



# Erstes Kopfrechnen: Monsterstarke Lern-Motivation

Viele zählen mit den Fingern – und beginnen auch wieder bei der Eins, wenn sie eine zweite Zahl addieren. Kopfrechnen ist eine große Hürde für Kinder, die ihnen die Grundschule nicht allein abnimmt. Und viele haben Probleme. Mit den richtigen Lernmethoden sollte es aber klappen.

## Von Stefan Michaelis

Viele Eltern schildern, dass ihre Kinder beim Kopfrechnen unter Druck stehen. Dieser Druck ist überflüssig, schon bei der Frage nach dem Rechnen mit den Fingern. Manche Lehrer möchten, dass Kinder dies schon in der ersten Klasse nicht mehr anwenden. Warum eigentlich nicht?

Eltern bemühen sich um eigene Lehrmittel, vor allem um interaktive. Doch speziell beim Thema Kopfrechnen stoßen sie häufig auf lieblos gemachte Abfrageroutinen statt auf attraktive Lernprogramme, die Kinder motivieren. Dabei kommt es gerade in dem Alter auf handlungsorientiertes Rechnen und Mengenvorstellungen an.

Was das bedeutet? Drei Äpfel und zwei Äpfel sind fünf Äpfel. Noch Fragen? Dann gehen wir doch gleich zum „Fragenbär“, der mit „Richtig rechnen 1. Klasse“ erneut seine eigene Klasse bei der Lernmethodik demonstriert. Dieses Mal ist er allerdings gar nicht dabei. Hauptrolle in dem Kopfrechentrainer spielen die Drippos, kleine lustige Wesen, die wie die Kreuzung aus Dinosaurier und Nilpferd aussehen. Sie werden von einem zotteligen Inselmons-

ter eingesackt und sollen nun „freigerechnet“ werden.

Dazu bewegen sich Kinder in zehn Übungen im Zahlenraum bis zu 20, addieren und subtrahieren, müssen auch mal ein Ergebnis im Kopf als „größer als“ oder „kleiner als“ einordnen. Keine Übung ist wie die andere, alles ist fröhlich bunt, witzig vertont, aber nie überladen. Was die kindgerechte Präsentation von Lernspielen angeht, ist der Fragenbär – ein Antworten-Bär und der Spielend Lernen Verlag wie immer bärenstark.

Zwecks Motivation sollen Kinder 100 Drippos sammeln, um eine goldene Ausmal-Urkunde zu bekommen. Scheitern sie vorher, gibt es je nach Punktzahl die silberne und grüne Auszeichnung. Das Bild kann vielfach gestaltet und gespeichert werden, egal ob in der PC- oder IOS-Version (iPad, iPhone, iPod Touch).

Ebenfalls motivierend und zum selbstbestimmten Lernen sind die Rettungsringe. Drei hat das Kind zu Beginn. Ein Ring führt zur Hundertertafel, die genau jede Lösung erklärt. Hat ein Kind zehn Drippos pro Übung gesammelt, bekommt es einen Zusatz-Ring – wenn das nicht anspricht!

„Fragenbär – Richtig rechnen 1. Klasse“ ist ein leuchtendes Beispiel dafür, wie das Kopfrechnen für Grundschul Kinder aufbereitet werden muss. Hier stimmt – im Gegensatz zu vielen anderen Programmen und Apps – der pädago-

gische Unterbau. Das Lernspiel erklärt sich auch Eltern, die Anregungen für eigene Übungen bekommen. Happy Drippos – das ist der Maßstab für druckfreies Lernen bei einem Thema, das Kinder und Eltern ganz schön belasten kann.



Im iPad ist Kinder Kopfrechnen oft blankes Entsetzen