

Agenda

geeignete
Klassestufen

Benötigte
Materialien



Gewählte
Sozialform



Zeitbedarf



Rituale im Matheunterricht



Übungen im Matheunterricht



Spiele im Matheunterricht



Auch für den Schulhof geeignet

Zusatz:



1

Mathe Song

Klasse 1-4



Verlauf:

ggf. visualisierter
Text

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 2 Minuten

Zeitbedarf



Wenn ich Mathe machen möchte, steh ich auf.
Wenn ich Mathe machen möchte, stampf ich laut.
Wenn ich meine Ohren massiere und es richtig kribbeln spüre
Dann weiß ich Bescheid, jetzt bin ich wohl bereit.
Wenn ich Mathe machen möchte zähl ich schnell...



Auch rückwärts kann ich schon, denn mein Köpfchen ist hell...

Der Mathe Song wird in jeder Stunde ritualisiert zum Warm-up am Anfang eingesetzt. Gesungen wird zur Melody: If You're Happy and You Know it! Nach dem Vers „... zähl ich schnell“ wird von der Lehrkraft eine thematische Zähltaufgabe gegeben. Z.B. in 10er Schritten bis 100 oder von 1 bis 20. Am Ende müssen die Kinder noch einmal rückwärts zählen.

Zusatz:

Zu jeder Zähltaufgabe kann eine Bewegungsaufgabe gegeben werden. Z.B. auf einem Bein springen oder Kniebeuge.

2

Einlösen

Klasse 1-4



Spielverlauf:

zweifarbige Aufgaben-
und Lösungskarten

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



Es werden mehr Karten vorbereitet, als Kinder in der Klasse. Jedes Kind zieht eine Karte und geht damit durch das Klassenzimmer bis er das Kind findet, das die zugehörige Karte hat. Mit ihm zusammen geht er zum Einlösen (in der Regel zur Lehrkraft). Gehören die beiden Karten wirklich zusammen, dann erhalten die Kinder einen Punkt und zwei neue Karten. Es ist auch möglich, dass Kinder nicht direkt einen Partner finden können. Es empfiehlt sich für eine Lösung mehrere Aufgabenkarten bereitzustellen. Z.B. $3 \times 6 = 18$ und $2 \times 9 = 18$

Zusatz:

Es kann auch ohne reden gespielt werden.

3

Schleichaufgaben

Klasse 1-4



Spielverlauf:

Aufgabenkarten,
Heft oder AB

Material



Einzelarbeit

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



In der Klasse (und auch im Gruppenraum oder vor der Klasse) werden die Aufgabenkarten verteilt. Die Kinder müssen zu einer Aufgabenkarte schleichen und sich die Aufgabe merken. Dann schleichen sie zurück zu ihrem Platz und schreiben die Aufgabe mit Lösung in ihr Heft oder auf ein Arbeitsblatt. So sollen sie alle Aufgabe sammeln und lösen.

Zusatz:

Eine Wettkampfsituation schaffen. Wenn ein Kind zu hören ist, zählt die Aufgabe nicht.

4

Der Fluglotse

Klasse 2-4



Spielverlauf:

Tafel

Material



Klassenverband

Sozialform

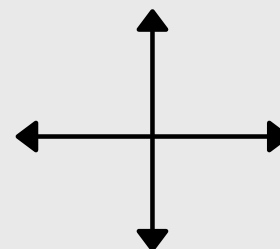


ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder stellen sich hinter ihrem Stuhl. Die Lehrkraft malt ein Kreuz an die Tafel, an dessen Ecken sich Pfeile befinden. Im Anschluss zeigt die Lehrkraft auf eine Pfeilspitze. Die Kinder müssen beide Arme in die angezeigte Richtung strecken. Es kann auch ohne ein Kreuz gespielt werden und mit der Spielidee „Simon sagt“ verbunden werden.



Zusatz:

Das Tempo kann variiert werden. Zusätzlich können die Kinder in die gegenteilige Richtung zeigen.

5

Stuhltanz

Klasse 1-4



Spielverlauf:

umgekehrter
Stuhlkreis

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Das Spiel ist abgewandelt auch als „Reise nach Jerusalem“. Im günstigsten Fall kann ein Stuhlkreis gebildet werden. Es ist ein Sitzplatz weniger vorhanden als teilnehmende Kinder. Die Kinder bewegen sich um den Stuhlkreis. Der Lehrer sagt eine Aufgabe und eine Lösung. Ist die Lösung richtig, laufen die Kinder weiter, ist die Lösung falsch, müssen sich die Kinder so schnell wie möglich einen Platz suchen (als Protest gegen die falsche Antwort). Das übrige Kind setzt aus und setzt sich auf einen Stuhl (bedient die Musik). Im weiteren Verlauf fragt die Lehrkraft immer die ausgeschiedenen Kinder nach Lösungen. Gewonnen hat das Kind der übrigbleibt.

Zusatz:

Es kann auch auf dem Schulhof oder in der Sporthalle mit Hütchen gespielt werden.



6

1-2-3 Spiel

Klasse 2-4



Spielverlauf:

-

Material



Partnerarbeit

Sozialform



ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder zählen abwechseln mit einem Partner immer von 1 bis 3 durch und wieder von vorne. In der zweiten Runde ersetzt das jeweilige Kind, das die Zahl „Eins“ hat, diese durch Klatschen. Die anderen Zahlen werden normal gezählt. In der dritten Runde wird die Zahl „Zwei“ zusätzlich durch Stampfen mit dem Fuß ersetzt. Zum Schluss wird auch noch die Zahl „Drei“ durch eine Tätigkeit (z.B. Schnipsen) ersetzt.

Zusatz:

Kann auch mit der ganzen Klasse als Schülerkette gespielt werden.



7

Mathe Schwarz-Weiß

Klasse 1-4



Markierung auf
Boden

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 5-10 Minuten

Zeitbedarf



Spielverlauf:

Zwei Mannschaften stehen sich hinter einer Linie paarweise gegenüber. Die Lehrkraft nennt eine Aufgabe. Das Kind, das die Aufgabe zuerst löst, gibt mit der richtigen Lösung das Startsignal. Die Gruppe, zu der das Kind gehört, versucht nun die gegenüberliegenden Kinder zu fangen, bevor diese hinter ihre Markierungslinie laufen. Ein Problem könnte auftreten, dass sich hier viele Kinder auf ihre Mitschüler verlassen oder bei falscher Lösung trotzdem loslaufen. Hierbei sollte das „richtig“ oder „falsch“ der Lehrkraft abgewartet werden.



Zusatz:

Alternativ können Laufregeln vereinbart werden. Z.B. muss die Gruppe 1 dann fangen, wenn die Lösung der Aufgabe ungerade ist, Gruppe 2 wenn die Lösung gerade ist. Dann muss die Lehrkraft nur eine Aufgabe stellen und keine Antwort abwarten.

8

Rechenstaffel

Klasse 1-4



Aufgabenblätter,
Stifte

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 5-10 Minuten

Zeitbedarf



Spielverlauf:

Dieses Spiel kann auf dem Schulhof oder in der Sporthalle gespielt werden. Rechenaufgaben ca. 20 m entfernt vom Start hinlegen (evtl. mit Hindernissen auf der Strecke).

Staffeln einteilen und Spielregeln erklären. Auf Kommando läuft von jeder Staffel der ein Kind los, löst eine (!) Aufgabe und läuft zurück. Die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeit die meisten Aufgaben richtig gelöst hat, hat gewonnen (oder die Gruppe, die zuerst alle Aufgaben gelöst hat).



Zusatz:

Leere Lösungsblätter beim Start auslegen. Die Kinder müssen sich die Aufgaben merken und beim Start lösen.

9

11er raus

Klasse 1-4



Spielverlauf:

-

Material



Klassenverband



Sozialform

ca. 5 Minuten



Zeitbedarf

Alle Kinder sitzen auf ihrem Tisch. Die Kinder zählen in einer vorgegebenen Reihenfolge bis 11. Dabei hat jedes Kind die Möglichkeit eine, zwei oder drei Zahlen zu sagen. Wer die Zahl 11 sagen muss, scheidet aus und muss sich auf seinen Platz setzen. Wer als letztes übrig bleibt gewinnt.

Zusatz:

Die Kinder stehen neben ihrem Tisch und für jede gesagte Zahl muss eine Sportübung gemacht werden.



10

Atomspiel

Klasse 1



Spielverlauf:

Musik

Material



Klassenverband



Sozialform

ca. 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder bewegen sich mit einer vorgegebenen Bewegung (Laufen, Springen, Tanzen etc.) zur Musik durch die Klasse. Wenn die Musik ausgeht ruft die Lehrkraft eine Zahl und die Kinder müssen sich in dieser Gruppengröße zusammenfinden. Die Lehrkraft kann auch andere Zahldarstellungen an der Tafel nutzen, wie z.B. Würfel, Strichliste, 20er Feld.

Zusatz:

Es kann auch ein Schaumstoffwürfel geworfen werden.



11

Zahlenstaffel

Klasse 1-4



Spielverlauf:

farbige
Zahlenkarten

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe werden farbige Zahlenkarten vorbereitet, die nach der richtigen Reihenfolge sortiert werden müssen. Die Kinder laufen auf die andere Seite des Raumes oder draußen auf dem Schulhof zu den Zahlenkarten und drehen eine um. Wenn die Karte die Farbe der Gruppe hat, darf sie mitgenommen werden. In der Gruppe müssen die Karten sortiert werden.

Zusatz:

In höheren Klassenstufen können auch große Zahlen genutzt werden, die sortiert werden müssen.

12

Zahlen erkennen

Klasse 1-4



Spielverlauf:

Zahlenkarten

Material



Partnerarbeit

Sozialform



ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



Die Kinder müssen durch Bewegungen eine Zahl deutlich machen. Jede Bewegung bekommt einen Stellenwert zugeordnet. Z.B:

1er Kniebeuge
10er Froschsprung
100er Hampelmann
1000er Armkreisen

Durch die Bewegungen und deren Wiederholungen wird eine Zahl vorgemacht und der Partner muss die Zahl erkennen. Durch Zahlenkarten können die Zahlen vorher bestimmt werden. Die Kinder können sich die Zahlen aber auch aussuchen.

Zusatz:

Es kann mit dem kleinsten oder größten Stellenwert gestartet werden. Eine Additions- oder Subtraktionsaufgabe kann gestellt werden

13

Einmaleins bewegt

Klasse 3-4



Spielverlauf:

-

Material



Klassenverband



Sozialform

ca. 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder zählen in einer vorgegebenen Reihenfolge. Die Zahlen einer bestimmten Mal-Reihe dürfen nicht genannt werden. Anstatt die Zahl zu nennen muss eine vereinbarte Bewegung durchgeführt werden, wie z.B. Klatschen oder ein Hampelmann. Wer ein Fehler macht, scheidet aus.

Es können auch Zahlen verboten werden, wenn in der Zahl die Ziffer der Mal-Reihe vorkommt (Bei der 7er Reihe die Zahl 27, 37...).

Zusatz:

In einer Runde können auch mehrere Mal-Reihen verboten werden und für jede Reihe eine Bewegung vereinbart werden.

14

Nummernwettlauf

Klasse 1



Spielverlauf:

-

Material



Klassenverband



Sozialform

ca. 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder werden in gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jedes Kind bekommt eine Nummer. Die Gruppen stellen sich jeweils in der Reihenfolge der Nummern auf. Die Lehrkraft ruft eine Zahl und das Kind mit dieser Nummer muss zu einem Punkt laufen und wieder zurück. Danach muss es sich wieder in die richtige Position stellen. Je nach Platz können auch mehrere Kinder laufen.

Zusatz:

Statt der Zahl, kann die Lehrkraft auch eine Rechenaufgabe stellen.

15

Tanz auf der Stellenwerttafel

Klasse 1-4



Spielfeld, Pfeife

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Spielverlauf:



In der Klasse oder auf dem Schulhof wird mit Kreide oder Seilen eine Stellenwerttafel vorbereitet. Die Lehrkraft wählt vorher Kinder aus, die sich bei einem akustischem Signal auf die Stellenwerttafel stellen sollen. Dabei kann die Lehrkraft beliebig viele Kinder auswählen, angepasst an das Niveau der Klasse. Die Kinder fangen an, sich um die Stellenwerttafel zu bewegen (tanzen, springen, laufen etc.). Auf einem Pfiff stellen sich alle ausgewählten Kinder in ein beliebiges Feld der Stellenwerttafel. Die Kinder außerhalb der Tafel müssen die Zahl ablesen.

Zusatz:

Wenn mehr als 10 Kinder in einem Feld stehen, müssen die Kinder neu bündeln (z.B. um 10 Kinder ein Seil legen).

16

Bewegungsdomino

Klasse 1-4



Spielverlauf:

Bewegungsdomino

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Das Bewegungsdomino wird vorbereitet und an die Kinder ausgeteilt. Jedes Kind bekommt eine oder zwei Karten. Das Kind mit Start beginnt und macht seine Bewegung vor (am besten bekommt dieses Kind eine zweite Karte). Das Kind mit der passenden Karte muss die Bewegung nachmachen und seine Aufgabe stellen. Das nächste Kind hat die Lösung auf seiner Karte und muss die nächste Bewegung vormachen usw.

Zusatz:

Es werden zwei Teams eingeteilt und geguckt, welches als erstes Fertig ist. Dabei bietet sich an, zwei verschiedene Dominos zu benutzen.

17

Mathe – Wer bin ich?

Klasse 1-4



Spielverlauf:

Tafel

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



Ein Kind setzt sich mit dem Rücken zur Tafel auf einen Stuhl und der Rest der Klasse steht vor ihm. Die Lehrkraft oder ein Kind schreibt eine Zahl an die Tafel. Dabei wird der Zahlenraum vorher festgelegt. Das Kind muss mit ja – nein Fragen auf die richtige Zahl kommen. Die restlichen Kinder bekommen eine Bewegung für Ja und eine Bewegung für Nein. Das Kind auf dem Stuhl stellt eine Frage und die restlichen Kinder müssen mit einer Bewegung antworten.

Zusatz:

Zwei Kinder bekommen jeweils eine Zahl und wer zuerst seine Zahl errät gewinnt. Bei einem Nein darf das andere Kind fragen.

18

Eckenkönig

Klasse 1-4



Spielverlauf:

Zahlenkarten

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 5 Minuten

Zeitbedarf



In jeder Ecke wird eine Zahlenkarte ausgehängt. Ein Kind stellt sich direkt vor die Tafel, ohne den Klassenraum sehen zu können. Auf der Tafel stehen die Zahlen, die in den Ecken ausgehängt werden. Alle anderen Kinder verteilen sich in die Ecken. Das Kind an der Tafel muss sich eine Aufgabe ausdenken, die als Lösung eine der ausgehängten Zahlen hat. Alle Kinder die bei dieser Zahl stehen, scheiden aus. Wer als letztes übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Zusatz:

Wer zuerst einen Hampelmann in der Ecke der gesuchten Lösung macht, bleibt im Spiel.

Start



25



24



3 • 4



2 • 10



5 • 7

12



20



35



5 • 5



3 • 8



6 • 3

18



100



45



$7 \bullet 4$



$0 \bullet 9$



$8 \bullet 5$

28



0



40



$10 \bullet 10$



$9 \bullet 5$



Ende