



Dr. Daniel Wirszing

Bewegter Mathematikunterricht in der Grundschule

Das Ziel und Versprechen der Bewegten Schule

Den Schulalltag für die Kinder freudvoller, gesünder und kindgerechter, und gleichzeitig den Unterricht hirngerechter und das Lernen effizienter gestalten – und das, ohne den Lernumfang zu reduzieren.

Ziele dieser Veranstaltung

- Idee des bewegten (Mathematik-)Unterrichts kennenlernen
- Exemplarische*, unterschiedliche* Spiele und Übungen (neu) kennenlernen und ausprobieren*
- Bewegungskarteien* kennenlernen
- Hinweise zum Einsatz der Kartei
- Praxiseinblicke durch Videoausschnitte
- Kollegialer Austausch
- Ideen für meinen Unterricht „morgen“*

Und am Ende hatten wir Spaß und gehen alle mit vielen Ideen nach Hause!

Heutiger Ablauf

1. Teilnehmenden-Befragung: Wer seid ihr?
2. Was versteht man unter bewegtem Lernen im Mathematikunterricht?
Gründe für die Umsetzung
3. Vorstellung der Box „Hier bewegt sich was“
4. *Kurze Pause (5 Min.)*
5. **Ausprobieren ausgewählter Spiele und Übungen sowie Einblick in die Praxis Teil 1**
6. *Pause (20 Min.)*
7. **Ausprobieren ausgewählter Spiele und Übungen sowie Einblick in die Praxis Teil 2**
8. *Kurze Pause (5 Min.)*
9. **Galeriegang zu den Karteien, ggf. Ideenfindung für „morgen“**
10. Zusammenfassung, Quellen, Feedback

Gründe für Bewegung in Schule



“Veränderte Kindheit”?

- *Mediatisierung und Medialisierung*
- *Motorisierung*
- *Terminkindheit*
- *Verinselung*
- *Verhäuslichung*
- *Verpädagogisierung und Versportlichung*
- *“Fastfoodisierung”*

„Die Bewegte Schule hat zum Ziel, **Bewegung** sinnvoll in den Unterrichtsalltag der Schule zu integrieren und sie **zum integralen Bestandteil schulischen Lehrens und Lernens zu machen**“ (Pühse, 2003, S. 152).

- Bewegung als durchgängiges Prinzip des Schullebens und des Lernens
- Es ist kein Sportkonzept!

Gründe für einen bewegten Mathematikunterricht

1. Lerntheoretisch & kognitiv:

Bewegung = Mittel der Informationsverarbeitung

→ Im Unterricht lernen die Kinder besser

2. Neurophysiologisch:

Bewegung = Aktivierung verschiedener Hirnareale

→ Der Unterricht aktiviert das gesamte Gehirn

Gründe für einen bewegten Mathematikunterricht

3. **Motivational:** Bewegung = Abwechslung, Element des Neuen
→ Der Unterricht macht Spaß und motiviert

4. **Gesundheitserzieherisch:** Bewegung = Verbesserung des psychischen und physischen Wohlergehens
→ Der Unterricht macht gesund (oder: *nicht ungesund*)

5. **Anthropologisch:** Bewegung = Grundbedürfnis / v.a. Ganztagschule
→ Der Unterricht befriedigt den Bewegungsdrang

Bewegungsanlässe im Bewegter Unterricht

Niveaustufen nach Bucher u.a. (2008)

**Lernen mit
Bewegung**
Lernbegleitung
Bewegte
Lernorganisation

Lernen in Bewegung
Lernunterstützung
L. und B. gleichzeitig



**Lernen durch
Bewegung**
*Lernerschließung
durch Bewegung*



Übersicht: Bewegtes Lernen im Fachunterricht






Mathematik

- | | |
|----------------------------------|---|
| M 1: Zahlenzug | M 20: Einlösen  |
| M 2: Zahlenstrahl | M 21: Stuhltanz  |
| M 3: Aufgeschuchte Vögelchen | |
| M 4: Zahlen erkennen | |
| M 5: Wer bin Ich? | |
| M 6: Größer und kleiner als ... | |
| M 7: Zahlenfreunde | |
| M 8: Zahlenhopse | |
| M 9: Rechenhopse | |
| M 10: Schleichaufgaben | |
| M 11: Zauberzahlen I | |
| M 12: Doppelhopper | |
| M 13: Zauberzahlen II | |
| M 14: Lebendige Einmaleinsreihen | |
| M 15: Kegeln | |
| M 16: Der Zahlenstuhl | |
| M 17: Zahlen sortieren | |
| M 18: Mathe-Song | |
| M 19: Bewegungsdomino | |



Deutsch

- | | |
|--|--|
| D 1: Buchstaben ertasten | |
| D 2: Wörter und Silben hüpfen | |
| D 3: Wie heißt der erste Buchstabe? | |
| D 4: Wohin des Weges? | |
| D 5: Blitzmerker | |
| D 6: Erstes Diktat | |
| D 7: Buchstaben-Stopp | |
| D 8: Klein oder groß? | |
| D 9: Satzzeichen-Lauf | |
| D 10: Ist, war, wird sein – In welcher Zeit sind wir? | |
| D 11: Gut, besser, am besten! | |
| D 12: Wortart-Sport | |
| D 13: Die Wörterschlange oder Wortfamilien finden | |
| D 14: Fälle hüpfen | |
| D 15: Ein Würfeldiktat | |
| D 16: Auf die Plätze, fertig, A-E-I-O-U!  | |
| D 17: Gegensätze  | |
| D 18: Wie heißt der Buchstabe?  | |





Die zusätzlichen Anregungen hier im Download sind gekennzeichnet: 

Übersicht: Bewegtes Lernen im Fachunterricht



Englisch




- E 1: Sponge-ABC
- E 2: Numbers
- E 3: Aerobic-Chant
- E 4: A sailor went to sea
- E 5: Moving numbers
- E 6: Simon says
- E 7: Mr. Crocodile
- E 8: Rubber artist
- E 9: Birthday rhyme
- E 10: If you're happy and you know it
- E 11: Ein Gedicht lernen mit einem Laufdiktat

- E 12: Ring, ring! Rhythm Is It 
- E 13: Rhythm Is It 



Sachunterricht

- S 1: Ich hüpfе meine Woche
- S 2: Navigator
- S 3: Nur noch eine Minute!
- S 4: Die Zeit spüren
- S 5: Die Zeit schätzen
- S 6: Wir hüpfen durch die Jahreszeiten
- S 7: Lebendiger Kompass
- S 8: Finde den versteckten Zettel
- S 9: Was sind das für Früchte und Blätter?
- S 10: Fließt der Strom?

- S 11: Wo lebe Ich? 
- S 12: Feuer, Wasser, Erde, Luft 
- S 13: Ich kenne die Woche 



Die zusätzlichen Anregungen hier im Download sind gekennzeichnet: 

Übersicht: Bewegungs- und Entspannungspausen im Unterricht

Aktivierung



- A 1: Ballkanon
- A 2: Weitergeben
- A 3: Kommando Pimperle
- A 4: Balljagd
- A 5: Eine Fußgeschichte
- A 6: Gewürfelte Bewegungspause
- A 7: La Ola
- A 8: Der Fahrstuhl
- A 9: Bewegungskanon
- A 10: Hipp-Hepp
- A 11: Ich bin allein gekommen ...
- A 12: So ein Angeber!
- A 13: Riese und Zwerg
- A 14: Sitzboogie

- A 15: Pferderennen 
- A 16: Klatschspiel 
- A 17: Kreuz, Pik, Herz und Karo 

Konzentration






- K 1: Tischjonglage
- K 2: 20 Zwerge
- K 3: Armgedächtnis
- K 4: Fingerspiel
- K 5: Stäbchen-Zirkus
- K 6: Die turnende Zahl
- K 7: Kuckuck und Hai
- K 8: Der Nasenkneifer
- K 9: Der verwirrte Lehrer/
die verwirrte Lehrerin
- K 10: Spiegelkabinett
- K 11: Schatten

- K 12: Bewegungsmemory 
- K 13: Klavierspiel 

Entspannung



- E 1: Geräuschkawine
- E 2: Gemeinsam bis 10 zählen
- E 3: Wolken drücken
- E 4: Der Zehenwackler
- E 5: Augengymnastik
- E 6: Puppen- und Marionettenspiel
- E 7: Balance-Baum
- E 8: Massage – Kuchen backen
- E 9: Der Flug zum fernen Planeten
- E 10: Das Ritual der Schamanen
- E 11: Fingerballett
- E 12: Mit Bierdeckeln/Papp-
scheiben entspannen
- E 13: Ballon aufblasen
- E 14: Traumreise am Strand
- E 15: Schwamm ausdrücken


- E 16: Gartenarbeit 
- E 17: Däumchen drücken 
- E 18: Auf leisen Pfoten 


Übersicht: Bewegte Lernorte – Pausenspiele

Lauf- und Fangspiele





- L 1: Figuren- oder Zahlenlauf
- L 2: Was-bin-ich-Lauf
- L 3: Paar erlösen
- L 4: Farben finden
- L 5: Krake, lieber Krake
- L 6: Rette mich
- L 7: Katze – Maus – Elefant
- L 8: Hallo, Herr Hai!
- L 9: Wäscheklammerklau
- L 10: Schnurspringen
- L 11: Achtung, geheim!

L 12: Lauf Mäuschen, lauf! 

L 13: Bierdeckel umdrehen 

Ballspiele



- B 1: Ballprobe
- B 2: Stehball
- B 3: Klatschball
- B 4: Henne + Hühnerhabichte
- B 5: Achtung, Gegenverkehr!
- B 6: Jonglierkünstler 
- B 7: Zombieball 

Murmelspiele



- M 1: Blitzschlag
- M 2: Torbogen
- M 3: Steinspiel
- M 4: Dippsen
- M 5: Murrel-Golfen
- M 6: Murreltürmchen
- M 7: Eine Hand breit 

Da nicht alle Kinder Murmeln haben, ist es sinnvoll, einen Klassensatz Murmeln anzuschaffen (pro Säckchen 10 – 20 Murmeln). Bewährt hat sich auch, Murmeln als Kiloware einzukaufen.

Hüpfspiele



- H 1: Himmel und Hölle
- H 2: Wochentage hüpfen
- H 3: Wassergraben
- H 4: Hüpfschnecke
- H 5: Handyhüpfen
- H 6: Briefhopse 

Die zusätzlichen Anregungen hier im Download sind gekennzeichnet: 

Übersicht: Erlebnispädagogische Spiele

Wahrnehmung



W 1: Gefährliche
Schiffahrt

W 2: Mit geschlossenen Augen
durch den Kreis gehen

W 3: Aura – finde meine Hände!

W 4: Ballontransport

W 5: Klapperschlange

W 6: Fernglasspiel

W 7: Lauter geht's nicht

W 8: Einen Parkplatz finden

W 9: Morsen 

Vertrauen



V 1: Katz und Maus

V 2: Tunnelsprint (Vertrauenslauf)

V 3: Weich gebettet

V 4: Tragende Hände

V 5: Kreishocke

V 6: Wo ist die Perle? 

Kooperation



K 1: Das Atomspiel

K 2: Durch den Reifen

K 3: Der fliegende Teppich

K 4: Vierbein-Parcours

K 5: Das Spinnennetz

K 6: Entwirrungen

K 7: Zöpfe flechten

K 8: Der schmale Baumstamm 

K 9: Handtuchball 

Kartenaufbau



Bewegungs- und Entspannungspausen im Unterricht



↓ K 12: Bewegungsmemory

Die Spielidee ähnelt dem Tischspiel Memory.

Ein Kind geht vor die Tür, die anderen Kinder suchen sich leise ein Partnerkind, vereinbaren eine Bewegung oder Bewegungsfolge und üben diese ein. Danach verteilen sich die Kinder wieder im Raum.

Das Kind vor der Tür wird hereingeholt und darf nun je Spielrunde zwei Kinder auffordern, einzeln ihre vereinbarte Bewegung vorzumachen. Immer wenn in einer Runde ein Paar gefunden wird, d. h. zwei Kinder die identische Bewegung vormachen, setzen sich diese hin.

Ziel des Spiels ist es, in möglichst wenigen Runden alle Paare zu finden.

Variationen

- 1: Um es den suchenden Kindern einfacher zu machen, führen zu Beginn alle gleichzeitig ihre Bewegung aus.
- 2: Zwei oder mehr Kinder gehen vor die Tür und raten dann gemeinsam.

Material ohne



Zweierteam

Prozessbezogene Kompetenzen

Anwendungsorientierung

Strukturorientierung



11

Zahlenstaffel

Klasse 1-4



farbige
Zahlenkarten

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Spielverlauf:

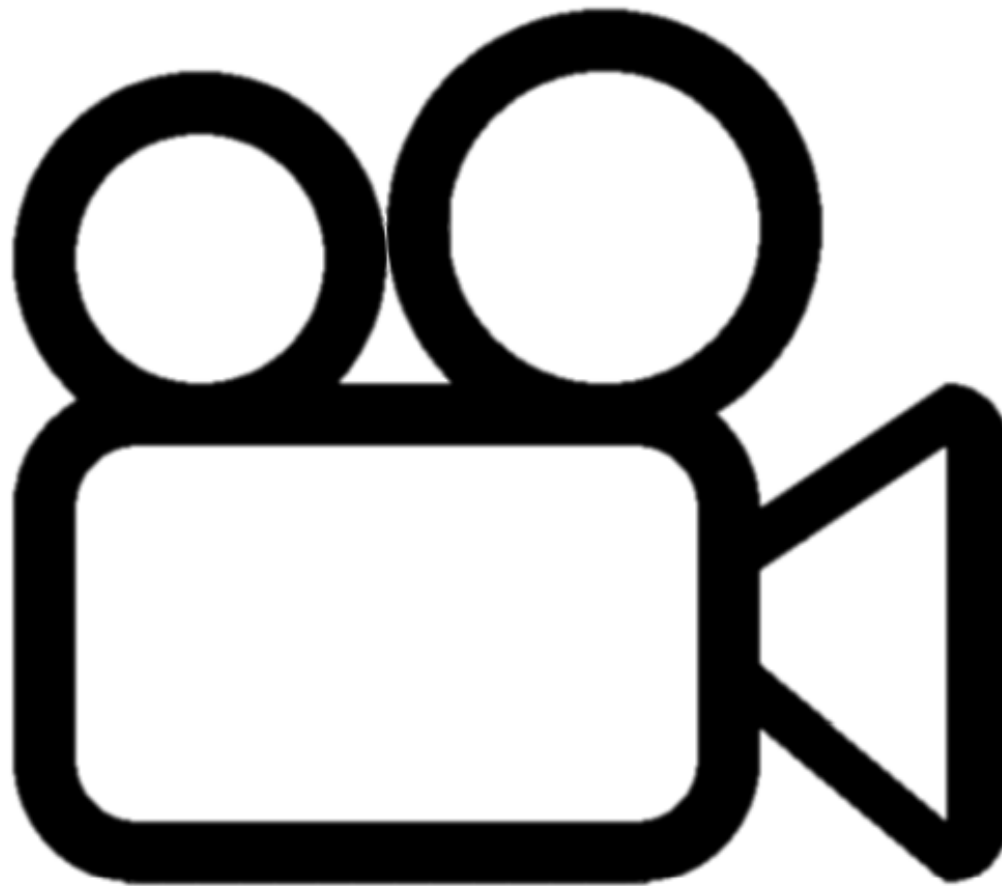


Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe werden farbige Zahlenkarten vorbereitet, die nach der richtigen Reihenfolge sortiert werden müssen. Die Kinder laufen auf die andere Seite des Raumes oder draußen auf dem Schulhof zu den Zahlenkarten und drehen eine um. Wenn die Karte die Farbe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

Diagramme mit Kindern





Bewegtes Lernen im Fachunterricht



M 18: Mathe-Song

Der Mathe-Song kann in jeder Stunde ritualisiert als Warm-up zum Stundenbeginn eingesetzt werden. Gesungen wird zur Melodie von „If you're happy and you know it“.

*„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 ...“*

Nach dem Vers „zähl ich schnell“ (s. u.) wird von der Lehrkraft eine Zahlenreihe vorgegeben, z. B. die Zehnerreihe. Am Ende soll dann die Zahlenreihe rückwärts aufgesagt werden.

Variation

Zu jeder Zählaufgabe kann eine Bewegungsaufgabe gegeben werden, z. B. einbeiniges Hüpfen oder Kniebeugen.



Klassen 1–4

Vor- und Rückwärtszählen (verschiedene Zahlenräume)



Material

Visualisierter Liedtext



Klasse am Platz



ca. 2 Min.



Klassenraum

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...

15

Tanz auf der Stellenwerttafel

Klasse 1-4



Spielfeld, Pfeife

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf



Spielverlauf:

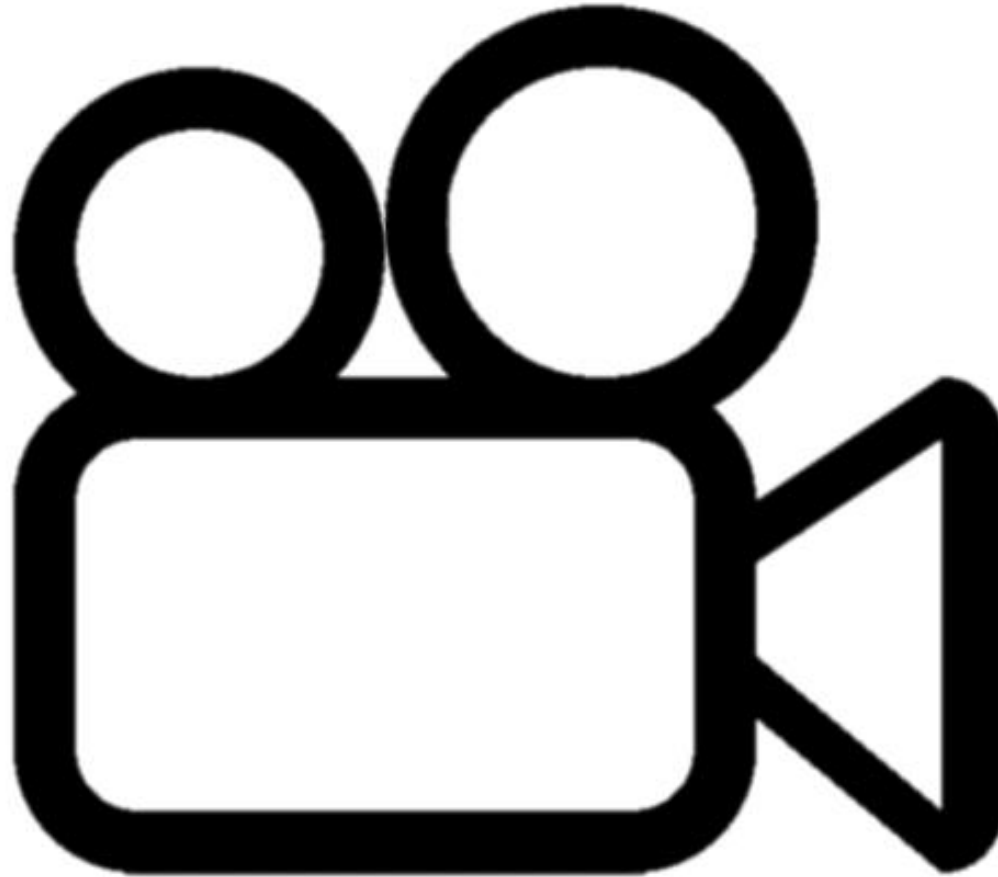


In der Klasse oder auf dem Schulhof wird mit Kreide oder Seilen eine Stellenwerttafel vorbereitet. Die Lehrkraft wählt vorher Kinder aus, die sich bei einem akustischem Signal auf die Stellenwerttafel stellen sollen. Dabei kann die Lehrkraft beliebig viele Kinder auswählen, angepasst an das Niveau der 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).

★ Tanz auf der Stellenwerttafel



Bewegung auf dem Zahlenstrahl ...

und Varianten

C 16 Verdeckte Zahlenreihe

Zahlen und Operationen

Orientierung im Zahlenraum bis 100

Dauer

10 Minuten

Ort

Flur, Schulhof, Sporthalle

Gruppengröße

mind. 2 Gruppen mit 3–5 Kindern

Material

pro Gruppe: Zahlenkarten mit den Zehnerzahlen von 0–100 (KV 14–19)

Das wird geübt

Orientierung im Zahlenraum bis 100

So geht's

Vorbereitung

Für diesen Staffellauf werden Gruppen mit je drei bis fünf Kindern eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen gemischten Satz Zahlenkarten mit den Zehnerzahlen von 0 bis 100. Die Zahlenkarte „0“ und „100“ werden offen als Startpunkt und als Endpunkt hingelegt. Die übrigen Zahlenkarten werden von der Gruppe verdeckt an die Stellen gelegt, von denen die Kinder meinen, dass dort die Zahlen in der Zahlenreihe liegen. Dann stellen sich die Kinder hintereinander am Startpunkt „0“ auf.

Ablauf

Die Lehrkraft nennt eine Zehnerzahl, z. B. „30!“. Das erste Kind läuft zu der Zahlenkarte, bei der es diese Zahl vermutet. Ist es die richtige Zahlenkarte, dann bringt das Kind sie zum Endpunkt „100“. Ist es eine falsche Zahlenkarte, dann läuft das Kind zurück zum Startpunkt und startet erneut. Haben alle Gruppen die richtige Zahlenkarte zum Endpunkt gebracht, dann nennt die Lehrkraft eine andere Zahl und das nächste Kind startet.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Gruppen alle Zahlenkarten gefunden und zum Endpunkt gebracht haben. Falls das Spiel als Wettkampf durchgeführt werden soll, dann erhält die Gruppe einen Punkt für jede Karte, die sie schneller als die anderen Gruppen zum Endpunkt gebracht hat.



C 17 Spring mal!

Zahlen und Operationen

Rechenoperationen verstehen – Grundvorstellungen der Multiplikation

Dauer

5 – 10 Minuten

Ort

Sporthalle, Schulhof

Gruppengröße

2 – 6 Kinder pro Gruppe

Material

pro Gruppe: Teppichfliesen mit den Zahlen von 0 – 20 oder Zahlenkarten (KV 4 – 13), ggf. Arbeitsblatt „Verwandte Reihen“ (KV 20 – 21)

Das wird geübt

Grundvorstellung der Multiplikation (wiederholte Addition, zeitlich-sukzessiver Aspekt)

So geht's**Vorbereitung**

Für das Hüpfspiel werden die Teppichfliesen mit etwas Abstand zueinander auf den Boden gelegt. Vor dem Spielstart werden die folgenden Regeln besprochen:

- Der Startpunkt ist neben der „0“.
- Die Kinder springen stets beidbeinig und neben den Teppichfliesen.
- Die Sprünge haben in einem Spieldurchlauf immer die gleiche Weite.
- Die Fliesen, neben denen man landet, werden umgedreht.

Ablauf

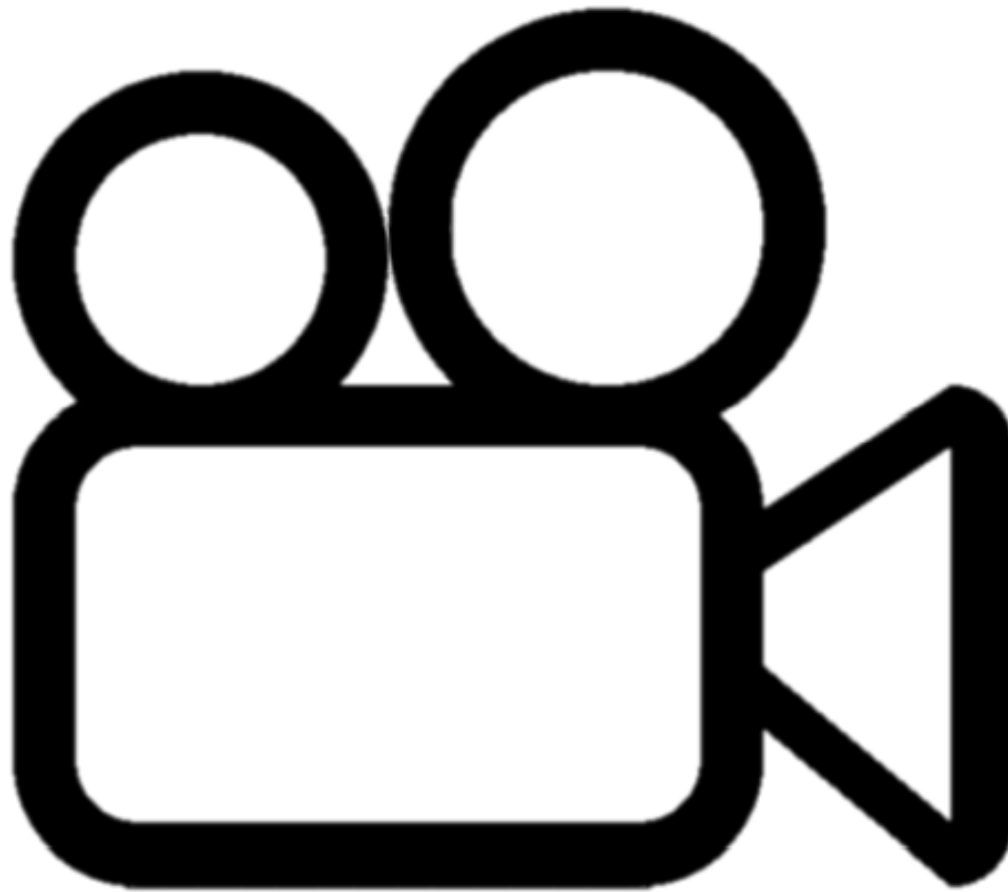
Die Kinder arbeiten in Partnerarbeit. Das erste Kind überlegt sich eine Multiplikationsaufgabe, teilt sie dem anderen Kind aber nicht mit. Das erste Kind springt passend zur Aufgabe neben der Zahlenreihe. Das zweite Kind beobachtet die Sprünge und beschreibt nach der Durchführung die beobachtete Handlung.

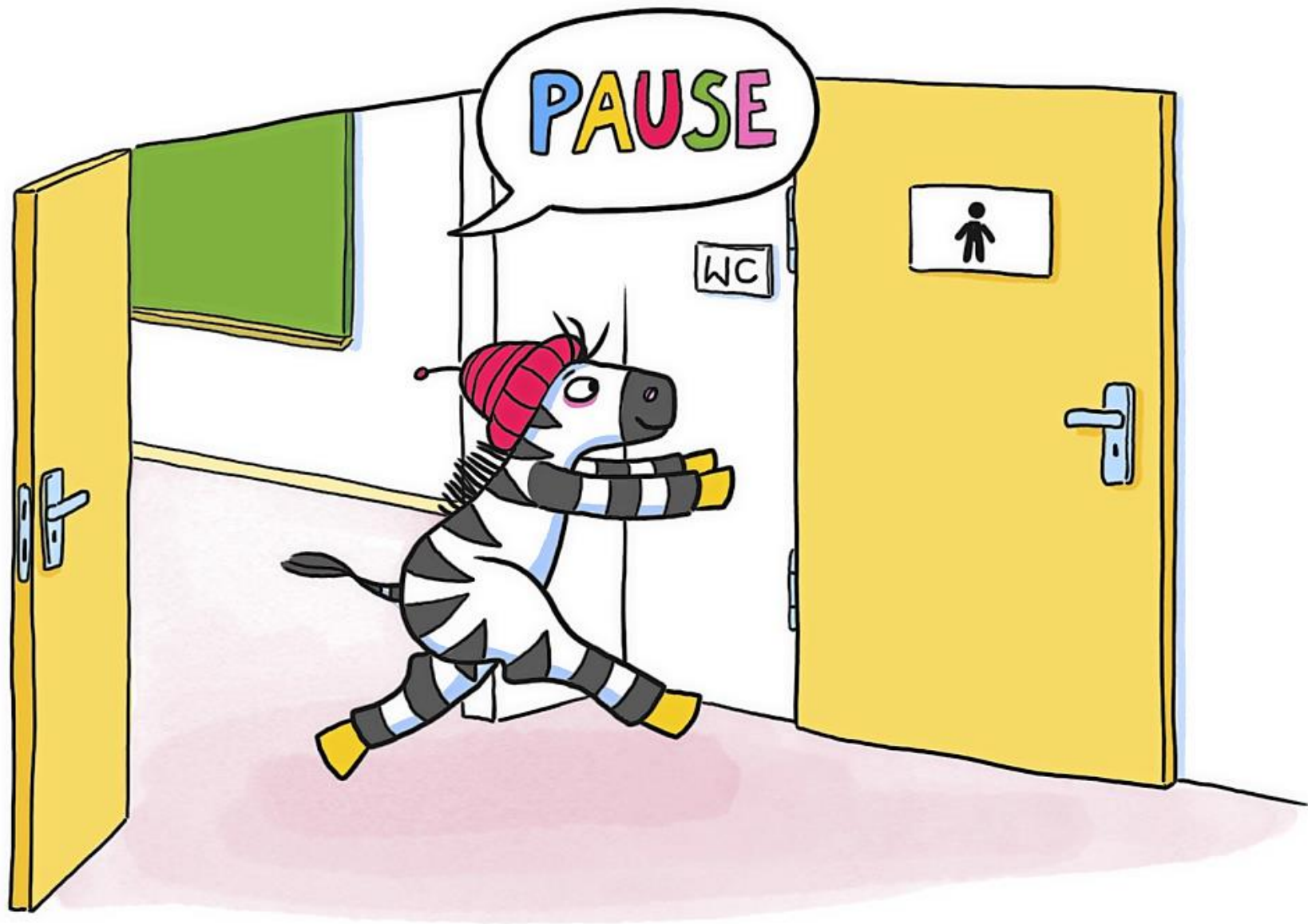
Spielende

Die Kinder vergleichen: Welche Multiplikationsaufgabe wurde gehüpft bzw. beobachtet? In einer gemeinsamen Reflexion mit der Lehrkraft wird die Bedeutung der beiden Zahlen in der Multiplikationsaufgabe (z. B. „5 · 2“) besprochen: „Wie oft seid ihr gehüpft? 5 mal. Wie weit seid ihr immer gehüpft? Immer 2.“ Dann beginnt das Spiel erneut mit getauschten Rollen.



Spring mal





18 Wie teuer ist...?

Ziel: Schätzen

Klasse 2-4

Sozialform: Klassenverband

Material: Spielfeld mit Geldbeträgen

Zeit: ca. 10 Minuten

Auf dem Schulhof wird Zahlenstrahl mit Kreide gemalt, auf dem Geldbeträge aufsteigend eingezeichnet werden (z.B. in Jg. 2 von 0 Euro bis 100 Euro in Zehnerschritten). Die Kinder stehen neben dem Feld. Die Lehrkraft hält einen Gegenstand hoch oder nennt ihn (z.B. einen Fußball, Tennisschläger). Die Kinder stellen sich dann an die Stelle am Zahlenstrahl, die den geschätzten Kaufpreis des Gegenstandes entspricht. Anschließend löst die Lehrkraft auf und sucht das Kind, welches am besten geschätzt hat.

Variation:

D 4 Stille-Formen-Post

Raum und Form

Ebene Figuren

Dauer

5 – 10 Minuten

Ort

Klassenzimmer

Gruppengröße

ab 5 Kindern

Material

--

Das wird geübt

- geometrische Grundformen kennenlernen
- Eigenschaften geometrischer Formen erkennen und anwenden

So geht's

Vorbereitung

Die Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Alternativ können sich die Kinder auch hintereinander in eine Reihe auf den Boden setzen.

Ablauf

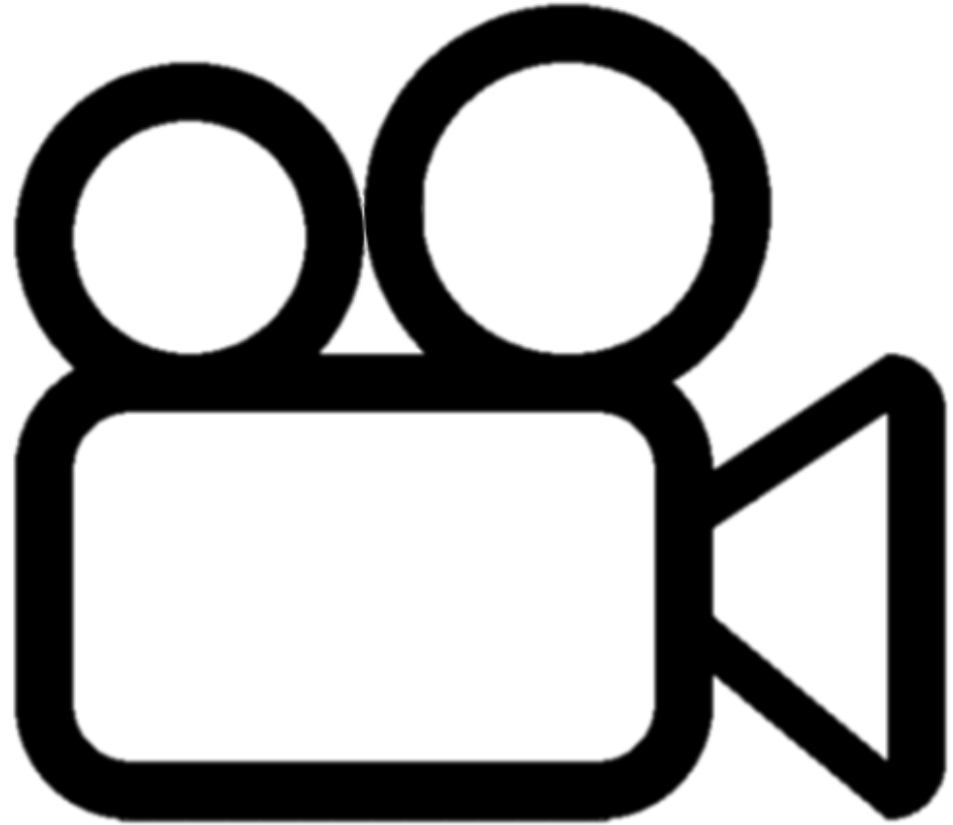
Das hinterste Kind zeichnet auf den Rücken des Kinders vor ihm eine geometrische Form, z. B. ein Dreieck. Damit schickt es die Form los. Das andere Kind erkennt das Dreieck und zeichnet es auf den Rücken des Kindes vor ihm. So geht es immer weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die geometrische Form, hier das Dreieck, auf den Rücken des Kindes gezeichnet wurde, das ganz vorne in der Reihe sitzt. Jetzt ist die Post angekommen. Das Kind sagt die geometrische Form, die es erkannt hat: „Ein Dreieck!“

Die Kinder beschreiben, woran sie die Figur erkannt haben.





Einmaleins bewegt

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.

Einmaleins bewegt

Variante King Kong

King: 3er-Reihe

Kong: 4er-Reihe

1 – 2 – **King** – **Kong** – 5- **King** – 7 –
Kong – **King** – 10 – 11 – **King-Kong**

Variante King Kong

King: 5er-Reihe

Kong: 6er-Reihe



Bewegtes Lernen im Fachunterricht



M 19: Bewegungsdomino

Das vorbereitete Bewegungsdomino (Startkarte und Karten mit jeweils einer Bewegung und einer Aufgabe oder einer Lösung) wird an die Kinder ausgeteilt. Jedes Kind bekommt eine oder zwei Karten.

Das Kind mit der „Startkarte“ beginnt und macht seine Bewegung (Kniebeuge) vor. Am besten bekommt dieses Kind eine zweite Karte, dann kann es weiter mitspielen.

Das Kind mit der passenden Karte (Kniebeuge) macht die vorgegebene Bewegung nach und stellt seine Aufgabe. Das Kind, das die Lösung auf seiner Karte findet, sagt die Lösung und macht die nächste Bewegung vor, die auf seiner Karte steht. Diese Bewegung wird vom nächsten Kind aufgegriffen, das die Bewegung auf seiner Karte hat, es führt die Bewegung aus und stellt seine Aufgabe usw.


Start	Kniebeuge
Kniebeuge	3×5
15	in die Hände klatschen
in die Hände klatschen	$4 + 17$
21	Hampel-männer



Klassen 1–4

Kopfrechnen festigen



Im Down-load 

Bewegungsdomino-Spielkarten



Klasse am Platz

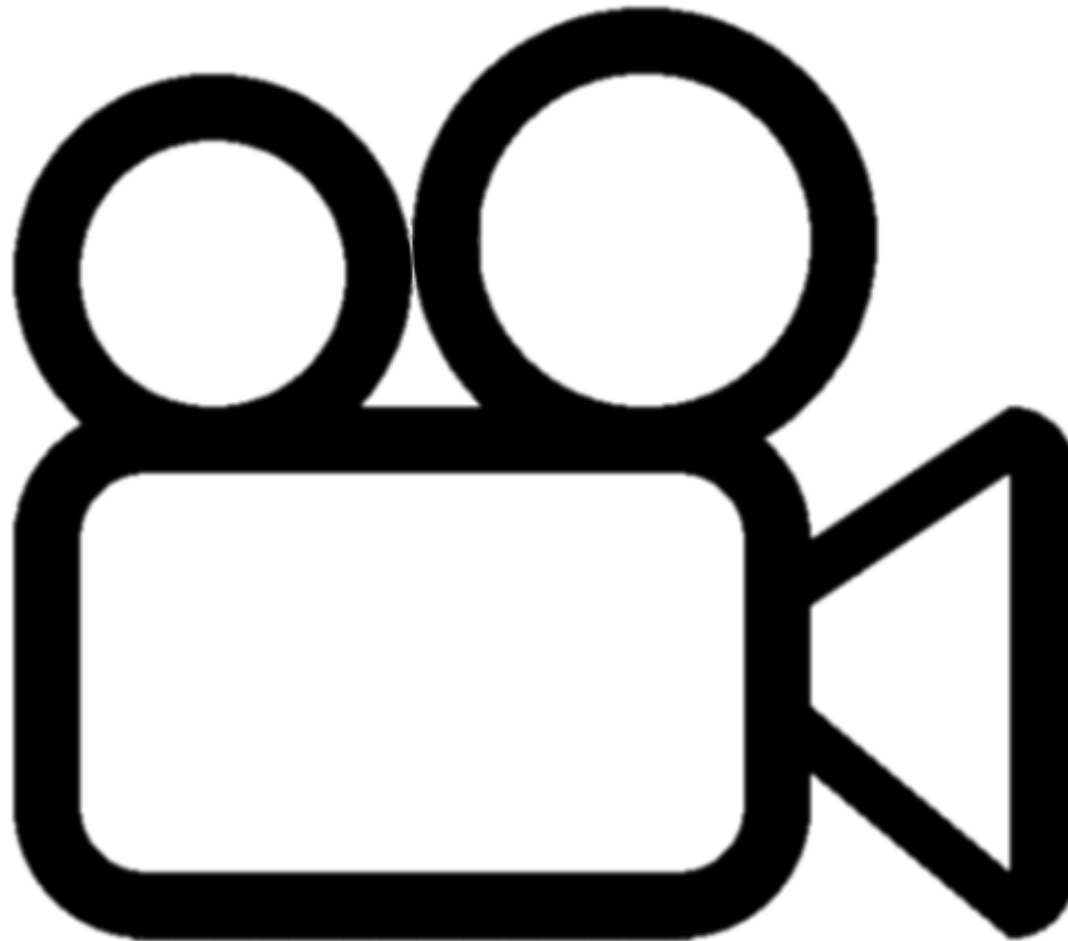


ca. 10 Min.



Klassenraum

Bewegungs-Domino



E 5 Zeit-Schätz-Läufe

Größen und Messen

Zeitspannen schätzen und messen

Dauer

5 Minuten

Ort

Sporthalle, Schulhof

Gruppengröße

ab 2 Kindern

Material

Stoppuhr, Zettel, Stift, 4 Pylonen

Das wird geübt

- Stützpunktvorstellungen zu 1 min
- Schätzen und Messen von Zeitspannen

So geht's

Vorbereitung

Die vier Pylonen werden in die Ecken eines Spielfelds gestellt. Die Lehrkraft hat eine Stoppuhr, Zettel und Stift. Für die Kinder sind keine Uhren sichtbar.

Ablauf

Die Lehrkraft gibt eine Zeitspanne vor (z. B. 1 Minute). Die Kinder haben die Aufgabe, für die vorgegebene Zeitspanne in Bewegung zu sein – ohne, dass sie die Zeit auf einer Uhr verfolgen. Die Lehrkraft gibt das Startsignal und die Kinder laufen in der Runde um die Pylonen herum. Wenn ein Kind glaubt, dass die vorgegebene Zeitspanne vorbei ist, läuft es in die Mitte des Spielfelds und stoppt dort. Die Lehrkraft notiert, wann welches Kind gestoppt ist.

Spielende

Haben alle Kinder gestoppt, endet das Spiel und die Zeiten werden verglichen: „Wer ist (fast) genau eine Minute lang gelaufen? Wer hat zu früh / zu spät gestoppt?“. Dabei können die Kinder beschreiben, woran sie sich bei ihrer Schätzung orientiert haben. Es kann ein neuer Durchgang mit derselben oder einer anderen Zeitvorgabe gestartet werden.



5

Stuhltanz

Klasse 1-4



Spielverlauf:

umgekehrter
Stuhlkreis

Material



Klassenverband

Sozialform



ca. 10 Minuten

Zeitbedarf

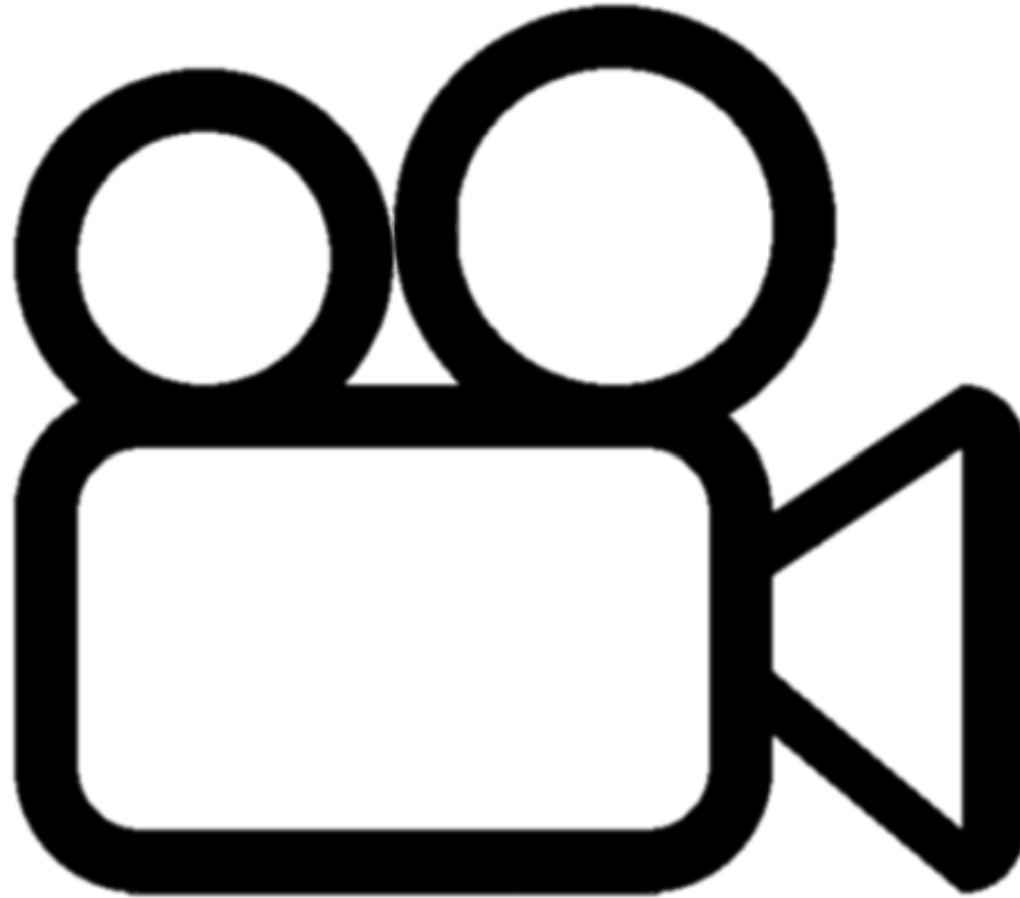


Das Spiel ist abgewandelt auch als „Reise nach Jerusalem“. Im günstigsten Fall kann ein Stuhlkreis gebildet werden. Es ist ein Sitzplatz weniger vorhanden als teilnehmende Kinder. Die Kinder bewegen sich um den Stuhlkreis. Der Lehrer sagt eine Aufgabe und eine Lösung. Ist die Lösung richtig, laufen die 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.

Stuhltanz



Deine Best-of

Welche Bewegungsspiele und –übungen setzt du gerne/regelmäßig ein in deinem Mathematikunterricht?

Galeriegang

- Suche dir Ideen raus, die euch auch noch interessieren und mache dir ggf. Notizen!
- Merke dir eine Sache, von der du sagst, dass du sie „morgen“ ausprobieren würdest.
- Wenn noch Zeit bleibt und Interesse besteht: Stelle die ausgewählte Idee vor – oder wenn möglich – probiere sie mit uns aus.

Take-home-messages

Bewegtes Lernen ...

- lockert auf, bereitet Freude, motiviert,
- kann das Lernen fördern,
- kann die Zusammenarbeit fördern,
- kann Stress und Ängste abbauen/reduzieren,
- kann als Phasentrenner genutzt werden,
- kann z.T. ritualisiert von SuS angeleitet werden,
- sollte bei der Unterrichtsplanung bedacht werden.

Quellen





Vielen Dank für die Teilnahme

Handout: <https://grundschule-ballerstaedtweg.hamburg.de/wirszing>



Ansprechpartnerin in Hamburg:

Petra Fricke

AOK Rheinland/Hamburg

040-2023 32628

petra.fricke@rh.aok.de

www.gesundmachtschule.de

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.



Bewegtes Lernen im Fachunterricht



M 11: Zauberzahlen I

Alle Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl.

Die Lehrkraft nennt verschiedene Zahlen oder Rechenaufgaben, die die Kinder mit der „Zauberzahl“ (z.B. 14) vergleichen.

Ist die genannte Zahl bzw. das Ergebnis kleiner als 14, kriechen die Kinder unter den Tisch. Ist eine Zahl größer als die Zauberzahl, stellen sich alle im Ballenstand neben ihren Stuhl. Bei einem Ergebnis gleich 14 setzen sich die Kinder auf ihren Stuhl.



Klassen 1–4

Kopfrechnen festigen



ohne



Klasse am Platz



5 Min.



Klassenraum

Team-Wettkampf

23 Team-Wettkampf

Ziel: Kopfrechnen festigen

Sozialform: Klassenverband

Material: ---

Zeit: ca. 10 Minuten

Die Klasse teilt sich in 2 Gruppen auf. Die Gruppen stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Die Lehrkraft steht am anderen Ende des Raumes und nennt Rechenaufgaben. Das vordere Kind jedes Teams rechnet und rennt nach vorn. Wer als erstes bei der Lehrkraft abklatscht, nennt das Ergebnis. Ist es richtig erhält das Team einen Punkt, bei falscher Antwort hat das gegnerische Team noch eine Chance auf den Punkt.

Variationen:

Team-Einteilung so gestalten, dass ähnlich starke Kinder zusammen vorne stehen und die Aufgaben entsprechend anpassen. (größerer/kleinerer Zahlenraum, mit/ohne Zehnerübergang, Kernreihen etc.)

Kann auch mit Eigenschaften von Körpern/Formen gespielt werden.