannschaft reiht sich daneben auf, sodass je ein Spieler der Mannschaft A neben einem der Mannschaft B sitzt.

Tipp: Die BuZzerBox hat einen speziellen „Kopfrechenmodus“.

Dieser wird aktiviert, indem man im Würfelmodus **alle drei hinteren (schwarzen) Tasten gleichzeitig** drückt. Vorteil des Kopfrechenmodus ist, dass die Anzeigen nach jeder Aufgabe zurückgesetzt werden. Der Spielleiter drückt zuerst den blauen und danach den roten Buzzer. Die gewürfelte Aufgabe wird für ein paar Sekunden angezeigt, bevor dann die Anzeige wieder auf „--:--“ springt.

Spielidee:

Die Lehrperson betätigt die beiden Buzzer und würfelt damit eine Aufgabe.

Der erste Spieler der Mannschaft A tritt gegen den ersten der Mannschaft B an.

Wer das korrekte Ergebnis zuerst nennt, darf sich wieder hinten anstellen.

Der Gegenspieler scheidet aus.

Das Spiel endet, wenn der letzte Spieler einer Mannschaft ausscheiden muss.

Variationen:

- Aufgaben können auch als Einzel- oder Partnerarbeit (z.B. an Stationen) gewürfelt und gerechnet werden.
- Durch die Wahl des Würfelmoduls (bis 6, bis 10 oder bis 99) können die Aufgaben der Klassenstufe angepasst werden.
- Gewürfelte Aufgaben können auch Bestandteil einer Übung sein, bei der die Schüler die Aufgaben und Ergebnisse im Heft notieren.
- Zum Üben des kleinen Einmaleins kann die BuZzerBox auf den Modus „Würfeln von 1 bis 10“ gestellt. Um gezielt eine Malreihe zu üben, kann diese Zahl stehen bleiben und nur einer der beiden Faktoren variiert, das heißt immer neu gewürfelt werden.

Skizze:

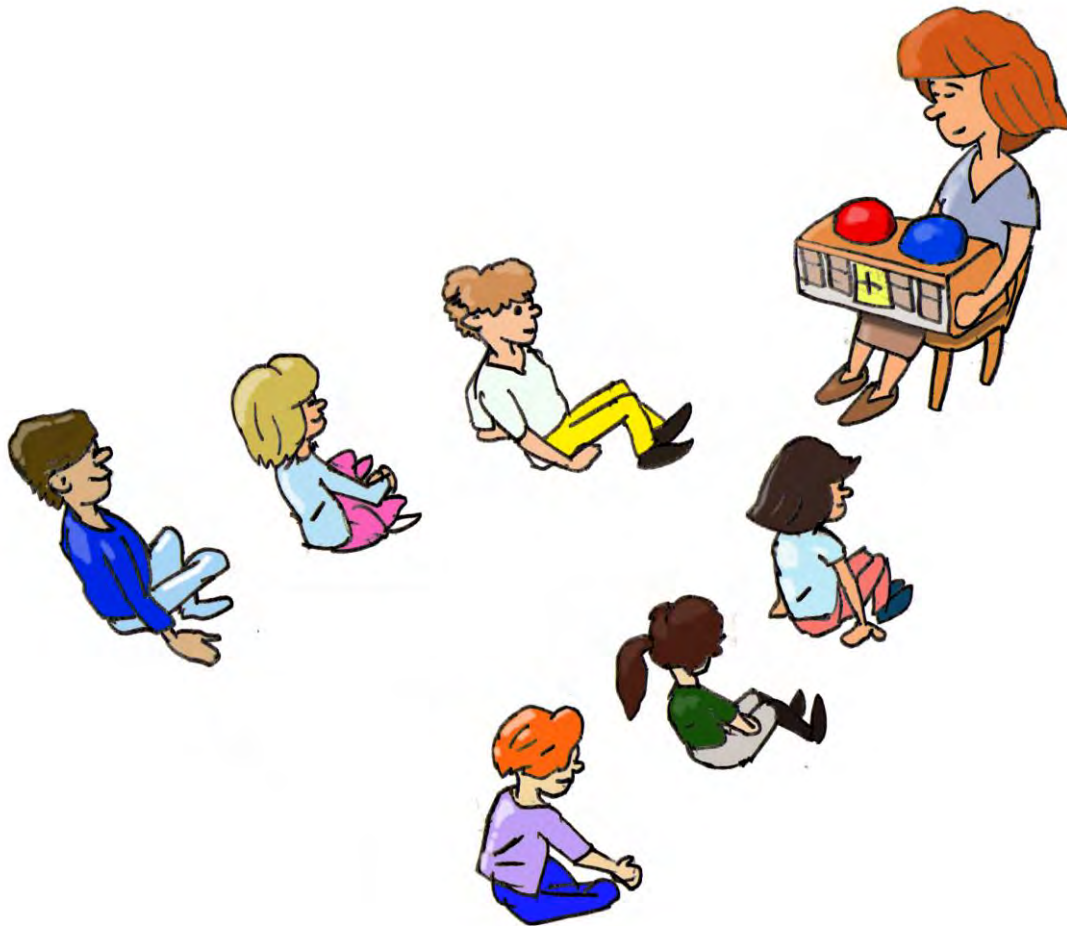


Illustration: Waldemar Klassen