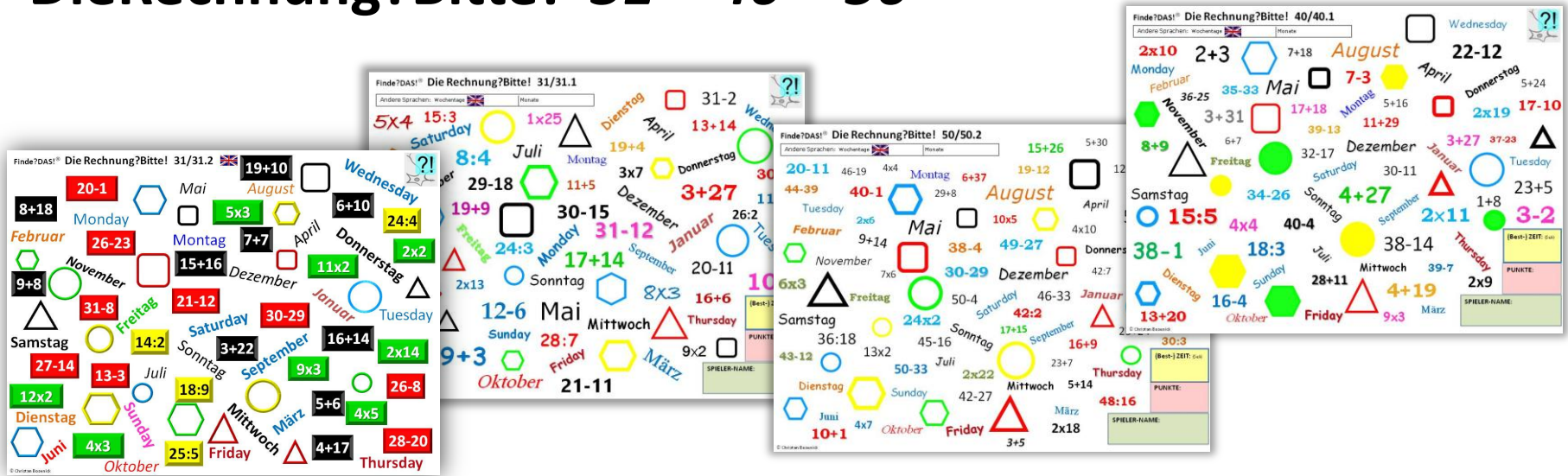


# Die Rechnung? Bitte! 31 • 40 • 50



In dieser Datei beschreibe ich die Übung „Die Rechnung?BITTE!“ und ihre *Übungsblätter* und die *Aufgabenblätter* zum Auswürfeln von einzelnen Aufgaben. Das Inhaltsverzeichnis und die Erläuterungen und Empfehlungen auf den nächsten Seiten stehen stellvertretend für die Versionen mit 40 und 50 Rechenaufgaben.

Es ruft der Chor der Jung-Neuronen: „Gib‘ uns zu tun, es wird sich lohnen!“



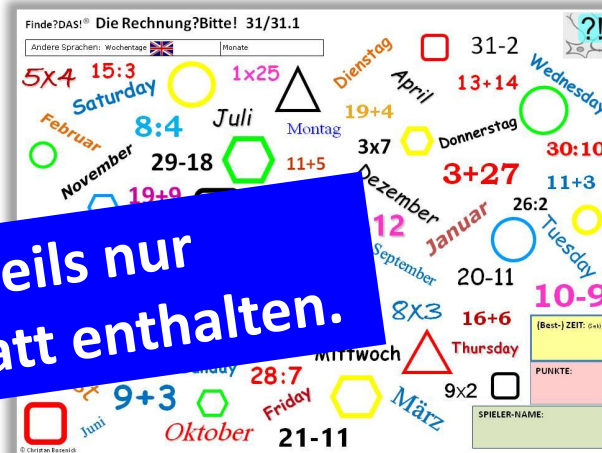
# DieRechnung?Bitte! 31

## Inhaltsübersicht

Seitenangaben = Seiten des PDF-Dokuments

Entschuldigung: Der besseren Lesbarkeit halber  
verwende ich nur das W  
und entsprechend  
Natürlich meine ich  
**Spielerin!**

**In dieser Demo-Datei sind jeweils nur  
ein Übungsblatt und Aufgabenblatt enthalten.**



Hinweis zum Urheberrecht .....	2
Vorstellung der Übung; GGT-Trainingsziele .....	3
Aufgabenerklärung; Empfehlungen für das Spiel in Gruppen .....	4
<b>10 Spielblätter zum Ausdrucken (31 Aufgaben)</b> .....	<b>8</b>
Aufgabenblätter für die Spielleitung .....	18
Weitere Informationen zu den Übungsblättern .....	25
Weitere Ideen für Übungen .....	26

<sup>1</sup> GGT = Ganzheitliches Gedächtnistraining (nach Bundesverband Gedächtnistraining e.V.)

*Es ruft der Chor der Jung-Neuronen: „Gib’ uns zu tun, es wird sich lohnen!“*



# Die Rechnung? Bitte! 31



Herzlichen Glückwunsch zum Download dieser Übung!

**Hier geht es darum, in einem „Chaos“ von vielen Aufgaben genau die Aufgaben zu finden, die ganz bestimmte Lösungen haben.** *(Weitere Informationen zu den Übungsblättern finden Sie auf der letzten Seite dieses Dokumentes.)*

Sie oder Ihre Gruppe benötigen für diese Übungen nichts weiter als gute Laune, eventuell einen Stift für jeden Spieler und ein Blatt Papier für Notizen – und Sie müssen die einzelnen Übungsblätter ausdrucken. Wenn Sie die Blätter laminieren, können diese viele Male verwendet werden.

**Viel Spaß und Erfolg beim Suchen und Finden!**

## Wichtiger Hinweis zum Urheberrecht

Alle Inhalte dieser Datei sind zum persönlichen Gebrauch und auch zum beruflichen oder ehrenamtlichen Gebrauch für die Arbeit mit Einzelpersonen oder Gruppen bestimmt.

Alle Inhalte dieser Datei wie Spielblätter und Spielanleitung sind urheberrechtlich geschützt. Die Dateien selbst **dürfen nicht gegen Entgelt an Dritte weitergegeben werden**, weder auf Papier noch in digitaler Form per Email oder auf Datenträgern.



Das Übungsblatt enthält 31 (oder 40 oder 50) Zahlen, *verkleidet* als *Rechenaufgaben*. Soll man zum Beispiel die Zahl **2** finden, sucht man die Rechenaufgabe, die als Lösung die **2** hat (hier: **8:4**). Im Spielblatt stehen auch die Wochentage und die Monate, die Wochentage auch in Englisch.

Finde?DAS!® Die Rechnung?Bitte! 31/31.1

Andere Sprachen:  Wochentage  Monate

© Christian Bosenick

(Best-) ZEIT: (Sek)
PUNKTE:
SPIELER-NAME:

**GGT-Trainingsziele** ►

- Konzentration
- Logisches Denken
- Merkfähigkeit
- Wahrnehmung
- Zusammenhänge erkennen





Bei den Übungsblättern im sumudia®-Farbcode ist das Spielprinzip dasselbe wie bei den "normalen" Übungsblättern. Allerdings ist es hier etwas leichter, die Rechenaufgaben zu finden, weil sie farblich hervorgehoben werden. Alle Subtraktionen sind in einem roten Feld, alle Multiplikationen sind in einem grünen Feld, alle Divisionen in einem gelben Feld und alle Additionen in einem schwarzen Feld.

Finde?DAS!® Die Rechnung?Bitte! 31/31.2

19+10  Wednesday

8+18  Monday 5x3  6+10  24:4

20-1  Mai *August*

26-23  Montag 7+7  April  2x2

9+8  November  15+16  Dezember  11x2  Donnerstag

31-8  Freitag  21-12  Sonntag  30-29  Januar  Tuesday

14:2  Samstag  3+22  September  16+14  2x14

27-14  Juli  18:9  Sonntag  9x3  26-8

12x2  Dienstag  13-3  Sunday  18:9  Mittwoch  5+6  4x5

4x3  Juni  25:5  Friday  4+17  28-20  Thursday

© Christian Bosenick

Finde?DAS!® Die Rechnung?Bitte! 31/31.1

5x4 15:3  1x25  Dienstag  31-2  Wednesday

8:4  Saturday  Juli  Montag  19+4  April  13+14

29-18  November  11+5  Donnerstag  30:10

22-5  Freitag  24:3  Monday  31-12  Dezember  3+27  11+3

23-16  Samstag  17+14  Sonntag  8x3  Januar  Tuesday  26:2

23-16  August  12-6  Mai  Mittwoch  16+6  10-9

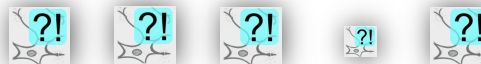
9+3  Juni  28:7  Friday  9x2  März

© Christian Bosenick

(Best-Zeit: )  
PUNKTE:   
SPIELER-NAME:

**GGT-  
Trainingsziele** ▶

- Konzentration
- Logisches Denken
- Merkfähigkeit
- Wahrnehmung
- Zusammenhänge erkennen





Bei der Übung **DieRechnung?Bitte!** gibt es **ÜBUNGSBLÄTTER** und **AUFGABENBLÄTTER**.

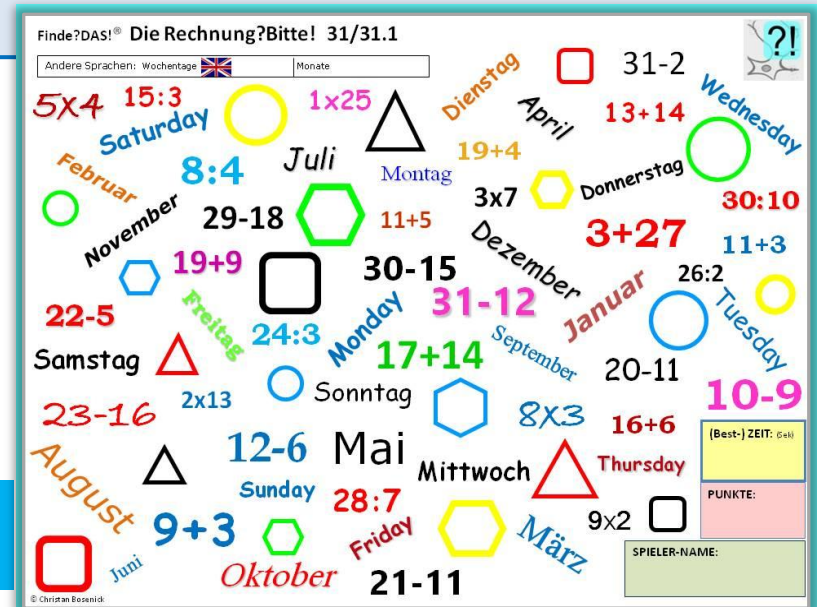
Die Übungsblätter werden an die Mitglieder der Gruppe verteilt – entweder bekommen alle die gleichen Blätter; oder alle bekommen verschiedene Übungsblätter, die man alle paar Runden reihum weitergibt, um sich nicht an ein bestimmtes Übungsblatt zu gewöhnen.

Die Aufgabenblätter sind als Unterstützung für die Spielleitung gedacht - man könnte auch ohne Aufgabenblätter spielen. Jedes Aufgabenblatt hat 6 Aufgaben auf "Kärtchen" zum Auswürfeln, **direkt eine Zahl finden** oder **Textaufgaben** bzw. deren Lösung oder **Mehrfachaufgaben** (z.B. "finde alle Quadratzahlen") oder die Aufgabe, ein bestimmtes **Datum** zu finden (zählt zu den Textaufgaben).

Nachdem von der Spielleitung die Aufgabe genannt wurde, lösen die Gruppenmitglieder zunächst die Aufgabe (*nicht nötig bei Klartext-Aufgaben, klar!*) und versuchen dann, **im Übungsblatt** die Rechenaufgabe zu finden, deren Lösung wiederum die Lösung der Aufgabe vom Kärtchen des Aufgabenblattes ist.



**Aufgabenblatt**



**Übungsblatt**



## Zwei Beispiele:

Das Übungsblatt enthält 31 (oder 40 oder 50) **Zahlen**, *verkleidet* als **Rechenaufgaben**.

**Beispiel:** Soll man die Zahl **2** finden, sucht man die Rechenaufgabe, die als Lösung die **2** hat (hier:  $8:4$ ). Im Spielblatt stehen auch die Wochentage und die Monate, die Wochentage auch in Englisch.

Jedes Aufgabenblatt enthält **6 Aufgaben**, die die Spielleitung auswürfeln kann.

Oder die Spielleitung wählt eine Aufgabe aus und liest sie der Gruppe vor.

In jedem Aufgabenblatt gibt es vier Arten von Aufgaben:

- 1) Es wird **DIREKT** nach einer **ZAHL** (Lösung) gefragt.
- 2) Es wird nach einer **Gruppe** von Zahlen gefragt ("Finde alle Quadratzahlen!", also die Lösungen 1, 4, 9, 16, ...).
- 3) Eine **Textaufgabe** ist zu lösen. Die Lösung ist dann im Übungsblatt zu finden.
- 4) Ein **DATUM** ist zu finden, z.B. "Finde **GESTERN** in einer Woche!" (dies sind auch Textaufgaben). Wenn *heute* Dienstag, 11. November ist, dann ist das gesuchte Datum "Montag, 17. November". Man sucht dann auch die englische Vokabel für *Montag*.

Finde?DAS!® Die Rechnung?Bitte! 31/31.1

Andere Sprachen: Wochentage Monate

5x4 15:3 1x25 31-2  
Saturday 19+4 April 13+14 Wednesday  
February 8:4 Juli Montag 3x7 19+4 Donnerstag 30:10  
November 29-18 11+5 3+27 11+3  
19+9 30-15 Dezember 26:2 Tuesday  
22-5 24:3 Monday 31-12 Januar 20-11  
Samstag 2x13 Sonntag 17+14 September 10-9  
23-16 8x3 16+6  
August 12-6 Mai Mittwoch Thursday  
9+3 28:7 9x2  
Juni Oktober 21-11 März

© Christian Eosenick

Übungsblatt

**Weiteres Beispiel:** Die Aufgabe vom Kärtchen des Aufgabenblattes lautet: **Finde die Anzahl Beine von einem Hamster und zwei Käfern!** Zunächst rechnet man aus, wie viele Beine das sind:  $4 + (2 \times 6) = 16$ .

Dann sucht man im Übungsblatt die Aufgabe, deren Lösung **16** ist: Es ist die Aufgabe **11+5** !

# Die Rechnung? Bitte! 31

# Vorstellung der Übung

S.5 v. 5



Es gibt 4 Arten von Aufgaben im Aufgabenblatt:

1) Es wird nach einer ZAHL (=Lösung) gefragt, DIREKT (Bsp.1) oder per Aufgabe mit 3 Elementen (Bsp.2).

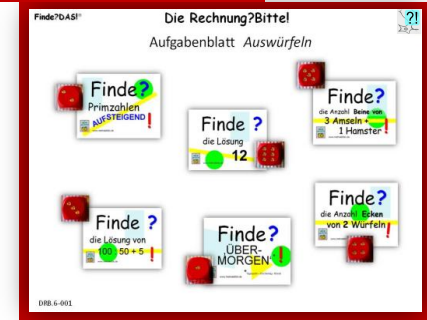
## Beispiel 1

Finde?   
 die Lösung   
 12!

## Beispiel 2

Finde?   
 die Lösung von   
 100 : 50 + 5!

## Aufgabenblatt



2) Es wird nach einer Gruppe von Zahlen (=Lösungen) gefragt. Bsp.1 nennt eine Eigenschaft, Bsp.2 bezieht sich auf die Schreibweise des Zahlwortes.

Finde?   
 Primzahlen   
 AUFSTIEGEND!

Finde?   
 Lösungen mit   
 „ec“!

Primzahlen:  
1-3-5-7-11-13-17 usw.

Schreibweise: Finde  
Lösungen mit “ec”:  
6 – 16 – 26 usw.  
(sechs) (sechzehn)

3) Eine Textaufgabe ist zu lösen, und deren **Lösung** ist anschliessend im Üb.-Blatt zu finden.

Finde?   
 die Anzahl **Beine** von   
 3 Amseln +   
 1 Hamster!

Finde?   
 die Anzahl **Ecken**   
 von 2 Würfeln!

nochmal **Schreibweise**,  
etwas kniffliger: Finde  
Lösungen mit “**tun**”:  
28 – 38 – 48  
(achtundzwanzig)

4) Ein DATUM ist zu finden.

Finde?   
 „GESTERN   
 in 1 Woche“!

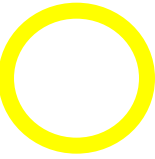
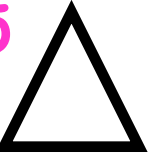

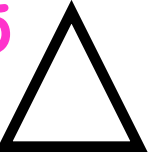





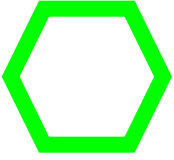
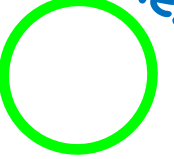
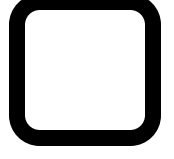
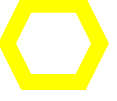
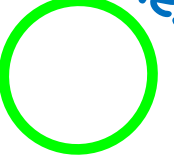

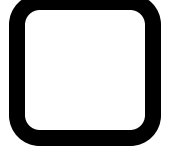
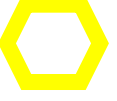
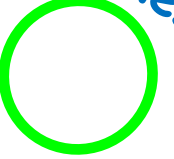


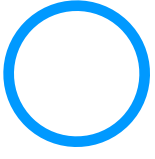


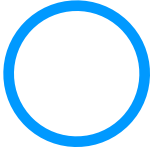


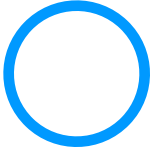


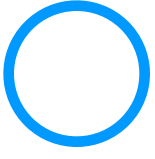


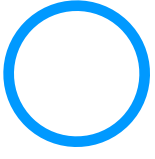


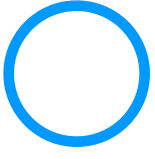


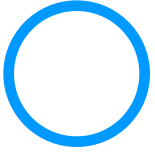
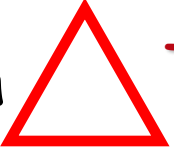

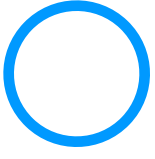
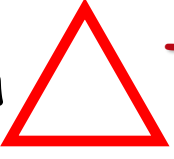

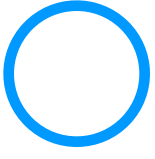

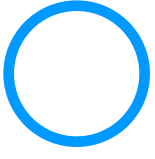

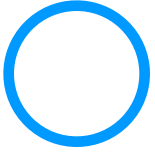

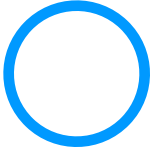
Finde?   
 „ÜBER-   
 MORGEN“!



# Finde?DAS!® Die Rechnung?Bitte! 31/31.1



Andere Sprachen: <input type="text"/> Wochentage 	Monate <input type="text"/>
---	-----------------------------

5x4 15:3  1x25   31-2  
 Saturday  Dienstag  31-2  
 Februar  April  31-2  
 November  8:4 Juli Montag  31-2  
 29-18  19+4 Donnerstag  Wednesday  
 19+9  30-15  3x7  30:10  
 Samstag  22-5  30-15  3x7  30:10  
 Freitag  24:3 Monday 31-12  3+27  11+3  
 Sonntag  17+14  3+27  11+3  
 23-16 2x13  24:3  3+27  11+3  
 August  20-11  3+27  11+3  
 Juni  20-11  3+27  11+3  
 9+3  10-9  3+27  11+3  
 Oktober  10-9  3+27  11+3  
 28:7  16+6  3+27  11+3  
 Friday  16+6  3+27  11+3  
 21-11  3+27  11+3  
 März  3+27  11+3  
 9x2  3+27  11+3

(Best-) ZEIT: (Sek)

PUNKTE:

SPIELER-NAME:



## Aufgabenblatt *Auswürfeln*



Finde?  
Primzahlen  
**ABSTEIGEND!**



www.mehrafsfoto.de




Finde?  
die Anzahl Beine von  
2 Käfern +  
1 Spinne



www.mehrafsfoto.de



Finde ?  
die Lösung von  
 $60 : 12 + 12$



www.mehrafsfoto.de



Finde?  
Lösungen mit  
zwei "f"



www.mehrafsfoto.de



Finde ?  
die Lösung von  
 $3 \times 5 \times 2$



www.mehrafsfoto.de



Finde?  
'ÜBER-  
MORGEN'



www.mehrafsfoto.de

\* Tageszahl – Wochentag – Monat

# Die Rechnung? Bitte! 31



## Weitere Informationen zu den Übungsblättern

- Alle 31 Rechenaufgaben eines Übungsblattes enthalten **zwei Elemente**.  
(Beispiel: Die Aufgabe „ $3+15$ “ mit der LÖSUNG 18 hat die Elemente **3** und **15**).
- Die Elemente der Aufgaben stammen aus der Menge der Zahlen von 1 bis 31.
- Jede Zahl **von 1 bis 31** ist als **LÖSUNG** genau einmal enthalten.
- Die Felder unten rechts auf jedem Spielblatt können für Notizen benutzt werden, z.B. für das Festhalten von gefundenen Aufgaben für Fragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten („Finde durch 4 teilbare Lösungen!“), oder zum Notieren von „Bestzeiten“ für das Finden von Lösungen.

**Alle Übungsblätter dieses Dokumentes sind mit sehr großem Zeitaufwand und großer Sorgfalt entwickelt worden, um die nachstehenden Eigenschaften zu haben:**

1. Jede Zahl von 1 bis 31 ist als **Element** mindestens einmal enthalten, bis auf wenige Ausnahmen.
2. Jedes Übungsblatt enthält eine eigene „Komposition“ der 31 Aufgaben.
3. Die vier Grundrechenarten [ + - x : ] kommen in den einzelnen Übungsblättern annähernd gleich häufig vor.



## Weitere Ideen für Übungen mit Gruppen

Zusätzlich zu den vorgegebenen Aufgaben der AUFGABENBLÄTTER können Sie für Ihre Gruppe natürlich selbst noch andere Aufgaben erfinden – die Vielfalt ist nahezu unerschöpflich.

Nachstehend finden Sie ein paar Empfehlungen und Ideen.

1. Man lässt die Gruppe 10 Minuten lang die Lösungen *nacheinander aufwärts* suchen, mit 1 (oder einer beliebigen anderen Zahl, z.B. dem heutigen Datum) beginnend. Jeder kommt so weit wie man kommt – nur kein Leistungsdruck! Die Leitung kann aber anschließend fragen, wer sagen möchte, wie weit man es geschafft hat.
2. „Wer hat demnächst Geburtstag? Herr Meyer? und wann? ... am 16.9.? schön, dann suchen wir alle mal die 16 und die 9“.
3. Wir spielen=suchen einmal um die Wette, aber in Gruppen zu drei oder 4 Personen. Die Spielleitung nennt eine beliebige Zahl – die Gruppe, die die passende Aufgabe zuerst nennt, bekommt einen Punkt. (Alle Gruppen haben die gleichen oder andere Übungsblätter, wie es logistisch am besten geht.)
4. Wie Punkt 3. spielen Gruppen gegeneinander, aber gesucht werden mehrere mögliche Lösungen (z.B.: Schreibweise - Lösungen mit „**ech**“ ?). Für jede richtige Aufgabe gibt es 1 Punkt. Es gibt einige andere Buchstabenkombinationen, bei denen man ganz schön überlegen muss, bis man die Zahl hat, die sich so schreibt! *Bsp.: Lösung (Zahl) mit zwei „zw“?* Damit werden auch noch andere Fertigkeiten trainiert als nur das kleine oder große Einmaleins.