

## Rechenspiele

### Bums

Alle Kinder sitzen im Kreis. Im Uhrzeigersinn wird hochgezählt, d.h. jedes Kind sagt die nächste Zahl. Vorher wird eine Ziffer festgelegt, z.B. die 4. Beim Hochzählen muss jede Zahl, die die Ziffer 4 enthält (also 14, 42 usw.) und jede Zahl die ein Vielfaches von 4 ist (also 8, 12 usw.) durch das Wort Bums ersetzt werden.

Beispiel für die Zahl 4:

1, 2, 3, Bums, 5, 6, 7, Bums, 9, 10, 11, Bums, 13, Bums, 15, Bums, 17, usw.

### Eckenrechnen

Die Kinder verteilen sich in die 4 Ecken des Raumes. Es werden Rechenaufgaben gestellt. Wer als erstes das richtige Ergebnis ruft, darf in die nächste Ecke laufen. Wer eine komplette Runde geschafft hat, hat gewonnen. Mit den anderen Kindern kann weiter gespielt werden. So haben auch die etwas schwächeren Rechner Gelegenheit zur richtigen Antwort und zusätzliche Übung.

## Kreisrechnen

Alle Kinder bis auf eines sitzen im Kreis. Jedes Kind bekommt eine Nummer zugewiesen. Das letzte Kind steht in der Mitte des Kreises und stellt Rechenaufgaben. Das Ergebnis muss im Bereich der zugewiesenen Zahlen liegen. Das Kind mit dem richtigen Ergebnis muss in angemessener Zeit aufstehen und seine Zahl sagen. Steht es nicht auf oder steht ein anderes Kind auf, so muss das jeweilige Kind seinen Platz mit Kind in der Mitte tauschen. Das Kind in der Mitte kann auch eine Rechenaufgabe mit dem Ergebnis Null stellen. In diesem Fall müssen alle Kinder aufstehen und ‚Null‘ rufen. Das letzte Kind, das aufsteht, muss seinen Platz mit dem Kind in der Mitte tauschen.

## Bingo

Alle Kinder erhalten jeweils ein Blatt mit  $n \times n$ -Kästchen (z.B.  $4 \times 4$ ,  $5 \times 5$  oder  $6 \times 6$ ). Außerdem stehen entsprechend viele Zahlen auf dem Blatt, welche die Kinder nach Belieben in die Kästchen eintragen. Der Lehrer stellt nun Rechenaufgaben. Das jeweilige Ergebnis wird von den Kindern angekreuzt. Dieses geschieht solange bis ein Kind eine komplette Zeile, Spalte oder Diagonale angekreuzt hat. Dieses Kind hat gewonnen. Mit den anderen Kindern kann weiter gespielt werden.

## Schlangenrechnen

Die Kinder stehen in zwei Schlangen hintereinander. Die beiden Schlangen stehen sich gegenüber. Es werden Rechenaufgaben gestellt. Nur die Kinder die in ihrer Schlange vorne stehen dürfen antworten. Wer das richtige Ergebnis nennt, hat das Duell gewonnen. Der Verlierer wechselt ans Ende der Schlange des Gewinners. Dieses wird fortgesetzt, bis nur noch eine Schlange übrig ist.

## Kettenrechnen

Der Lehrer gibt eine Aufgabe vor, die aus mehreren Schritten besteht (z.B. „3 plus 4 mal 6 plus 6“ usw.). Die Schüler müssen im Kopf mitrechnen. An beliebiger Stelle sagt der Lehrer „ist“. Der Schüler, der anschließend als erstes die richtige Antwort gegeben hat, hat gewonnen. Die Regel Punkt vor Strich ist bei diesem Spiel aufgehoben. Das Tempo und der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben sollte gesteigert werden.