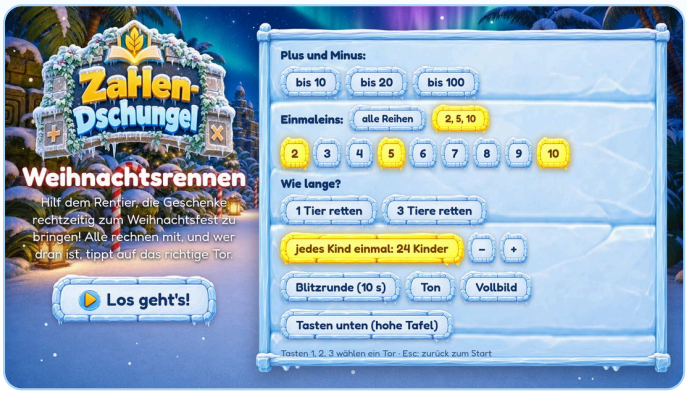
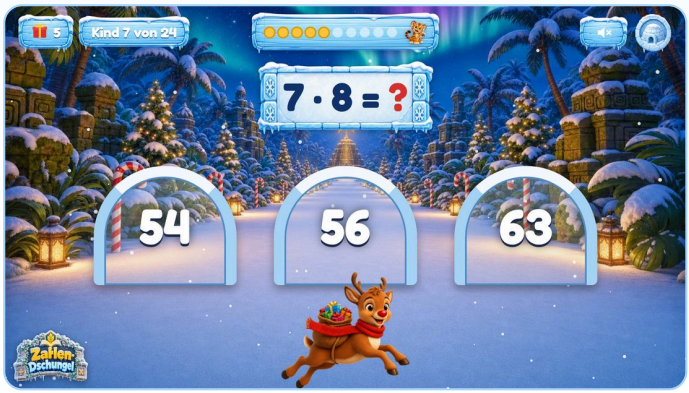
Weihnachtsrennen

Mathe-Spiel für die ganze Klasse am Smartboard · Anleitung für Lehrkräfte

Ein Rentier bringt die Geschenke zum Weihnachtsfest und rettet dabei die Tiere aus dem Zahlen-Dschungel. Die Klasse hilft: Eine Aufgabe erscheint, alle rechnen im Kopf mit, und ein Kind tippt am Board auf das Tor mit dem richtigen Ergebnis. Geübt wird, was im Unterricht schon dran war. 5 bis 15 Minuten, ohne Vorbereitung.



Start: Thema und Länge wählen



Ein Kind tippt das Tor

So starten Sie

1. Die ZIP-Datei entpacken (Rechtsklick → „Alle extrahieren“).
2. Die Datei „zahlen-dschungel-weihnachtsrennen.html“ doppelklicken. Sie öffnet sich im Browser (Edge, Chrome, Firefox oder Safari) und läuft ohne Internet, ohne Anmeldung und ohne Installation.
3. Thema und Länge wählen, „Vollbild“ antippen (oder F11) und „Los geht's!“.

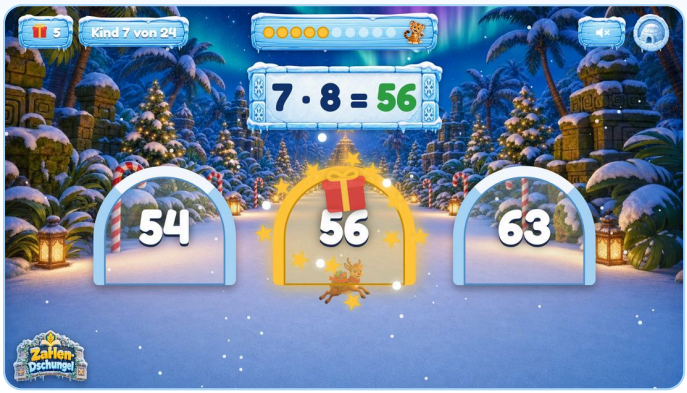
Die Einstellungen

- **Plus und Minus:** bis 10, bis 20 (mit und ohne Zehnerübergang) oder bis 100 (Zehner, zweistellig ± einstellig, zweistellig ± Zehner). Plus und Minus immer gemischt.
- **Einmaleins:** eine oder mehrere Reihen von 2 bis 10 antippen; „alle Reihen“ und „2, 5, 10“ als Abkürzung. Bei einer Reihe kommt auch 1 · n und 10 · n vor.
- **Spiellänge:** „1 Tier retten“ (10 richtige Antworten, ca. 5 Minuten), „3 Tiere retten“ (ca. 15 Minuten) oder „jedes Kind einmal“: Kinderzahl mit – und + einstellen, jedes Kind ist genau einmal dran.
- **Blitzrunde:** 10 Sekunden pro Aufgabe, für Klassen, die schon sicher sind. Ohne Blitzrunde gibt es keine Zeit.
- **Ton:** leise Klänge bei richtigen Antworten; zu Beginn ist der Ton aus.
- **Tasten unten:** für Tafeln, die hoch hängen: Die Antworten stehen zusätzlich als große Tasten am unteren Rand, so erreichen auch kleine Kinder sie.

Zahlen-Dschungel · number-jungle.com · Sebastian Illing · Kostenlos für Unterricht und zu Hause · CC BY-NC 4.0 · Schrift: Fredoka (SIL Open Font License)

So läuft eine Runde

- Richtig: Das Rentier springt durch das Tor, ein Geschenk fliegt in den Zähler.
- Falsch: Das richtige Tor leuchtet kurz auf, dann kommt die nächste Aufgabe. Die verpasste Aufgabe kommt zwei bis vier Aufgaben später noch einmal. Kein Fehlerton, keine Punkte abgezogen, und das nächste Kind ist dran.
- Alle 10 richtigen Antworten wird ein Tier gerettet: Tiger, Affe, Elefant, Frosch, Papagei, Tukan, Schildkröte, Axolotl. „Nochmal“ macht mit dem nächsten Tier weiter.
- Mit Tastatur: 1, 2, 3 (oder ←, ↓, →) wählen ein Tor, Esc führt zurück zum Start.



Richtig: durch das Tor!



Ein Tier ist gerettet

Ideen für den Unterricht

- Alle zeigen mit: Bevor das Kind an der Tafel tippt, zeigen alle mit 1, 2 oder 3 Fingern, welches Tor sie wählen würden. So rechnet wirklich die ganze Klasse.
- Helferkind: Das Kind an der Tafel darf sich einen Tipp aus der Klasse holen.
- Als Ritual: jeden Morgen im Advent eine kurze Runde mit 1 Tier, zum Beispiel mit der Reihe der Woche.
- Zwei Seiten: Fensterseite und Türseite schicken abwechselnd ein Kind an die Tafel; die geretteten Tiere gehören allen.
- Am Ende der Stunde: „jedes Kind einmal“ als gemeinsamer Abschluss vor den Ferien.

Gut zu wissen

- Eine einzige HTML-Datei: läuft offline auf Smartboard, Beamer mit Laptop oder Tablet. Mit Finger, Stift oder Maus.
- Keine Daten, keine Cookies, keine Werbung, keine Internetverbindung. Beim Schließen wird nichts gespeichert.
- Läuft das Spiel nicht im Vollbild, einmal F11 drücken. Auf Tafeln im Format 4:3 bleibt oben ein dunkler Rand, das Spiel sitzt unten.

Zu Hause weiterspielen

Am Ende einer Runde zeigt das Spiel einen QR-Code zu Zahlen-Dschungel, dem Mathe-Spiel mit dem Rentier und diesen Tieren: kostenlos, ohne Werbung, ohne Käufe, für Android, iPhone und iPad. Gut für einen Elternbrief vor den Ferien.

Zahlen-Dschungel · number-jungle.com · Sebastian Illing · Kostenlos für Unterricht und zu Hause · CC BY-NC 4.0 · Schrift: Fredoka (SIL Open Font License)