

# Lernprodukt Arithmetik



Als Lernprodukt habe ich das Spiel „Frosch Wetthüpfen“ erstellt. Hierbei können die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Rechenoperationen Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division üben. Dabei dürfen sie selbst entscheiden, ob sie halbschriftlich, schriftlich oder im Kopf rechnen. Das Spiel können die Schülerinnen und Schüler sowohl in der dritten als auch in der vierten Schulstufe spielen.

## Lehrplanbezug

### 3. Schulstufe

Schriftliches Rechnen im additiven und multiplikativen Bereich

Addieren und Subtrahieren (Ergänzungsverfahren) zwei- und dreistelliger Zahlen  
Multiplizieren mit einstelligem Multiplikator, Dividieren durch einstelligen Divisor (ohne und mit Rest)  
Abschätzen von Ergebnissen, zB überschlagendes Rechnen, Einschränken (Wolf, 2003, S. 10).

Spielerisches Umgehen mit Zahlen und Operationen

Beispielsweise: Erfinden von Spielen, Durchführen von Strategiespielen, Erkennen von Zusammenhängen und Rechenvorteilen, Zahlenrätsel (Wolf, 2003, S. 11).

### 4. Schulstufe

Schriftliches Rechnen im additiven und multiplikativen Bereich

Erweitern der schriftlichen Verfahren:  
– Addieren und Subtrahieren mehrstelliger Zahlen  
– Multiplizieren mit ein- und zweistelligem Multiplikator, Dividieren durch ein- und zweistelligen Divisor (ohne und mit Rest) mit sinnvollen Schwierigkeitsgraden  
Addieren und Subtrahieren mehrstelliger Zahlen  
Abschätzen von Ergebnissen, z.B. überschlagendes Rechnen, Einschränken (Wolf, 2003, S. 11f).

Spielerisches Umgehen mit Zahlen und Operationen

Beispielsweise: Erfinden von Spielen, Durchführen von Strategiespielen, Erkennen von Zusammenhängen und Rechenvorteilen, Zahlenrätsel (Wolf, 2003, S. 11).



# Erosch Wetthüpfen



## Was benötigst du für das Spiel?

- Spielfeld
- Drehfeld
- Spielkarten
- Spielfigur
- Arbeitsblatt

Bei dem Spiel geht es darum, als erstes über alle Seerosen zu hüpfen und am Ende des Sees anzukommen.

## Wie funktioniert das Spiel?

- 🐸 Nimm dir zwei Seerosen.
- 🐸 Drehe jetzt die Drehscheibe.
- 🐸 Auf der Scheibe gibt es verschiedene Felder. Auf einem dieser Felder landet der Zeiger. Du musst nun versuchen dieses Ziel zu erreichen.
- 🐸 Um das Ziel zu erreichen, darfst du die zwei Zahlen auf den Seerosen miteinander **addieren**, **subtrahieren**, **multiplizieren** und **dividieren**. Jedoch darfst du jede der Rechenoperationen nur einmal verwenden!
- 🐸 Wenn alle MitspielerInnen fertiggerechnet haben, ermittelt ihr gemeinsam, wer diese Runde gewonnen hat. (Es kann sein, dass in einer Runde niemand gewinnt oder mehrere MitspielerInnen gewinnen!)
- 🐸 Nun beginnt das Ganze wieder von vorne.

Wer als erstes über alle Seerosen hüpfert und im Ziel ankommt gewinnt!



Jede dreistellige  
Zahl gewinnt

Die niedrigste  
Zahl gewinnt

Die Zahl, die  
100 am nächsten  
ist, gewinnt

Jede Zahl mit  
einer 0 gewinnt

Jede Zahl, die  
sich durch 2 teilen  
lässt, gewinnt

Jede einstellige  
Zahl gewinnt

Jede Zahl mit  
einer 7 gewinnt

Die höchste  
Zahl gewinnt

Ziel

5

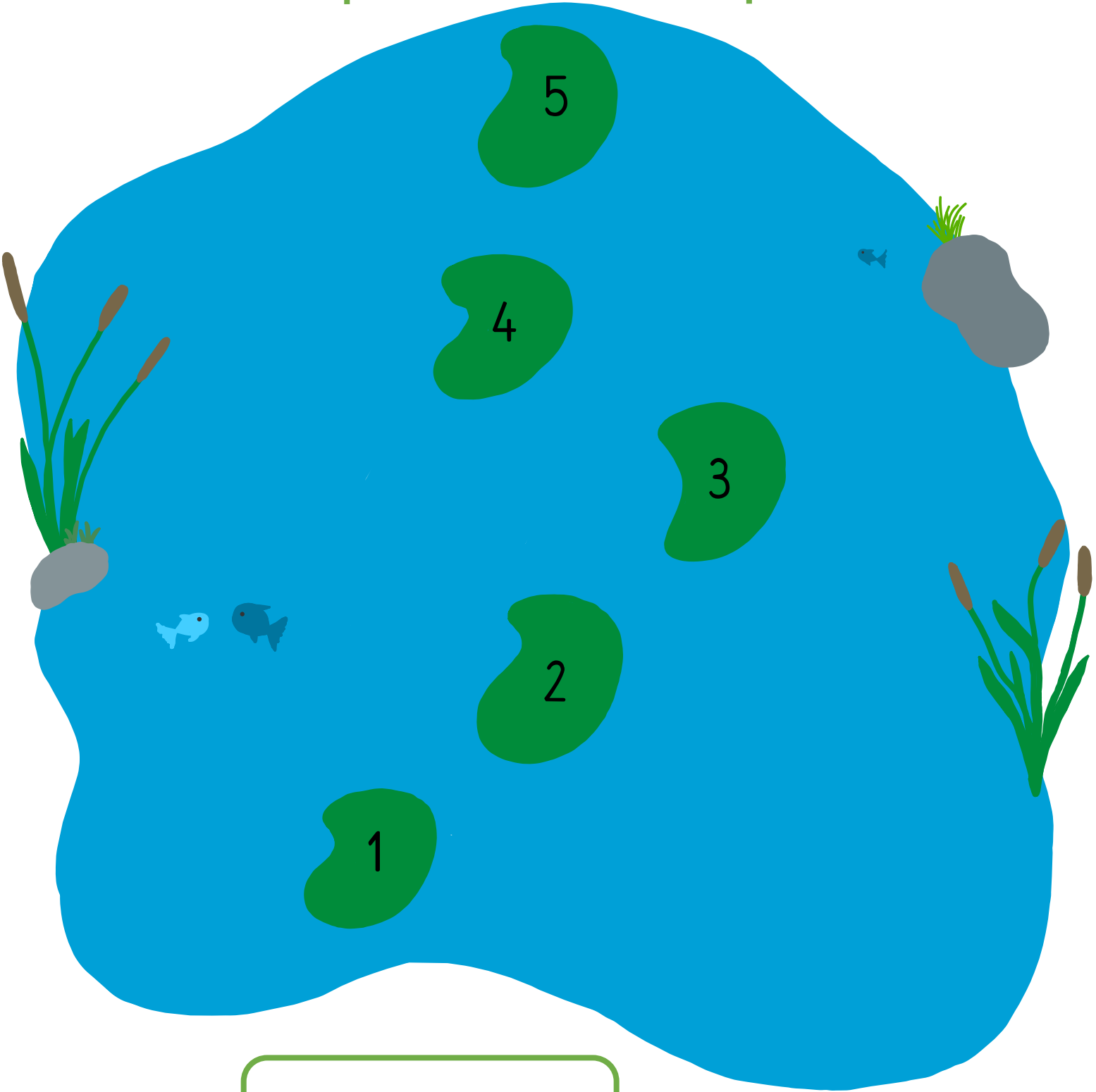
4

3

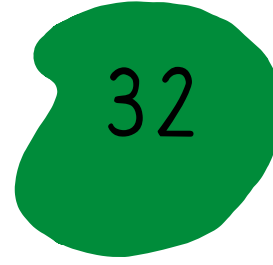
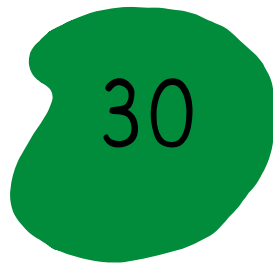
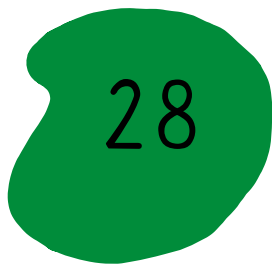
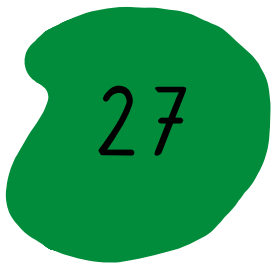
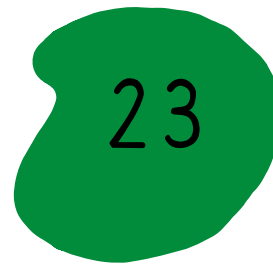
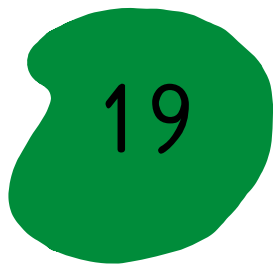
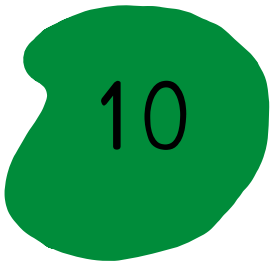
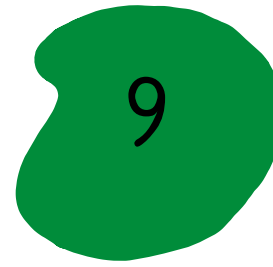
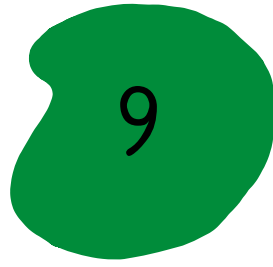
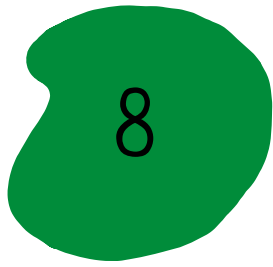
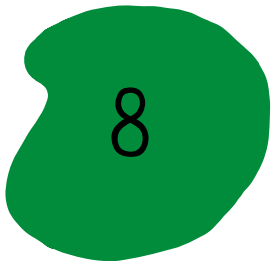
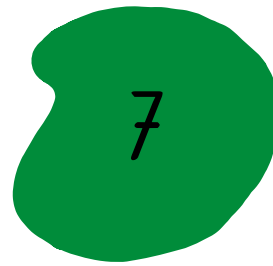
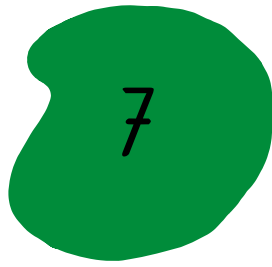
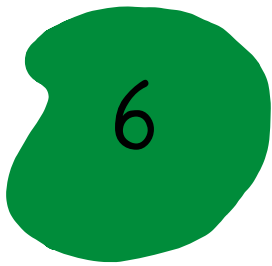
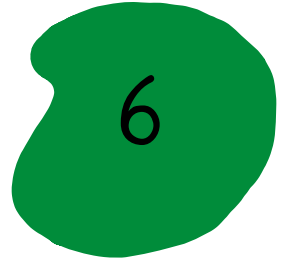
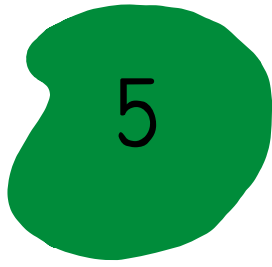
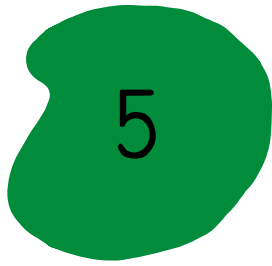
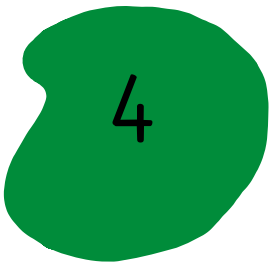
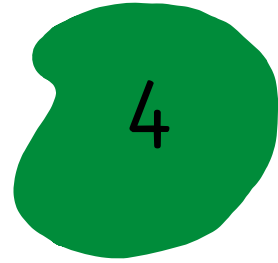
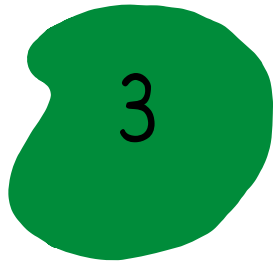
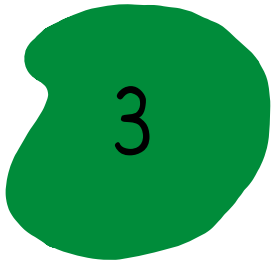
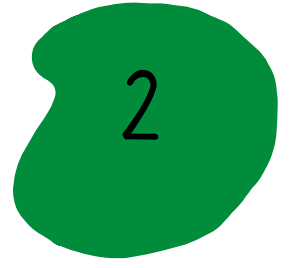
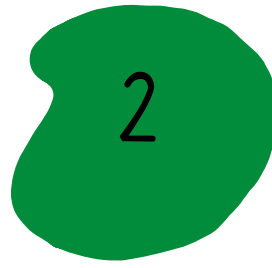
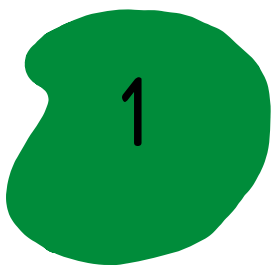
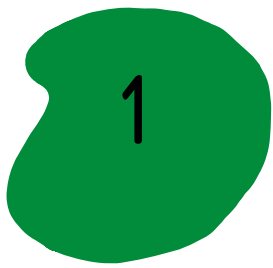
2

1

Start







36

40

42

49

55

56

58

60

62

67

71

78

80

81

82

94

98

99

104

189

137

100

126

208

293

264

281

394

361

345

426

476

432

900

400

501

553

579

521

672

607

947

676

635

720

777

749

725

803

963

891

862

880

991