

Rechnungen mit dem Körper darstellen

Das Spiel bringt Bewegung in den Unterricht und ist eine gute Übung, um die Stellenwerte zu vertiefen; bei der Kopfrechenvariante auch, um die Zahlen von ihrer schriftlichen Form loszulösen. Da die Methode weitestgehend ohne Worte funktioniert, kann sie auch gut für sehr lebhaft und redselige Gruppen sein.

Material

Vorbereitete Rechnungen (Schwierigkeitsgrad ist anpassbar)

Fächer und Skills

Mathematik

- Grundrechnungsarten
- Einmaleins
- Kopfrechnen

Umsetzung

Zuerst müssen die Bewegungen gelernt und geübt werden:

- Das Rechenzeichen **+** durch Einhaken (sie gehen zusammen)
- Das Rechenzeichen **-** durch Weggehen und Winken
- Das Rechenzeichen **x** durch kreisende Bewegung vor dem Bauch
- Das Rechenzeichen **:** durch waagrecht trennende Handbewegung über dem Bauch, bei gleichzeitigem Bücken (oder durch eine Handkante auf der anderen Handfläche das Teilen symbolisieren)

- Einer es wird in die Hände geklatscht
- Zehner es wird mit dem Fuß gestampft
- Hunderter es wird mit geschlossenen Beinen gehüpft
- Tausender Kniebeuge
- ...

Inspirationen für Bewegungen für weitere Stellen findet ihr in der Quellenangabe am Ende.

Beispiel: Die Zahl 34 wird durch 3x Stampfen und 4x Klatschen dargestellt; die Zahl 2309 durch 2x Kniebeugen, 3x Hüpfen und 9x Klatschen.

Idealerweise hat man schon einige Rechnungen vorbereitet, wahlweise schwierigere, die schriftlich gelöst werden, oder einfachere, die im Kopf gerechnet werden sollen.

Zwei SchülerInnen beginnen nun also damit, eine Rechnung darzustellen: Eine/r zeigt die erste Zahl, dann machen beide das Rechenzeichen gemeinsam und am Ende macht der/die Zweite die andere Zahl. Die anderen SchülerInnen rechnen (am Papier oder im Kopf) um die Wette. Wer zuerst die Lösung hat (durch Aufzeigen angekündigt), darf sich eine/n PartnerIn aussuchen und die nächste Rechnung zeigen. (Alternativ kann man auch abwechselnd vorzeigen und wer als erste/r die richtige Antwort sagt, bekommt einen Punkt.)

Variationen

- Das Spiel wird als Klammeraufgabe und nach Rechenregeln gespielt. Die Klammer wird am Anfang und Ende jeweils durch das Schnipsen mit dem Finger symbolisiert.
- Die Schüler beantworten die Aufgabe ebenfalls über Körperbewegung
- Die Schüler beantworten die Aufgabe durch Aufschreiben und Hochhalten des Ergebnisses

Anmerkungen und Tipps

Man kann die SchülerInnen die Bewegungen auch teilweise selbst entscheiden können (z.B. einen „dab“ für die Hunderterstelle). Manche mögen z.B. das Einhaken für Plus nicht so gerne, weil sie den Körperkontakt nicht mögen. Wichtig ist, dass man sinnvolle Bewegungen wählt, die klar unterschieden werden können und auch bei mehrmaligem Ausführen deutlich gemacht werden. (ein Bein heben funktioniert z.B. nicht gut, weil es von den Sitzplätzen aus oft nicht gut sichtbar ist.)

Um Streit zu vermeiden, wer welche Zahl darstellen darf, kann man festlegen, dass der/diejenige es sich aussuchen darf, der/die bei der vorigen Rechnung gewonnen hat.

Manche SchülerInnen haben Schwierigkeiten, sich überhaupt aufs Zählen zu konzentrieren; hier ist es gut, wenn immer angekündigt wird, dass es jetzt losgeht. Oft muss eine Zahl mehr als einmal gezeigt werden. Man muss auch darauf achten, dass sie beim Absprechen nicht die Zahl laut sagen, niemand laut mitzählt etc.

Eingeschickt von: Sophie Kroiss

Quelle: <https://www.verlag-modernes-lernen.de> – Spiel M7 „Rechnen mit dem Körper“