

Protokoll zum Rechenpate- Projekt an der Ahorn-Grundschule

In dem Zeitraum vom 20.04.2018 bis zum 29.06.2018 habe ich das „Rechenpate- Projekt“ an der Ahorn-Grundschule in Friedrichshagen Köpenick durchgeführt.

Die Kontaktaufnahme mit der Schule lief ohne Probleme ab und es fand sich bald eine Lehrerin, welche sich für das Projekt sehr interessierte. Nachdem das Prinzip des „Rechenpaten- Projektes“ erklärt worden war, wurde mir ein Schüler und eine Schülerin aus der damaligen 3. Klasse zugeteilt. Die Mathelehrerin bat in unserem Vorgespräch um eine Förderung im Bereich: mathematisches Grundverständnis, Wiederholung der mathematischen Grundlagen und das Üben von einfachen Additions- und Subtraktionsaufgaben.

Die Förderung lief in dem Klassenzimmer der beiden Schüler_innen ab. Auf Anfrage der Lehrerin wurde die Förderung gemeinsam durchgeführt. Diese Paarung erwies sich von Anfang an als sehr positiv, da beide im Unterricht viel zusammenarbeiten, ihre Stärken und Schwächen kennen und sich gegenseitig sehr gut unterstützen und helfen konnten. Die Förderstunde war jeden Freitag von 11:55- 12:40 Uhr oder von 12:45- 13:30 Uhr.

Beide Schüler_innen fanden die Spiele und die Art der Matheförderung sehr gut und erwähnten im Laufe des Projektes immer wieder, wie viel Spaß Mathe jetzt machen würde.

Zum Ende des Projektes erklärte die Lehrerin der beiden Schüler_innen, dass die Förderung weiter durchgeführt werden soll und die Schule eine Förderbox kaufen möchte.

Wie die Förderstunden aussahen und was für Spiele gespielt wurden, wird im weiteren Verlauf des Protokolls in tabellarischer Form dargestellt.

Sitzung	Spiel/ Förderung	Beobachtung	Besondere Aspekte
1 20.04.2018	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen • kurze Vorstellung der Förderbox • Arbeit mit den Fühlkarten: Wie ist ein Würfel bzw. das Würfelmuster aufgebaut? • Spiel: 10- gewinnt und Rattenwerfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Junge war sehr aufgeschlossen, er hat viele Fragen zur Box gestellt. • Das Mädchen wirkte etwas schüchtern, wurde jedoch von dem Jungen immer wieder motiviert sich zu beteiligen. • Die beiden Kinder haben sofort das Prinzip der Würfelmuster verstanden und Spiele wie Blitzzahl funktionierten ohne Probleme. • Bei dem Spiel 10- gewinnt wurden beim Aufschreiben der Aufgaben die Zahlen manchmal vertauscht: <ul style="list-style-type: none"> <i>Beispiel:</i> ○ <i>Addition: Es lagen noch 7 Steine und eine 2 wurde gewürfelt, beide sagten in einer solchen Situation oft: 9+2 und nicht 7+2 =9.</i> ○ <i>Subtraktion: Es lagen noch 6 Steine und eine 3 wurde gewürfelt, die Schülerin nannte hier die Aufgabe 3-6.</i> • Rattenwerfen: Nachdem beide Schüler schauen sollten wie viele 10er und 1er sie geworfen hatten, konnten sie einzeln die 10ern und 1ern nennen, sollten sie jedoch die Summe nennen, vertauschten sie oft die 10er und 1er. <ul style="list-style-type: none"> <i>Beispiel:</i> ○ <i>Der Schüler hatte 4x10er und 2x1er und sagte das er insgesamt 24 hat, einzeln konnte er jedoch erkennen, dass er 40 und 2 hatte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Aus zeitlichen Gründen soll die Förderung der Schüler_in gleichzeitig erfolgen. • Die Lehrerin war bei der 1. Stunde anwesend, jedoch nur als Beobachterin.
2 27.04.2018	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung des Spieles 10- gewinnt • Spiel: Schatzsuche vorgestellt (ansehen der 100er Tafel) und gespielt • Rattenwerfen als Abschluss 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Aufschreiben bei dem Spiel 10- gewinnt lief ohne die Probleme von letzter Woche ab. • Das Spiel Schatzsuche machte den Kindern sehr viel Spaß und sie waren sehr darauf bedacht zu gewinnen. • Wurden die Aufgaben mithilfe von schriftlicher Addition bzw. Subtraktion gelöst, traten keine Probleme auf. • Bei dem Jungen waren Aufgaben wie z.B. 18-8 schwierig, er verrechnete sich oft. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Förderung erfolgt weiterhin zusammen. • Beide Schüler_innen helfen sich bei dem Lösen der Aufgaben und geben Tipps, wenn der andere Probleme hat.

<p>3 04.05.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numero (ansehen des Hunderterfeldes, Wie ist es aufgebaut? Wo ist was?) • Trioletta (Karten ansehen, was für Paare gibt es, warum sind das Paare?) • 10-gewinnt als Abschluss 	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Numero traten große Probleme bei dem Abstreichen auf dem Hunderterfeld auf. • Beide hatten Probleme Zahlen auf der „unvollständigen“ Hundertertafel zu finden. • Auch war das Mädchen sehr unsicher, wo genau ihre Zahl liegt: <i>Als der Junge fragte, ob die gesuchte Zahl zwischen 40 und 60 liegt, verneinte das Mädchen dies (die Zahl, die das Mädchen für den Jungen ausgewählt hatte, war die Zahl 56).</i> • Bei Trioletta fanden beide die Paare sehr schnell und verstanden das Prinzip des Spieles sehr gut. Auch konnte beide nach dem Ausrechnen der Aufgaben gut erklären, warum es sich bei bestimmtem Karten um Paare handelt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Schüler waren sehr müde. Aus diesem Grund haben beide kein Protokoll geführt und die Aufgaben wurden mündlich bearbeitet bzw. von mir aufgeschrieben.
<p>4 11.05.2018</p>	<p>FEIERTAG</p>		
<p>5 18.05.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20- gewinnt und 10- gewinnt • Räum ab! 	<ul style="list-style-type: none"> • Da beide Schüler_innen Fortschritte beim Spiel 10- gewinnt zeigten, wurde das Spiel auf 20- gewinnt erweitert. <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Schülerin: „20- gewinnt ist ja genauso wie 10- gewinnt. Das ist ja einfach.“ (erkennen von Mustern)</i> • Beide haben beim Rechnen mit Zehnerübergang in der ersten Runde ihre Finger zur Hilfe genommen. In der zweiten Runde benutzte der Schüler seine Finger nur bei Aufgaben, wo die Ziffer 7 oder 6 vorkamen. • Das Spiel: Räum ab! stellte zu Beginn ein paar Probleme dar, als es darum ging, dass man auf die gewürfelte Zahl seinen Stein legen kann oder die gewürfelte Zahl zerlegen und somit zwei Steine abdecken kann. Dieser Aspekt verwirrte beide. Die Schülerin hatte nach 3 Runden das Prinzip verstanden und zerlegte die Zahlen um mehr Steine legen zu können. Der Schüler hatte etwas mehr Probleme damit. Als er nach ein paar Runden immer noch Probleme hatte die Zahlen zu zerlegen, half ihm die Schülerin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterhin ist zu erkennen, dass es sich positiv auf beide Schüler_innen auswirkt zusammen gefördert zu werden. • Auch lassen sich Fortschritte im Umgang mit Rechnungen (Addition und Subtraktion) im Zahlenbereich bis 20 erkennen. • Bei beiden ist zu beobachten, dass sie die Ergebnisse schneller wissen und nicht mehr so häufig ihre Hände als Unterstützung benötigen.

<p>6 25.05.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20 gewinnt • Rattenwerfen 	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Schüler_innen erinnerten sich noch an das Spiel 20 gewinnt aus der letzten Woche. • Das Spiel wurde einmal mit Additions- und einmal mit Subtraktionsaufgaben gespielt. • Auch zeigen beide einen sicheren Umgang beim Aufschreiben der Aufgaben und beim Rechnen. • Beim Spiel Rattenwerfen haben wir aufgrund der Idee der Schüler_innen das Spiel leicht verändert. • Zu Beginn jeder Runde wird mit einem Würfel die Mächtigkeit der Ratte gewürfelt: Würfelt man eine 3, darf man z.B. 3 10er Stangen aus dem Eimer nehmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Schüler_innen waren wie jede Woche sehr motiviert, jedoch musste das Spiel Rattenwerfen am Ende nach 2 Runden beendet werden, da beide Schüler_innen sehr unruhig und abgelenkt waren.
<p>7 01.06.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Räum ab! • 10- und 20- gewinnt als Abschluss 	<ul style="list-style-type: none"> • Da beide bereits das Spiel: Räum ab! kannten, verlief das Spiel ohne weitere Probleme, während des Spieles boten beide immer detailliertere Aufteilungen der Zahlen an. <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Beispiel: 6 wurde nicht nur 3 +3 geteilt, sondern in 2+2+2 oder 3+1+2.</i> 	
<p>8 08.06.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20- gewinnt • Schatzinsel 	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Schüler_innen haben kaum noch Probleme bei den Aufgaben beim Spiel 20- gewinnt, löst einer die Aufgabe falsch, hilft der andere beim Korrigieren. • Schatzinsel: Beide hatten eine bessere Orientierung auf der Hundertertafel und konnten ihre Erkenntnisse (<i>Schüler: „Wenn ich einen nach oben gehe, dann ist der ja fast wie die andere Zahl.“</i>) anwenden. <ul style="list-style-type: none"> • Bei den Additionsaufgaben gab es zunächst ein paar Schwierigkeiten, da der Übertrag vergessen wurde, nach ein paar Runden erkannten die Schüler dies und verbesserten ihre eigenen Fehler. 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Schüler hat die Matheförderstunde etwas früher verlassen, da er sich nicht mehr konzentrieren konnte.
<p>9 15.06.2018</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plus- Minus Bingo • Die größte Zahl: ansehen des Spielfeldes; Fragen zu dem Feld beantworten: 	<ul style="list-style-type: none"> • Plus- Minus- Bingo wurde auf Wunsch der beiden Schüler_innen gespielt, beide hatten das Prinzip des Spieles sofort verstanden. 	

	Wie heißt meine Zahl, wenn sie in dem dritten Feld liegt?	<ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeiten gab es immer noch bei Aufgaben die einen Zehnerübergang hatten (z. B. 7+8). Nach längerem Überlegen und gegenseitiger Hilfe konnten sie die Aufgaben lösen. • Da beide Schüler_innen Schwierigkeiten beim Vorlesen von Zahlen über 100 hatten, wurde das Spiel „größte Zahl“ vorgestellt. • Es wurde das Spiel erklärt (nur bis 100.000 gespielt). Als am Ende die größte Zahl vorgelesen werden sollte, sagte der Schüler: „<i>Nein, das ist kann ich nicht.</i>“ → Nach längerem Probieren und mit Unterstützung konnten beide ihre größte Zahl vorlesen. 	
10 22.06.2018	<ul style="list-style-type: none"> • Numero • Trioletta 	<ul style="list-style-type: none"> • Beim letzten Numero Spiel hatten beide Schüler Probleme zu erkennen, welche Zahlen sie aufgrund ihrer Fragen wegstreichen durften. Aus diesem Grund wurde vor der Durchführung des Spieles das Hunderterfeld mithilfe von Fragen nochmal erkundet. • Während des Spieles traten bei dem Schüler Probleme hinsichtlich: „<i>was ist ungerade/gerade oder was bedeutet es, wenn eine Zahl größer/ kleiner als x ist</i>“ auf. • Die Probleme wurden besprochen und während der 2. Runde war es für den Schüler leichter seine „Zahl“ zu finden. • Im Anschluss wurde das Spiel Triolett gespielt. Zu Beginn wurden die Karten gemischt auf den Tisch gelegt und beide Schüler_innen mussten Paare finden und sagen, warum es sich dabei um ein Paar handelt. Das Spiel und das anschließende Lösen der Aufgaben lief nach zu Hilfenahme des Dimes-Materials sehr gut. 	
11 29.06.2018	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss: Mensch ärgere dich nicht mit Mathe Aufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> • Da sich der Schüler im Laufe des Projektes immer wieder Mensch ärgere dich nicht gewünscht hatte, haben wir zum Abschluss eine Variante dieses Spieles mit Additions- und Subtraktionsaufgaben gespielt. 	