

## Tafellauf

Die SchülerInnen erhalten eine Aufgabe, laufen zur Tafel, lösen das Problem, laufen zurück und klatschen ab. Je nach Schüleranzahl gibt es unterschiedliche Spielvarianten bzw. Abläufe. Die grundsätzliche Idee ist, dass sich die SchülerInnen eigene einfache Rechnungen oder Vokabel überlegen, sie auf einem Blatt oder auf Karteikarten notieren und die Ergebnisse an der Tafel anschreiben/berechnen. Diese bilden dann die Basis für den Wettlauf. Sie müssen von einem Ort in der Klasse an dem die Karteikarten liegen, mit der Rechnung im Kopf zur Tafel laufen, sie aufschreiben und berechnen, beziehungsweise die Übersetzung eines Wortes notieren.

Details zu den einzelnen Varianten und Fächern im Folgenden!

### Material

Je nach Spielvariante:

- Tafel
- Kreide
- Zettel/Karteikarten
- Stifte
- Vorgefertigte Aufgaben oder Wortlisten

### Fächer und Skills

Englisch und Deutsch

- Vokabeltraining
- Wortschatzarbeit
- Grammatik
- Hörverständnis
- Textverständnis

Mathematik

- Grundrechnungsarten
- Bruchrechnungen
- Merkfähigkeit

## Umsetzung in Deutsch und Englisch

Große Gruppen teilen sich in zwei ungefähr gleich große Teams auf und positionieren sich in zwei Reihen hintereinander vor der Tafel.

Ein Thema, welches im Unterricht gerade durchgemacht wird oder von generellem Interesse ist, wird festgelegt - dabei kann es sich um Hobbies, Farben, Zahlen, Berufe, allgemeine Gegenstände, Urlaub, Fahrzeuge, etc. handeln.

Vorab macht es Sinn, in den einzelnen Gruppen Wörter zu sammeln. Dabei können die SchülerInnen das Schul- oder Wörterbuch verwenden und ihre Sammlung auf einem gemeinsamen Zettel notieren. Sobald der Startschuss fällt, laufen sie einer nach dem anderen nach vorne und schreiben je ein Wort auf. Ziel ist es, so viele richtige Wörter wie möglich zu sammeln. Punkte werden für Rechtschreibung, Anzahl der Vokabeln und einzigartige Wörter (ein Wort, das nur in einer der Gruppen auftaucht) vergeben. Natürlich kann man sich auch auf andere Kriterien einigen.

Alternativ kann man auch mit einem Moderator spielen, der beiden Gruppen gemeinsam ein Wort vorliest, das angeschrieben/übersetzt werden soll.

Die Methode funktioniert auch in Kombination mit „Stiller Post“: Den hintersten SchülerInnen in der Gruppe wird ein Wort gezeigt. Diese müssen dem Schüler, der vor ihnen ist, ins Ohr flüstern, bis das Vokabel den oder die vorderste Person erreicht. Diese läuft dann los und schreibt das Wort auf die Tafel. Auch hier kann wiederum vorher festgelegt werden, ob in der ursprünglichen Sprache oder in Übersetzung.

## Umsetzung in Mathematik

Mindestens zwei SchülerInnen bereiten auf kleinen Karteikärtchen einfache Rechnungen aus einem Themenbereich (Additionen, Subtraktionen, Bruchrechnungen, Multiplikationen, Divisionen etc.) vor. Pro Karte wird eine solche Rechnung notiert und jeweils auf der Rückseite das Ergebnis angeführt. Dann werden die Karten durchgemischt. Nach einem Startsignal ziehen die SchülerInnen aus dem Stapel eine Karte und legen sie für beide sichtbar auf den Tisch, merken sich die Rechnung, laufen zur Tafel, rechnen und laufen nach dem Ende seiner Berechnung wieder zurück zum Stapel, um das Ergebnis zu vergleichen. Er/Sie wartet, bis der/die MitspielerIn wieder zurück ist. Der Spieler, der das Ergebnis als erstes richtig berechnet hat, erhält einen Punkt. Die Runde beginnt von vorne und das Spiel endet, wenn keine Rechnungen mehr da sind.

## Variations- und Ergänzungsmöglichkeiten

- Bei mehreren SchülerInnen kann man Gruppen bilden, die gegeneinander antreten. Sie stellen sich dazu je in einer Reihe auf. Sobald die Aufgabe vorgelesen wird läuft der erste Schüler aus jeder Gruppe an die Tafel und löst das Beispiel. Wenn das Beispiel gelöst wurde laufen sie zurück, klatscht den nächsten Schüler ab und stellt sich hinten an. Der nächste Schüler kann sich schon auf das nächste Beispiel vorbereiten. Kleine Gruppen können immer zu zweit gegeneinander antreten.
- Es können Moderatorenrollen eingebaut werden, die die Rechnungen vorlesen, Schnelligkeit und Richtigkeit bewerten und für die Punktevergabe zuständig sind. Diese können natürlich auch eingesetzt werden, wenn eine ungerade Anzahl an SchülerInnen vorhanden ist und der Ruf nach Fairness aufkommen sollte. Man kann auch die Rolle rotieren lassen, damit auch die anderen SchülerInnen mal eine Verschnaufpause bekommen.
- Man kann die Rechnungen aus den Schulbüchern der SchülerInnen heranziehen, wenn sie sich keine eigenen Rechnungen ausdenken wollen oder als LernbetreuerIn die Fragen/Vokabel/Rechnungen vorbereiten.
- Statt Rechnungen zu verwenden, kann man auch Würfel nutzen, mit denen die Kinder ihre Aufgaben erwürfeln. Die Moderatorin oder die Spielerinnen würfeln beispielsweise zweimal mit je zwei Würfeln und diese Zahlen müssen sie dann addieren/subtrahieren/multiplizieren etc.