

Spielanleitung:
Die Karten werden ausgeteilt, jede Schülerin/jeder Schüler bekommt eine (oder 2), bis alle Karten verteilt sind. Dann wird der Text in der passenden Reihenfolge laut vorgelesen und die Anweisungen werden befolgt. Alle müssen aufpassen, wann sie an der Reihe sind.

Didaktische Hinweise:
Das Spiel spricht Schüler/innen auf unterschiedlichen Ebenen an, fördert die Konzentrationsfähigkeit und bringt Abwechslung und Bewegung in den Unterricht. Trainiert werden:
 > lautes, deutliches Lesen
 > genaues Zuhören,
 > Verstehen und Befolgen mündlicher Anweisungen
 > Math. Basisbegriffe der ersten Lernjahre der Sek. I
 > Festhalten von Mindestwissen
 > Verbindungen verschiedener Lerninhalte

Für den Einsatz in der 1. Klasse (es sind noch nicht alle Begriffe bekannt) gibt es den „SCHUMMELZETTEL“

- 50% die Hälfte
- Eine Zahl durch 0,5 dividieren bedeutet, dass du sie verdoppeln musst.
- Eine Primzahl ist eine Zahl, die nur durch eins und sich selbst teilbar ist. Die kleinste Primzahl ist 2 (2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,.....).
- Bei echten Brüchen ist der Zähler kleiner als der Nenner.
- $1/5 \approx 20\%$
- Beispiele für symmetrische Figuren: Rechteck, Quadrat, Dreieck mit drei gleich langen Seiten
- Symmetrieachse: Wenn du die Figur entlang dieser Linie faltest, überdeckt eine Hälfte die andere.

In der Klasse steht eine Pyramide. Begleite alle Kinder, die die Grundfläche bilden, wieder auf ihren Platz.



In der Klasse stehen die Seitenkanten einer Pyramide. Geh mit 2- (4-9-2-13) Schritten hin und flüstere jedem ins Ohr „Setz dich!“
Nimm auch du Platz!



Alle Kinder sitzen. Geh an die Tafel, lösche sie, falls etwas darauf steht, und zeichne zwei runde Klammern mit 0,5 m Abstand.



Du machst den Anfang! Geh vor die Tür und klopf 3- 2- 4 Mal an die Tür! Tritt ein, wenn jemand das Codewort „MIX“ ruft!



Es hat gerade 2x geklopft. Du rufst laut das Codewort (= 1009 in römischen Zahlen)!



Jemand ist gerade durch die Tür gekommen, schüttle ihm $\sqrt{9}$ (= 51:17) mal die Hand.



Auf der Tafel stehen zwei runde Klammern. Hopse auf einem Bein zur Tafel und schreib eine Rechnung mit drei der vier Rechenarten in die Klammern! Bleib bei der Tafel stehen.



An der Tafel steht eine Klammerrechnung. Spring auf, schüttle deinen Kopf und sage 50% von 4- Mal: „Also so was!“



Du siehst jemanden den Kopf schütteln. Geh rückwärts zur Tafel. Tanze mit der Person, die an der Tafel steht, in drei Drehungen zum Platz.



Jemand ist begrüßt worden. Berechne die Anzahl der Finger aller im Raum befindlichen Personen und schrei dein Ergebnis laut heraus!



Jemand hat eine Zahl gerufen. Bilde mit deinen Nachbarn liegend ein Dreieck!



Auf dem Boden liegt ein Dreieck. Ruf die Namen so vieler Kinder, dass du mit ihnen aus dem Dreieck eine Pyramide mit dreieckiger Grundfläche bilden kannst.



Ein Paar hat getanzt. Löse die Rechnung, die an der Tafel steht und schreib das Ergebnis mit Kreide auf den Lehrertisch. Setz dich!



Auf dem Lehrertisch steht eine Zahl. Merk sie dir und setz dich unter den Tisch!



Unter dem Lehrertisch sitzt jemand. Setz dich dazu und berechne die Ziffernsumme jener Zahl, die er dir sagen wird. Dann klopfst du so oft an den Tisch!




Jemand hat an den Tisch geklopft. Geh in Form eines Dreiecks an den Tisch und begleite pfeifend die beiden zum Platz. Setz dich ebenfalls.



Jemand hat gepfiffen. Krieche auf allen Vieren zur Tafel, zeichne den Grundriss (Skizze) der Klasse an die Tafel. Bleib stehen!



An der Tafel steht der Grundriss (Skizze) der Klasse. Beschrifte ihn und setze geschätzte Maße ein. Bleib stehen!



Jemand hat merkwürdig gesprochen. Geh zu dem Schüler/der Schülerin mit Hut und nimm die Hefte. Trag sie wie ein Servierbrett zu ihren Besitzern zurück. Erkundige dich nach ihren Katalognummern. Falls eine Primzahl dabei ist, gib diese Zahl bekannt!



Jemand hat sich mit Primzahlen beschäftigt. Bilde das Produkt aus der Anzahl der Sprossen eines Heizkörpers mit der Anzahl der Fenster. Sag dein Ergebnis auf Englisch!



Jemand hat eine englische Zahl genannt. Dividiere sie durch 10 und runde das Ergebnis! Klopf der Schülerin/dem Schüler mit dieser Katalognummer auf die Schulter! Setz dich!



Die Längen und Breiten der Klasse wurden geschätzt. Schleiche auf Zehenspitzen zur Tafel und rechne die Fläche aus! Bleib stehen!



Die Fläche der Klasse wurde ausgerechnet. Applaudiere laut und stoße einen Freudenschrei aus!



Jemand hat geklatscht. Hol ein Drittel der an der Tafel stehenden Personen und führe sie in einem Auto zum Platz zurück! (Pantomime)



Jemandem wurde auf die Schulter geklopft. Stampfe die dritt-kleinste Primzahl auf den Boden! Nimm Platz!



Du hast stampfende Füße gehört. Nimm eine Schere und schneide eine symmetrische Figur (außer Kreis) aus einem Blatt Papier!




Eine Schere wurde benutzt. Nimm die dabei entstandene Figur und stell die Anzahl der Symmetrieachsen fest. Huste so oft!



Ein Auto ist durch die Klasse gefahren. Geh zur Tafel und hol die Kinder, die dort stehen. Zu dritt geht ihr eine Runde durch die ganze Klasse, zählt die Schritte und bei jedem Vielfachen von Drei bellt ihr! Dann setzt euch!



Drei Hunde gingen spazieren. Sammle 2: 0,5 Hefte ein und leg sie jemandem auf den Kopf.




Jemand hat einen Hut bekommen. Rechne aus, wie schwer diese Person mit Hut ist, wenn ein Hef 45 g hat. Nimm einen Stift zwischen die Zähne und ruf das Ergebnis!



Jemand hat gehustet: Vervollständige den folgenden Satz und sing ihn laut: Bei echten Brüchen ist der kleiner ist als der.....



Jemand hat eine Erklärung zu den Bruchzahlen gesungen. Gib den folgenden Bruch in Prozentzahlen an und mach so viele Kniebeugen. $1/5 = \dots\% \dots$



Jemand hat Kniebeugen gemacht. Multipliziere die kleinste Primzahl mit der nächst größeren. Das Ergebnis sagt dir, wie oft du wie eine Eule rufen musst, während du alle Karten einsammelst und zum Lehrertisch bringst.



