



Integration von Schülerinnen und Schülern mit einer Sehschädigung an  
Regelschulen

Didaktikpool

Rechengarderobe für blinde und sehbehinderte Schüler  
Franz-Josef Beck  
2006

Universität Dortmund  
Fakultät Rehabilitationswissenschaften  
Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung  
Projekt ISaR  
44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874  
Fax: 0231 / 755 4558

E-mail: [isar@uni-dortmund.de](mailto:isar@uni-dortmund.de)  
Internet: <http://www.isar-projekt.de>



## Rechengarderobe für blinde und sehbehinderte Schüler

Die Rechengarderobe ist ein Mathematikspiel für alle Schulstufen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben wird vom Lehrer bei der Erstellung der Aufgaben festgelegt. Das Spiel lässt sich alleine zum Üben oder in Partnerarbeit spielen.

Auf einer Holzplatte (ca. 60x40 cm) werden beidseitig ca. 12 Haken (3x4 Reihen o. Ä.) im Abstand von ca. 10 cm eingeschraubt. Diese Holzplatte bekommt unten quer über die Gesamtlänge einen Fuß (ca. 40 cm breit) angeschraubt, Die beiden Seiten sind die Spielflächen. Die Holzplatte muss ausreichende Stabilität für das Ertasten aufweisen, da sonst beim Spiel die Platte umkippt.

Zu diesem Spiel gehören des weiteren Aufgabenkärtchen, auf der auf einer Seite eine Rechenaufgabe und auf der Rückseite die Lösung abgebildet sind. Über der Schwarzschrift wird beidseitig zusätzlich in Punkschrift die Aufgabe und die Lösung auf der Rückseite aufgeklebt. In der Mitte im oberen Bereich wird ein Loch gesetzt, damit die Karten am „Garderobenständer“ aufgehängt werden können.

### Spielanleitung

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber und lesen sich die Aufgaben vor. Der gefragte Schüler muss das Ergebnis im Kopf rechnen und nennen. Der Frager kontrolliert über das Nachrechnen und/ oder über die Rückseite der Fragekarte das Ergebnis. Wurde das Ergebnis richtig genannt, darf die Aufgabe abgehängt werden. Wer zuerst seine Garderobe frei hat, hat gewonnen.

Dieses Spiel ist auch für Einzelübungen zum Kopfrechnen geeignet.



Die Rechengarderobe mit Aufgaben