

1 Kopfrechenfußball

Rechnen mit natürlichen Zahlen



Anzahl Mitspieler: die ganze Klasse

Material: OHP-Folie des Spielfeldes (M1)
1 Münze (= Spielball)
Nummernkarten (M2)
Aufgabensammlung (M3)

Spielvorbereitung:

- ▷ Das Spielfeld (M1) auf OHP-Folie ziehen.
- ▷ Die Nummernkarten (M2) je 1x auf rotes und grünes Papier kopieren, laminieren und ausschneiden.
- ▷ Zuerst werden alle Nummernkarten an die Schüler verteilt. Bei ungerader Schüleranzahl ist es notwendig, dass ein Schüler zwei Karten einer Farbe erhält.
Variante 1: Die Klasse wird räumlich in zwei Teile geteilt und die eine Hälfte der Klasse erhält die roten und die andere Hälfte die grünen Karten.
(Vorteil: Teamzusammengehörigkeitsgefühl)
- Variante 2:* Die Karten werden gemischt und ungeordnet an die Schüler verteilt.
(Vorteil: Weniger „Fouls“ (Vorsagen von Ergebnissen))
- Variante 3:* Die Schüler wählen Mannschaften.
(Vorteil: Leistungsheterogene Gruppen; Nachteil: Zeitaufwand hoch)
- ▷ **Wichtig:** Kein Schüler darf seine Zahl auf der Karte verraten, bevor das Spiel startet!
- ▷ Der Lehrer schreibt die den verteilten Nummernkarten entsprechenden Zahlen an die Tafel.

Spielablauf:

- ▷ Der Lehrer kennzeichnet eine der Zahlen an der Tafel durch Einkreisen, Auskreuzen o. Ä.
→ Es rechnen bei der nächsten Aufgabe z.B. die rote und die grüne „4“ gegeneinander.
- ▷ Die Aufgabensammlung (M3) bietet eine Vielzahl an Aufgaben zum Rechnen mit natürlichen Zahlen in den vier Grundrechenarten. Der Lehrer stellt eine Aufgabe daraus.
- ▷ Nur die Schüler mit der entsprechenden Karte rufen ihre Lösung in die Klasse.
- ▷ Der Spielball (= Münze) auf dem Spielplan wird gemäß der Farbe der Mannschaft des Siegers vom Anstoßkreis in Richtung des gegnerischen Tors bewegt. (Sagt also die rote „4“ als erstes die richtige Lösung der Aufgabe, bewegt sich der Ball in Richtung des grünen Tores.)
- ▷ Begeht eine Mannschaft ein „Foul“, sagt also ein Teammitglied dem Spieler die richtige Lösung vor, so hat die gegnerische Mannschaft einen „Freistoß“ gut, d. h. nur der Spieler dieser Farbe darf die Aufgabe lösen. Er hat aber nur einen Lösungsversuch.

Spielende:

Sinnvoll ist es, die Spielzeit oder die Aufgabenanzahl einzugrenzen, da (wie im richtigen Leben) Tore nicht immer garantiert werden können.

