Das (Schnell-Kopf-)Rechenspiel

Mit diesem unterhaltsamen Mathespiel können alle rechnerischen Grundfertigkeiten, die sog. Arithmetik, trainiert werden. Es kann ohne Zeitdruck als Übung alleine, auf Zeit gegen sich selbst oder mit beliebig vielen Mitspielern als Wettbewerb gespielt werden. Dazu braucht man einzig zwei zufällig bestimmte Zahlen, wofür am besten zwei 10-seitige, zur Not auch 6-seitige Würfel verwenden werden können. Danach gilt es, schnell und vor allem richtig zu rechnen, ob im Kopf oder mit Nebenrechnung. Mit welchem Schwierigkeitsgrad das Spiel gespielt wird, hängt von der Art der Zahlen ab und bietet viele Möglichkeiten: Einer, Zehner, Hunderter …, Dezimalzahlen, Brüche, negative Zahlen oder sogar algebraische Terme. Bei mehr als einem Spieler empfehle ich, das Spiel nach den Grundregeln von Stadt-Land-Fluss zu spielen, also nach der Wahl der Zahlen sofort zu starten und solange zu rechnen, bis einer der Spieler meint, alle sieben Aufgaben richtig gerechnet zu haben und die Runde beispielsweise durch rufen von „STOPP!“ beendet. Für die Punktewertung hat es sich bewährt, „+1“ Punkt für richtige Ergebnisse, „+2“ für richtige Ergebnisse, die kein anderer der Mitspieler hat, und „-1“ für Fehler zu vergeben. Damit wird Schnelligkeit genauso belohnt wie Korrektheit und vielleicht lässt sich mit Mathe auf diesem Weg sogar mit viel Spaß üben.

Zahl1	Zahl2	Summe (+)	Produkt (·)	Differenz (−)	Quotient (:)	Summe + Differenz	Produkt − Summe	Differenz · Quotient	Punkte

Das (Schnell-Kopf-)Rechenspiel

Zahl1	Zahl2	Summe (+)	Produkt (·)	Differenz (–)	Quotient (:)	Summe + Differenz	Produkt – Summe	Differenz · Quotient	Punkte

Das (Schnell-Kopf-)Rechenspiel

Zahl1	Zahl2	Summe (+)	Produkt (·)	Differenz (–)	Quotient (:)	Summe + Differenz	Produkt – Summe	Differenz · Quotient	Punkte