

## **Rechenolympiade (mit Bewegung)**

---

An die Arbeit, Bewegung, Lösungsfindung, Spiel, Wissensabfrage

Die „Rechenolympiade“ bietet zur Wiederholung verschiedene Übungsbereiche und Aufgabenformate und stärkt die Konzentrationsfähigkeit.

### **Beschreibung**

Die Aufgaben sind gestaffelt in die unterschiedlichen Anforderungsbereiche und werden der Reihe nach gelöst. Bevor das Ergebnis der jeweiligen Aufgabe aufgeschrieben werden darf, müssen die SuS zuerst zur Tür rennen, diese berühren und zurück rennen. Nachdem das Ergebnis aufgeschrieben wurde, rennt der nächste der Gruppe zur Tür, bevor das Ergebnis notiert werden darf usw. Ist eine Gruppe fertig und ruft Stopp, ist die Zeit für alle abgelaufen und es darf nicht mehr weitergerechnet werden. Die Aufgabenbögen werden zur Korrektur an eine andere Gruppe weitergegeben. Die Lehrkraft teilt die Lösungsbögen aus, damit die Gruppenlösungen mit dem Lösungsbogen verglichen werden können. So kontrollieren die Gruppen nicht ihre eigenen Aufgaben, sondern die der anderen. Die Gruppe mit den meisten richtigen Aufgaben, hat gewonnen. Der Wettkampfcharakter wirkt motivierend.

### **Differenzierungsmöglichkeiten**

Leistungsheterogene Gruppen bilden mit identischen Aufgaben oder leistungshomogene Gruppen, in denen die starken SuS die schweren Aufgaben lösen bzw. die schwachen die leichten Aufgaben.

### **Tipps**

Aufgrund des schnellen Rennens zur Tür, sollte vorher mit der Klasse Regeln zur Unfallvermeidung besprochen werden.

## **Rechenolympiade (mit Bewegung)**

---

### **Material**

Aufgabenblatt, Stift, Tür, Lösungsblatt

### **Variation**

Unterschiedliche Aufgabentypen bearbeiten lassen (z.B. Addition und Subtraktion im Hunderterraum von und zu Zehnern, mit Zehnerübergang, Lückenaufgaben, Rechenmauern, Rechnen mit Geld) mit unterschiedlichen Anforderungsbereichen.

### **Quellen**

Lütge, J. (2015). Bewegter Matheunterricht. 50 Bewegungsangebote für alle Kompetenzbereiche (1. bis 4. Klasse). Hamburg: AOL.

Maak, A. & Wemhöner, K. (2007). Mathe mit dem ganzen Körper. 50 Bewegungsspiele zum Üben und Festigen. Mülheim: Verlag a. d. Ruhr.