

Ergebnissuche



Sporthalle, großer Raum



für jeden Teilnehmer einen Ball, 6 Schnüre zum Kennzeichnen von Feldern und 6 Blätter Papier



ab 4 Teilnehmer



Zuerst werden 6 Felder gekennzeichnet. In jedes Feld kommt ein Blatt Papier mit einer Feldnummer darauf. Jeder Teilnehmer bekommt einen Ball, mit dem er frei im Raum herum dribbelt, ohne in ein gekennzeichnetes Feld zu kommen. Von Zeit zu Zeit nennt der Spielleiter Rechenaufgaben, bei denen das Ergebnis eine Feldnummer ist. Nun versuchen alle Spieler das Ergebnis zu errechnen und schnellstmöglich mit dem Ball in das richtige Feld zu gelangen. Der Schnellste bekommt 1 Punkt. Wer kann die meisten Punkte ergattern?

Dieses Spiel kann gut als Rechentrainer für Anfänger in der Mathematik verwendet werden. Die Rechenaufgaben sollten natürlich dem Alter und Wissen der Teilnehmer angepasst werden.

