

Schnitzeljagd für Rechenkünstler

Die Mathe-ist-überall-Rallye

Hier heißt es: mathematischen Spuren folgen und richtige von irreführenden Lösung-Wegen unterscheiden! + + + Zielgruppe: Klassen 3 - 5



Am Anfang der Schnitzeljagd werden zwei Teams gebildet, die sich von unterschiedlichen Startpunkten aus auf ein unbekanntes Ziel zubewegen. Dazu müssen die Schülerinnen und Schüler mathematischen Spuren folgen, die durchaus abwechslungsreich sind: von Kreideinschriften, Zetteln oder Flatterbändern mit einfachen Aufgaben in den Grundrechenarten bis hin zu komplizierteren Berechnungen auf der Grundlage von (durch Zählung oder Messung) selbst gesammelten Daten. In beiden Teams sind gute Kenntnisse und Schnelligkeit im Rechnen gefragt, um erstens auf der richtigen Spur zu bleiben und zweitens schneller als die Gegner am Ziel zu sein.

Vorhandene Wegmarken wie Straßenschilder, Hausnummern, Hydrantenschilder oder Preisschilder werden kreativ als Bausteine für die Mathe-Rallye genutzt. Bäume, Laternen, Treppenstufen oder Pflastersteine müssen gezählt, Wegstrecken, Abstände, Lochtiefen oder Winkel mit sinnvoll ausgewählten Instrumenten gemessen werden. Auch das Erkennen geometrischer Grundformen im Stadtbild, das Errichten von Zahlenmauern aus Ziegel- oder Legosteinen oder das Sammeln und spätere Wiegen kleinerer Objekte (Kastanien, Kiefernzapfen, Kieselsteine) kann zum Aufgabenrepertoire gehören.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben wird natürlich je nach Klassenstufe angepasst bzw. erweitert. So kommen bei etwas älteren Schülern zum Beispiel auch kompliziertere Teilbarkeitsregeln (für die 7 oder 9), Brüche und Dezimalbrüche oder Flächen- und Volumenberechnungen zu vorgefundenen Baukörpern oder geometrischen Objekten ins Spiel.

Für jedes Team wird eine erwachsene Person zur Betreuung und unterstützenden Anleitung benötigt, während der Klabauteermann, der hier als Rechenmeister Robert Ries in Erscheinung tritt, bereits am Ziel mit einer unberechenbar tollen Belohnung auf das Eintreffen der Siegermannschaft wartet.

Sportliche Abschluss-Wettkämpfe:

Die Rechenkünstler:innen, die zuerst das Ziel erreichen, werden von Rechenmeister Ries feierlich mit einer kleinen Überraschung empfangen. Sobald auch das zweite Team angekommen ist, gibt es aber Gelegenheit für eine Revanche. Die Zweitplatzierten können die Sieger nun zu einem sportlich-mathematischen Wettkampf herausfordern. Dafür stehen die folgenden Disziplinen zur Auswahl:

- *Zahlensammeln (aus weiträumig verstreuten Steinen oder Holzplättchen, die mit Zahlen beschriftet sind, müssen in Rekordzeit vollständige Einmaleins-Malfolgen zusammengetragen werden)*
- *Kronkorkenlauf (Staffellauf mit Angeln, Werfen, Auffangen, Balancieren und Schnippsen von Kronkorken, wobei eine exakt vorgegebene Punktzahl erreicht werden muss)*
- *Wippen-Challenge (durch Hinzufügen oder Entfernen von Objekten die Wippe ins Gleichgewicht bringen und das Resultat in Form einer mathematischen Gleichung auszudrücken)*

Auch für den Sieg in diesen Abschluss-Wettkämpfen werden kleine Prämien vergeben. Für alle Fälle gibt es auch Trostpreise, denn natürlich soll niemand leer ausgehen.

Damit ist die mathematische Schnitzeljagd beendet und Rechenmeister Ries verabschiedet sich. Handelt es sich um einen Wandertag oder Projekttag, so kann an dieser Stelle nahtlos zu freien Spielen oder zu einem Picknick übergegangen werden.

Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler:

- ★ Aufgaben lösen und mathematische Grundkenntnisse anwenden, um darauf beruhend Richtungsentscheidungen für die Fortbewegung im realen Gelände zu treffen
- ★ Zählungen und Messungen von Objekten und Strecken entlang des Weges durchführen, dafür geeignete Messinstrumente auswählen oder eventuell selbst herstellen (z.B. mit Stein beschwerter Bindfaden für eine Tiefenmessung)
- ★ Aufgaben innerhalb der Teams sinnvoll verteilen; dabei beachten, dass es für das schnelle Erreichen des Ziels sowohl auf richtige und vollständige Lösungen als auch auf das Tempo der Aufgabenbearbeitung und der Fortbewegung als Gruppe ankommt
- ★ bei der Aufgabenverteilung im Team außerdem ein gutes System für das Notieren von Daten, Messergebnissen und Berechnungen überlegen
- ★ Erkennen mathematisch relevanter Informationen in praktischen Sachverhalten, eventuell in Verbindung mit einer schriftlichen Fragestellung
- ★ Anwenden mathematischer Kenntnisse und Fertigkeiten je nach Klassenstufe

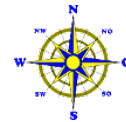


Veranstaltungsort:

Die Mathe-ist-überall-Rallye kann in einem beliebigen Park oder auch urbanen Areal in der Nähe Ihrer Schule durchgeführt werden, überall in Berlin oder Umland (Tarifbereich ABC). Auch das Schulgelände selbst kann bespielt bzw. als Startpunkt der Schatzsuche einbezogen werden. Zur Vorbereitung ist immer eine Besichtigung des Geländes rechtzeitig vor dem geplanten Wandertag / Projekttag erforderlich.

Die Schnitzeljagd ist geeignet für ganze Klassen (ca. 20 bis 28 Schüler:innen mit 2 Betreuer:innen). Kleinere Gruppen sind ebenfalls möglich.

Dauer: ca. 2-3 Stunden (inkl. Abschluss-Wettkämpfe).



Preis: 280 €

Die Schülerinnen und Schüler sollten Folgendes mitbringen:

- Federtasche mit Stiften
- ein Heft oder einen Block für Notizen
- witterungsgerechte Kleidung
- ggf. etwas zu essen für ein Picknick

**Diese didaktische Schnitzeljagd ist ein Angebot
des Klabauteermanns von Berlin,
Robert Mingau.**

**Buchung, Fragen und weiterführende Informationen unter
030/55491697 oder 0176/96510145**

sowie im Internet unter <https://klabauter-berlin.de>