

Z.2

RITUAL: ZAHLEN den Taschenrechner benutzen

Informationen für Lehrende

Die Schüler/Schülerinnen machen Rechenaufgaben mit einem Mitschüler/ einer Mitschülerin auf dem Smartphone.



A1



10-15 Minuten



Hören




Spiele

Voraussetzungen

Meine Schüler/Schülerinnen kennen ...	<input type="checkbox"/> kennen Zahlen und können sie sagen und verstehen. <input type="checkbox"/> kennen die Begriffe „plus“, „minus“ und „ist“.
Meine Schüler/Schülerinnen haben...	<input type="checkbox"/> Smartphones mit Taschenrechner.

Unterrichtsvorschlag

Was machen die Schüler/Schülerinnen?	Tipps
 <p>Die Schüler/Schülerinnen werden in Paare eingeteilt.</p>	<p>Teilen Sie die Klasse in Zweiergruppen ein. Zum Beispiel so: Die Paare bilden sich nach Zahlen (alle einsen zusammen, alle zweien zusammen und so weiter). Zum Beispiel hat Ihre Klasse 30 Schüler/Schülerinnen. Ein Schüler / Eine Schülerin sagt „1“ und die anderen Schüler/Schülerinnen zählen dann bis „15“ weiter, je ein Schüler / eine Schülerin nennt nur die nächste Zahl. Nach „15“ beginnt der/die nächste wieder mit „1“ und so weiter. Am Ende haben Sie zwei Schüler/Schülerinnen mit „1“, zwei mit „2“ und so weiter und die bilden dann ein Paar.</p> <p>Variante Sie können die Klasse auch in kleine Gruppen mit 3-5 Schüler/Schülerinnen aufteilen.</p>



Die Schüler/Schülerinnen diktieren sich Rechenaufgaben, die sie sich selbst ausgedacht haben und tippen die Zahlen gleichzeitig in ihren Smartphone-Taschenrechner ein.

Die Schüler/ Schülerinnen denken sich die Aufgaben selbst aus. Es ist sinnvoll, die Aufgabenstellung einzuschränken, z.B. die Rechenaufgabe muss 5 zweistellige Zahlen haben. Man kann + und – benutzen.

Was machen die Schüler/Schülerinnen?

Tipps

Erinnern Sie die Schüler/Schülerinnen, dass jeder in der Gruppe auf seinem Taschenrechner rechnen muss, auch die Person, die die Rechenaufgabe ansagt.

Varianten

Die Schüler/Schülerinnen addieren Preise oder ihre Alter in einer kleinen Gruppe.



Sie vergleichen dann ihre Lösungen.

Variante

Sie können dieses Spiel auch zu einem Wettbewerb machen, bei dem das Ziel ist, das man das gleiche Ergebnis hat. Geben Sie vor, wie viele Rechenaufgaben die Gruppen machen sollen, zum Beispiel, fünf Rechenaufgaben. Wenn die Schüler/Schülerinnen in der Gruppe alle das gleiche Ergebnis haben, gibt es einen Punkt. Wenn eine oder mehrere Personen ein anderes Ergebnis haben, gibt es keinen Punkt. Am Ende vergleichen die Gruppen, wie viele Punkte sie haben.