

Rechenolympiade

[Bewegung](#), [Spiel](#), [Wissensabfrage](#)

Mathematische Aufgaben spielerisch und mit Bewegung in Kleingruppen lösen. Der Wettkampfcharakter motiviert die Lernenden zusätzlich.

Beschreibung

Zunächst werden Kleingruppen gebildet (mehr zur [Gruppeneinteilung](#)). Anschließend erhält jede Gruppe einen Aufgabenzettel. Es werden gemeinsam Regeln für den Ablauf festgelegt. Nun kann die Rechenolympiade beginnen.

1. Eine Person jeder Gruppe läuft zur Tür, berührt diese und läuft zurück. Das richtige Ergebnis der Aufgabe wird auf dem Aufgabenzettel der Gruppe notiert.
2. Nun läuft die nächste Person zur Tür, berührt diese und läuft zurück. Erneut wird das Ergebnis notiert. Dies geschieht so lange, bis alle Aufgaben gelöst sind. Sobald alle Gruppenmitglieder einmal gelaufen sind, beginnt wieder die erste Person.
3. Die Gruppe, die als erstes alle Aufgaben gelöst hat, ruft „Stopp“. Jetzt darf nicht mehr weitergerechnet werden.
4. Alle Gruppen geben ihre Aufgabenzettel an eine andere Gruppe zum Korrigieren weiter. Die Lehrenden verteilen Lösungsbögen und die Korrektur beginnt.
5. Die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten ‚gewinnt‘ die Rechenolympiade.

Differenzierungsmöglichkeiten

Die Aufgaben können unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Innerhalb der Gruppen können sich Lernende mit unterschiedlichen Leistungsniveaus dann unterstützen. Alle übernehmen Aufgaben, die sie sich zutrauen. Der Aufgabenzettel muss nämlich nicht chronologisch bearbeitet werden.

Material

- Aufgabenzettel und Lösungsbögen

Rechenolympiade

- Stifte zum Schreiben

Variation

Wie wäre es mit unterschiedlichen Aufgabentypen? Hier ein paar Ideen: Addition und Subtraktion im Hunderterraum von und zu Zehnern, mit Zehnerübergang, Lückenaufgaben, Rechenmauern, Rechnen mit Geld mit unterschiedlichen Anforderungsbereichen.

Quellen

Lütge, J. (2013). Bewegter Matheunterricht. 50 Bewegungsangebote für alle Kompetenzbereiche. Klasse 1 bis 4. Hamburg: AOL. Zum [Inhaltsverzeichnis](#).

Maak, A. und Wemhöner, K. (2007). Mathe mit dem ganzen Körper. 50 Bewegungsspiele zum Üben und Festigen. Mülheim: Verlag an der Ruhr. Zum [Inhaltsverzeichnis](#).