

Kopfrechen

eins zwei drei

Konzentration

Spannung

Herausforderung

Klassengeist

Individuell üben

motiviert, ungestört, mit Feedback, an langer Leine begleitet durch die Lehrperson

Klassentraining

Jede und jeder leistet seinen Beitrag und wir sehen live,
wie gut die Klasse ist und erhalten individuelles Feedback

Challenge

Wir lassen 2, 3 oder 4 gegeneinander antreten (möglichst gleich starke)
Spannung, Stress, anfeuern, zeigen was wir können!

Webanwendung, nützlich ist ein Grossbildschirm im Klassenzimmer,
mitmachen mit allen Geräten möglich, Handy: ideal!

Die Lehrperson muss sich registrieren/anmelden, für Schülerinnen geht es auch ohne.
Einmal angemeldet, bist Du immer sofort drin.
Einfache, schnelle Applikation



einszweidrei.ch/rechnen_ng

Individuell üben

eins zwei drei

rechnen

selbständig loslegen
(Zugang für 10 Tage ohne anmelden)

anmelden

Stufe

Welcher Stufe bist Du am ehesten zugehörig?

- Primar-/Unterstufe (1. und 2. Klasse)
- Mittelstufe
- Oberstufe
- Sekundar

weiter

eins zwei drei

Welche Art Rechnungen willst du üben?

zuletzt verwendet: + - bis 20 [wiederholen](#)



- : bis 9
- 1 · 10 bis 200
- + - bis 1000
- + - bis 100
- : bis 100
- Kettenrechnen
- + - bis 1000 einfach

Starten

Rechnungsart
auswählen

starten



eins zwei drei

+ - bis 100 es rechnet: alex

1.	75 + 10 =	85	+-
2.	96 - 11 =	85	+-
3.	27 + 37 =	64	+-
4.	87 - 59 =	28	+-
5.	42 - 12 =	30	+-
6.	81 - 46 =		+-
7.	11 + 29 =		+-
8.	36 - 11 =		+-
9.	75 - 8 =		+-
10.	45 - 33 =		+-

stop / Anzeige Resultate
(stoppt die Zeit für Dich)

die Zeit läuft mit

wenn es gut läuft...

eins zwei drei

+ - bis 100

		rechnend: alex (Dein Resultat)
1.	75 + 10 = 85	(85)
2.	96 - 11 = 85	(85)
3.	27 + 37 = 64	(64)
4.	87 - 59 = 28	(28)
5.	42 - 12 = 30	(30)
6.	81 - 46 = 35	(35)
7.	11 + 29 = 40	(40)
8.	36 - 11 = 25	(25)
9.	75 - 8 = 67	(67)
10.	45 - 33 = 12	(12)

10 richtige, 69 Sekunden
an 1. Stelle bei Deinen Resultaten

[nochmals rechnen](#)

[Meine weiteren Resultate](#)

siehst Du, ob Du Dich verbessert hast

+ - bis 100 mit alex

Deine neuesten Resultate

Wann	Zeit	richtige
heute	131	7
heute	50	10
heute	42	10
heute	69	10

Deine besten Resultate

Wann	Zeit	richtige
heute	42	10
heute	50	10
heute	69	10
heute	131	7

[nochmals rechnen](#)

oder:
Du siehst, wo es klemmt

eins zwei drei

rechnend: alex
(Dein Resultat)

64 - 42 = 22	(22)
54 + 31 = 85	(85)
81 - 30 = 51	(54)
33 + 49 = 82	(82)
94 - 50 = 44	(35)
46 + 29 = 75	(75)
92 - 28 = 64	(64)
22 + 12 = 34	(334)
90 - 21 = 69	(69)
99 - 20 = 79	(79)

Klassentraining

Organisatorin/Lehrer
am grossen Bildschirm

Schülerinnen und Schüler

Welche Art Rechnungen willst du üben? ⓘ
zuletzt verwendet: : grosser Zahlen [wiederholen](#)

: bis 9 ⓘ
 + - bis 100 ⓘ

1 - 10 bis 200 ⓘ
 : bis 100 ⓘ
 + - bis 1000 einfach ⓘ

+ - bis 1000 ⓘ
 Kettenrechnen ⓘ

Starten

[eins](#)
[zwei](#)
[drei](#)
[CODE](#)

[alle Rechnungsarten](#)
[Events](#)
[Administration](#)

(bei Administration>Benutzer verwalten: setze den Haken bei
«Events selbst durchführen»)

Auch SchülerInnen dürfen Events durchführen!

Event vorbereiten

Kategorie

Eventart
 Challenge (bis 4 Teilnehmende)
 Klassentraining

event starten

[QR Code](#)
[Admin](#)
[home](#)

Rechnungs-
art auswählen

Event starten

wenn nötig, zwischendurch QR Code für Website
einblenden, schliessen

am grossen Bildschirm



51349

Eventart: klassentraining

Rechnungsart: + - bis 20

Gruppe: (2 / 0)

TeilnehmerIn:

alex Chance

weiter

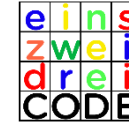
Event ist eröffnet mit
eins-zwei-drei-CODE

Teilnehmer werden
sichtbar

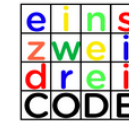
Die Schülerinnen und Schüler können
sich für die Teilnahme melden

bei Schüler und Schülerin

mit Link zur Website oder mit QR-Code



CODE
anklicken

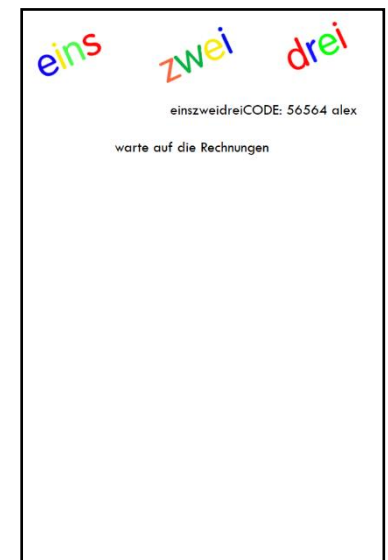
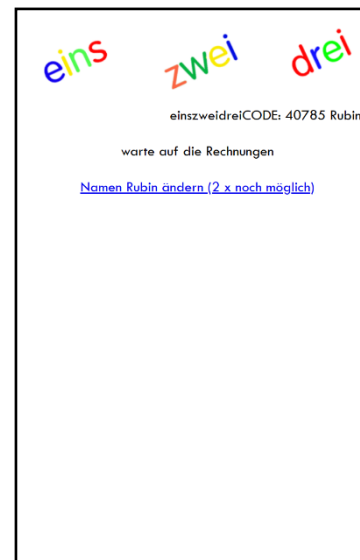


CODE
eintragen

51349

teilnehmen

Die Schüler müssen waren...



... bis die Organisatorin / der Lehrer auf seinem Bildschirm «weiter» klickt
(angemessen Zeit lassen um CODE einzugeben)
Dann geht es los!

am grossen Bildschirm

Die Schülerinnen und Schüler rechnen

... und können mitverfolgen, was die Klasse macht



56564

Am Schluss das Klassenergebnis
Eingabe für Teilnehmer ist gestoppt

Rechnung	Euer Ergebnis
1. 20 - 2 =	+++++++ (2)
2. 8 + 2 =	+++++++ (2)
3. 8 + 5 =	+++++++ (2)
4. 3 - 2 =	+++++++ (2)
5. 10 + 4 =	+++++++ (2)
6. 5 - 3 =	+++++++ (1)
7. 18 - 14 =	xxxxxxxx (1)
8. 11 + 9 =	xxxxxxxx (0)
9. 14 - 13 =	xxxxxxxx (0)
10. 11 + 3 =	xxxxxxxx (0)

56564

Rechnung	Euer Ergebnis
1. 20 - 2 =	+++++++ (2)
2. 8 + 2 =	+++++++ (2)
3. 8 + 5 =	+++++++ (2)
4. 3 - 2 =	+++++++ (2)
5. 10 + 4 =	+++++++ (2)
6. 5 - 3 =	+++++++ (2)
7. 18 - 14 =	+++++++ (2)
8. 11 + 9 =	+++++++ (2)
9. 14 - 13 =	+++++++ (2)
10. 11 + 3 =	+++++++ (2)

279

428

nach nächstem Klick mit
Resultaten

56564

Rechnung	Euer Ergebnis
1. 20 - 2 = 18	+++++++ (2)
2. 8 + 2 = 10	+++++++ (2)
3. 8 + 5 = 13	+++++++ (2)
4. 3 - 2 = 1	+++++++ (2)
5. 10 + 4 = 14	+++++++ (2)
6. 5 - 3 = 2	+++++++ (2)
7. 18 - 14 = 4	+++++++ (2)
8. 11 + 9 = 20	+++++++ (2)
9. 14 - 13 = 1	+++++++ (2)
10. 11 + 3 = 14	+++++++ (2)

428

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 56564 alex

20 - 2 =	<input type="text" value="18"/>	+-
8 + 2 =	<input type="text" value="10"/>	+-
8 + 5 =	<input type="text" value="12"/>	+-
3 - 2 =	<input type="text" value="1"/>	+-
10 + 4 =	<input type="text" value="15"/>	+-
5 - 3 =	<input type="text" value="2"/>	+-
18 - 14 =	<input type="text"/>	+-
11 + 9 =	<input type="text"/>	+-
14 - 13 =	<input type="text"/>	+-
11 + 3 =	<input type="text"/>	+-

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 56564 Emma

20 - 2 =	<input type="text" value="18"/>	+-
8 + 2 =	<input type="text" value="11"/>	+-
8 + 5 =	<input type="text" value="13"/>	+-
3 - 2 =	<input type="text" value="1"/>	+-
10 + 4 =	<input type="text" value="14"/>	+-
5 - 3 =	<input type="text"/>	+-
18 - 14 =	<input type="text"/>	+-
11 + 9 =	<input type="text"/>	+-
14 - 13 =	<input type="text"/>	+-
11 + 3 =	<input type="text"/>	+-

... und auch die Schülerinnen erhalten die Ergebnisse:

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 56564 Emma

(Dein Resultat)

20 - 2 = 18	(18)
8 + 2 = 10	(10)
8 + 5 = 13	(13)
3 - 2 = 1	(1)
10 + 4 = 14	(14)
5 - 3 = 2	(2)
18 - 14 = 4	(4)
11 + 9 = 20	(20)
14 - 13 = 1	(1)
11 + 3 = 14	(14)

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 56564 alex

(Dein Resultat)

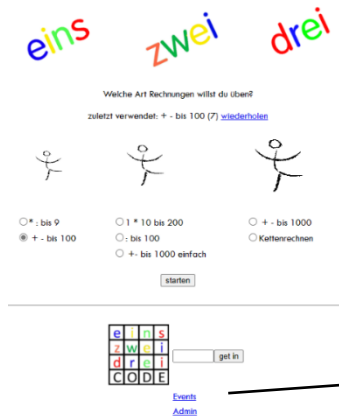
20 - 2 = 18	(18)
8 + 2 = 10	(10)
8 + 5 = 13	(12)
3 - 2 = 1	(1)
10 + 4 = 14	(15)
5 - 3 = 2	(2)
18 - 14 = 4	(4)
11 + 9 = 20	(20)
14 - 13 = 1	(1)
11 + 3 = 14	(14)

Challenge

(2 Schülerinnen treten unter den Augen der Klasse gegeneinander an (3 oder 4 Schüler geht auch))

Organisatorin/Lehrer
am grossen Bildschirm

Schülerinnen und Schüler



Event vorbereiten

eins
zwei
drei

Rechnungs-
art auswählen

Kategorie

Eventart Challenge

Eventart Challenge (bis 4 Teilnehmende)

Event starten

Klassentraining

[QR Code](#)

[Admin](#)

[home](#)



wenn nötig, zwischendurch QR Code für Website
einblenden/schliessen



90212

Eventart: challenge

Rechnungsart: + - bis 100

Gruppe: (2 / 0)

TeilnehmerIn:

Stine t6

[weiter](#)

[QR Code](#)

Event ist eröffnet mit eins-zwei-drei-CODE

Teilnehmer werden sichtbar

Teilnehmende für Challenge markieren

Die Schülerinnen und Schüler können sich für die Teilnahme melden

mit Link zur Website oder mit QR-Code



anmelden

[registrieren](#)

Mailadresse:

Passwort:

[weiter](#)

[Passwort vergessen](#)

oder

hast Du einen CODE?



[teilnehmen](#)

ohne Anmeldung
Zugang für 10 Tage

Die Schüler müssen waren...

... bis die Organisatorin / der Lehrer auf seinem «weiter» klickt
Dann geht es los!



Was die Klasse sieht:

auf Schülerinnengerät



90212

Wenn alle durch sind oder genügend Zeit zur Verfügung stand, stoppt der Organisator – er kann gleich weiterklicken auf «Resultate» für «t6» und «Stine»

t6

76 - 6 = 70
8 + 66 = 74
64 + 4 = 68
73 - 72 = 1
54 + 16 = 70
5 + 47 = 0
16 + 48 =
64 - 15 =
89 + 2 =
38 - 34 =
54

stop

Stine

95 - 2 = 93
6 + 52 = 58
70 - 9 = 61
67 - 17 = 50
37 - 5 = 32
93 - 89 = 4
12 + 57 =
42 + 6 =
32 + 36 =
28 - 16 =

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 90212 t6

1. 76 - 6 = +-
2. 8 + 66 = +-
3. 64 + 4 = +-
4. 73 - 72 = +-
5. 54 + 16 = +-
6. 5 + 47 = +-
7. 16 + 48 = +-
8. 64 - 15 = +-
9. 89 + 2 = +-
10. 38 - 34 = +-

stop / Anzeige Resultate
(stoppt die Zeit für Dich)

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 90212 Stine

1. 95 - 2 = +-
2. 6 + 52 = +-
3. 70 - 9 = +-
4. 67 - 17 = +-
5. 37 - 5 = +-
6. 93 - 89 = +-
7. 12 + 57 = +-
8. 42 + 6 = +-
9. 32 + 36 = +-
10. 28 - 16 = +-

stop / Anzeige Resultate
(stoppt die Zeit für Dich)

Hier die Resultate, allenfalls korrigiert



90212

16		Stine
76 - 6 = 70 (70)	95 - 2 = 93 (93)	
8 + 66 = 74 (74)	6 + 52 = 58 (58)	
64 + 4 = 68 (68)	70 - 9 = 61 (61)	
73 - 72 = 1 (1)	67 - 17 = 50 (50)	
54 + 16 = 70 (70)	37 - 5 = 32 (32)	
5 + 47 = 52 (52)	93 - 89 = 4 (4)	
16 + 48 = 54 (64)	12 + 57 = 69 (69)	
64 - 15 = 39 (49)	42 + 6 = 48 (48)	
89 + 2 = 91 (91)	32 + 36 = 67 (68)	
38 - 34 = 4 (4)	28 - 16 = 11 (12)	
8 richtige (226 Sekunden)	8 richtige (255 Sekunden)	
280 <input type="button" value="neu"/>		

bei gleich vielen Richtigen Rechnungen gibt es eine Zeitsiegerin

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 90212 16

(Dein Resultat)

1.	76 - 6 = 70	(70)
2.	8 + 66 = 74	(74)
3.	64 + 4 = 68	(68)
4.	73 - 72 = 1	(1)
5.	54 + 16 = 70	(70)
6.	5 + 47 = 52	(52)
7.	16 + 48 = 64	(54)
8.	64 - 15 = 49	(39)
9.	89 + 2 = 91	(91)
10.	38 - 34 = 4	(4)

[weiter](#)

8 richtige (in 226 Sekunden)

eins zwei drei

einszweidreiCODE: 90212 Stine

(Dein Resultat)

1.	95 - 2 = 93	(93)
2.	6 + 52 = 58	(58)
3.	70 - 9 = 61	(61)
4.	67 - 17 = 50	(50)
5.	37 - 5 = 32	(32)
6.	93 - 89 = 4	(4)
7.	12 + 57 = 69	(69)
8.	42 + 6 = 48	(48)
9.	32 + 36 = 68	(67)
10.	28 - 16 = 12	(11)

[weiter](#)

8 richtige (in 255 Sekunden)

the winner is ...