

3-2-1 Mathe!

Kompaktes Training für jeden Tag

Schüler/innen üben spielerisch und im Wettbewerb mit den Klassenkolleg/innen Kopfrechnen mit 1x1 und Divisionsaufgaben.

Ziel des Lernspiels ist es, durch schnelles Beantworten der gestellten Rechnungen, die Rakete an den oberen Rand zu bringen, um einen höheren Level zu erreichen.

Je länger man nachdenkt, desto weniger Treibstoff ist für den Schub nach oben zur Verfügung. Die Rakete wird während der Nachdenkzeit von der Erdanziehungskraft nach unten gezogen.

Das Spiel ist beendet, wenn die Rakete am Boden explodiert.



← TEILEN

Durch TEILEN der Game-ID kann in einem Highscore – Bereich ein Wettbewerb gestartet werden. Die Spieler/innen sehen dann die erreichten Levels der Mitspieler/innen.

⚙️ EINSTELLUNGEN

In den EINSTELLUNGEN kann, vor Spielbeginn, der Zahlenbereich, die Anzahl der angebotenen Antworten und der Spielmodus eingestellt werden. Als Spielmodi stehen Multiplikation und Division in Form von X geht in Y zur Verfügung.

🚀 START

Das Spiel wird gestartet und folgendes Spielziel ist zu erreichen.

Es wird eine Rechnung angezeigt und es soll so schnell als möglich die richtige Antwort gegeben werden. Während der „Nachdenkphase“ sinkt die Rakete durch die Erdanziehung nach unten und der Treibstoffbalken schrumpft zusammen. Zusätzlich werden nicht korrekte Lösungsvorschläge ausgeblendet, um einen Hinweis auf die richtige Antwort zu geben.

Wenn die richtige Antwort gegeben wird, so erhält die Rakete mit dem verbleibenden Treibstoff Schub nach oben.

Wenn die Rakete den oberen Rand berührt, ist ein neuer Level erreicht.

Wenn die Rakete am Boden explodiert ist das Spiel zu Ende und kann neu gestartet werden.

NEUES SPIEL GENERIEREN

Jeder Spieler/in kann ein neues Spiel generieren und verlässt somit den gemeinsamen Highscore – Bereich durch Erstellen einer neuen Game-ID. Diese Game-ID kann natürlich auch wieder GETEILT werden.

Methodisch – didaktische Hinweise für Lehrer/innen:

„Übung macht den Meister/in“ ist ein altes Sprichwort und ist in diesem Spiel perfekt umgesetzt.

Defizite im Kopfrechnen können spielerisch mit dem Smartphone, Tablet-PC, Laptop oder Desktop-PC ausgeglichen werden.

Schüler/innen üben

- alleine in einem „privaten“ Bereich
- gemeinsam mit einer/einer Partner/in in einem „freundschaftlichen“ Highscore – Bereich
- gemeinsam mit den Mitschüler/innen in einem von Lehrer/in geteilten Highscore – Bereich.

Dadurch wird sowohl die Rechenleistung der Schüler/innen gefördert, als auch die Konzentrationsfähigkeit geschult und gestärkt.

Um einen gemeinsamen Highscore – Bereich für Ihre Klasse einzurichten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie foxgames.at und geben Ihren Namen ein.
2. Verwenden Sie EINSTELLUNGEN, um die Parameter für das Lernspiel festzulegen. *Sie können beliebig viele Highscore – Bereich mit unterschiedlichen Parametern festlegen.*
3. TEILEN Sie die Game-ID mit Ihren Schüler/innen über eine Lernplattform oder lassen die Schüler/innen den QR – Code scannen.

Wenn Sie die Schüler/innen regelmäßig auffordern, Ihre Kopfrechenfähigkeiten zu trainieren, dann ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass die Schüler/innen aktiv im Unterricht dabei sein werden.

Starten Sie noch heute kostenlos unter foxgames.at