

# SCHOOL-SCOUT.DE

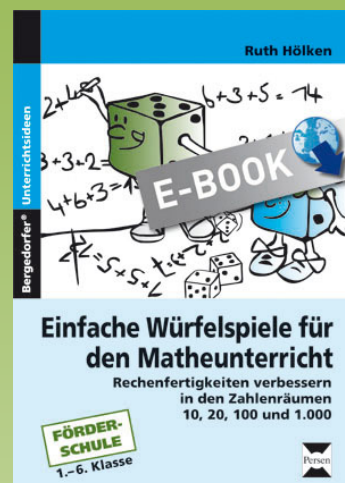
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Einfache Würfelspiele für den Mathematikunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

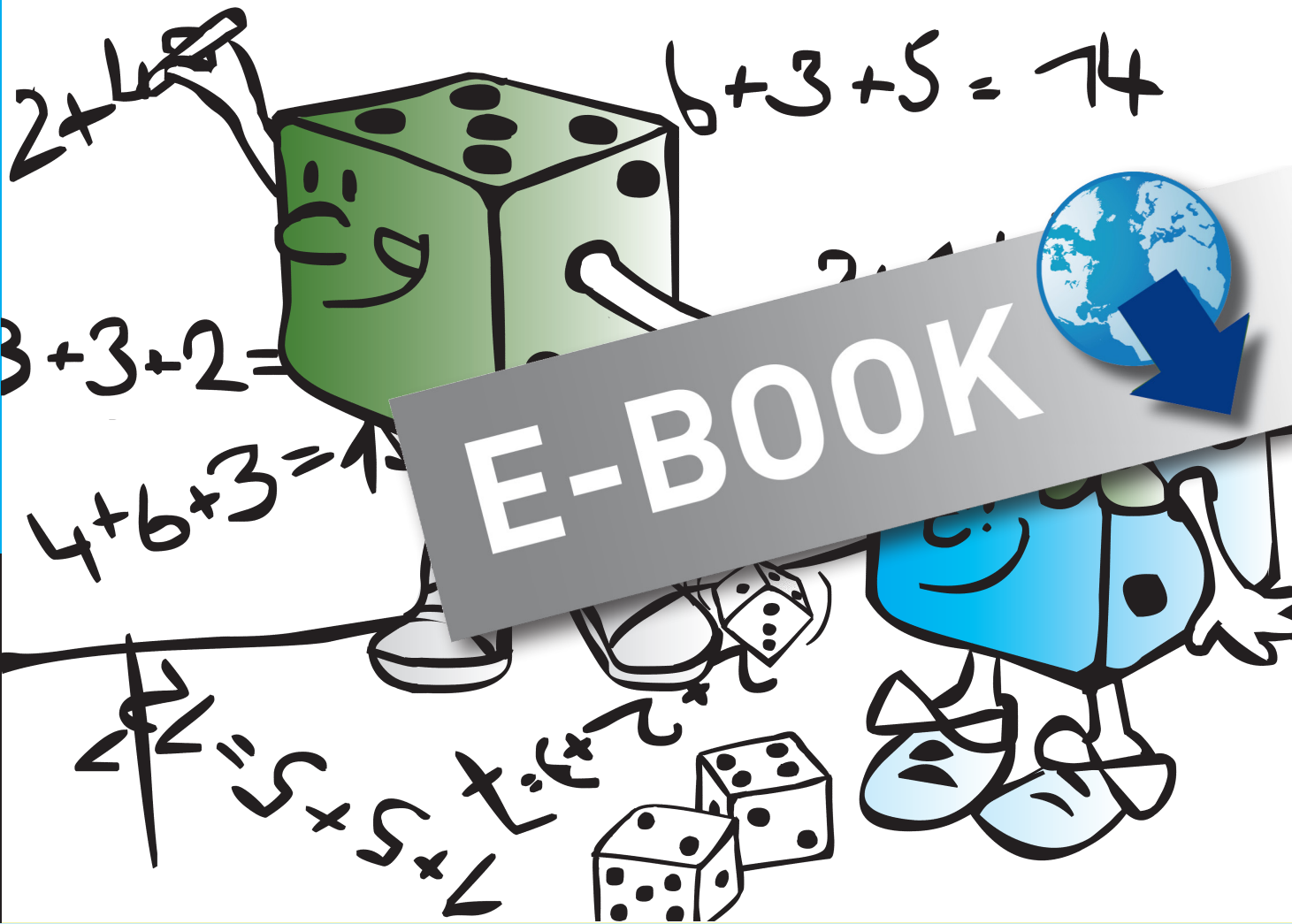
[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



Ruth Hölken

Unterrichtsideen

Bergedorfer®



# Einfache Würfelspiele für den Matheunterricht

Rechenfertigkeiten verbessern  
in den Zahlenräumen  
10, 20, 100 und 1.000

**FÖRDER-  
SCHULE**

1.-6. Klasse



**Ruth Hölken**

# **Einfache Würfelspiele für den Mathematik- unterricht**

**Rechenfertigkeiten verbessern  
in den Zahlenräumen  
10, 20, 100 und 1000**



**Persen Verlag**

## Die Autorin

**Ruth Hölken** ist Diplom-Pädagogin und hat in Psychologie promoviert. In ihrer lerntherapeutischen Praxis auf dem Bauernhof fördert sie Kinder mit Lese-Rechtschreib- und Rechenproblemen. Die Kinder erarbeiten sich dort mit allen Sinnen die Themen, die ihnen schwerfallen.

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: Manuela Ostadal  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

ISBN 978-3-403-53082-4

[www.persen.de](http://www.persen.de)

- 5 Einleitende Worte
- 6 Zuordnung der Spiele zu mathematischen Themen

## Würfelspiele im Zahlenraum bis 10

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
7	Bitte der Reihe nach!	Arabische Zahl und Punktmenge auf den Würfeln in Beziehung setzen	M3
7	Pasch	Erkennen gleicher Mengen	M1
8	Einsamer Becher	Erkennen der Augenzahl, Konzentration	M1
9	Schatzspiel	Erstes Zählen	/
9	Reihenfolge	Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 6	M1
10	Zahlen streichen	Einüben der Zahlzerlegung, Addition	M4
10	Würfel sammeln	Strategiespiel zum Einüben der Zahlzerlegung, Addition	M5
11	Ungerade gewinnt	Einüben der ungeraden Zahlen	M2
11	Gerade Linie	Einüben der geraden Zahlen, Zahlenzerlegung/Addition	M2
12	Doppelt-gemoppelt	Einüben der geraden und ungeraden Zahlen, verdoppeln und halbieren	M2
12	Zwerge	Größer und kleiner im Zahlenraum bis 6	M6
13	Unterschied	Berechnen der Differenz im Zahlenraum bis 6	/
13	Goldene 5	Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 10	M1/M5

## Würfelspiele im Zahlenraum bis 20

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
14	Drei Chancen	Addition	/
14	Minus oder plus 10	Addition und Subtraktion von Zehnerzahlen	/
15	20 gewinnt	Einüben der Addition	M2
15	Höchstzahl siegt	Einüben der Addition	M2
16	Tippspiel	Einüben der Addition, Berechnen der Differenz	M2
16	Dreimal gerade	Einüben der Addition, gerade Zahlen, Zahlenerkennung	M2
17	Viererreihe	Einüben der Addition	M7
17	Riesenschritte	Addition, größer und kleiner	M8
18	Magische 15	Addition, Subtraktion	/
18	Vorwärts und rückwärts	Addition, Subtraktion	M2/M9
19	Mal, plus und minus	Addition, Subtraktion, Multiplikation im Zahlenraum bis 15	M9
20	Bonbonspiel	Addition, Subtraktion	M10
20	Treppenstufen	Addition, flexibler Umgang mit der Addition	M11
21	Bei 3 ist Schluss!	Einüben der Addition	M2

# Inhaltsverzeichnis

## Würfelspiele im Zahlenraum bis 100

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
22	Rechen-Craps	Addition, Konzentration	M15
23	Auf dem Tisch	Einüben der Addition, Konzentration	M2
23	Du bist raus!	Addition im Zahlenraum bis 50	M2
24	Schatzspiel für große Schatzjäger	Subtraktion	/
25	Plumps!	Addition, Multiplikation	M2
25	Quadratzahl	Addition, Multiplikation, Quadratzahlen	M2
26	Plus und minus	Addition und Subtraktion, gerade und ungerade Zahlen	M9
27	Komm auf die Hundert	Addition, Multiplikation	M2
27	Schnell auf die Hundert	Addition	M12
28	Klug rechnen	Addition, Multiplikation	M2/M9
29	Alles ist möglich ...	Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division	M9
30	30 im Mittelpunkt	Addition, Berechnen der Differenz	M2

## Würfelspiele im Zahlenraum bis 1000

Seite	Name des Spiels	Mathematisches Thema	Spielblattvorlage
31	Hohe Hausnummer	Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M13, M2
31	Niedrige Hausnummer	Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M13, M2
32	Eins, eins, eins	Addition, Zahlenerkennung	M2
32	1×1 bis 1000	Addition, Multiplikation	M12
33	Rechenmeister	Addition, Multiplikation, großes 1×1	M14
33	Runde Sache	Addition, Auf- und Abrunden	M2
34	Hoch hinaus	Multiplikation höherer Zahlen	M2
34	1000er-Grenze	Addition, Stellenwert der Zahlen im Hunderterraum	M2

Jeder weiß, dass man das Rechnen üben muss, wenn man den Rechenweg einmal verstanden hat. Aber die meisten Kinder haben keine Lust, nur Arbeitsblätter mit Aufgaben zu lösen, auch wenn sie noch so liebevoll und bunt gestaltet sind. Deshalb arbeite ich viel mit Spielen. Im Spiel haben die Kinder vergessen, dass sie eigentlich Rechnen üben, sie sind so intensiv dabei, dass ihnen das Rechnen Freude macht. Zumeist merken sie gar nicht, wie viele Rechenoperationen sie durchführen.

Die meisten Spielideen in diesem Buch habe ich auf zahlreichen Fortbildungen kennengelernt, in Büchern oder im Internet gefunden und so modifiziert, dass sie für den Mathematikunterricht in ganz bestimmten Zahlenräumen geeignet sind. Trotzdem danke ich allen, deren Gedanken gut Auslöser für meine Ideen zu den Spielen waren. Außerdem gilt mein Dank allen Kindern, die mit mir gewürfelt und gerechnet haben. Mir hat das Spiel mit ihnen viel Freude bereitet.

Diese Spiele eignen sich für Fördergruppen, Arbeiten an Stationen oder Gruppenarbeit. Aber auch Vertretungsstunden lassen sich schnell und sinnvoll gestalten – sofern Sie dieses Buch im Lehrerzimmer haben und über die entsprechende Anzahl an Würfeln verfügen. Die meisten Spiele enden nach einer vom Lehrer vorgegebenen Anzahl von Runden, können jedoch auch nach einer bestimmten Zeit beendet werden. Sonst hat man häufig das Problem, dass eine Gruppe zu Ende gespielt hat, während die anderen noch im Spiel sind.

Die Spiele können ebenfalls als Förderaufgaben für zu Hause mitgegeben werden, falls eine Förderung in Mathematik laut individuellem Förderplan des Kindes vorgesehen ist. Eltern und Kind können dann spielerisch üben und ihre Beziehung stärken, indem sie in entspannter Atmosphäre Zeit miteinander verbringen.

Ich wünsche allen Freude am Spielen,

Ihre Ruth Hölken

# Zuordnung der Spiele zu mathematischen Themen

<b>Erkennen der Augenzahl</b>	Einsamer Becher (S. 8)
<b>Arabische Zahl und Punktmenge in Beziehung setzen</b>	Bitte der Reihe nach! (S. 7),
<b>Erkennen gleicher Mengen</b>	Pasch (S. 7)
<b>Erstes Zählen</b>	Schatzspiel (S. 9)
<b>Vorgänger und Nachfolger</b>	Reihenfolge (ZR 6) (S. 9)
<b>Zahlzerlegung</b>	Zahlen streichen (ZR 10) (S. 10), Würfel sammeln (ZR 10) (S. 10)
<b>Ungerade/Gerade</b>	Ungerade gewinnt (ZR 10) (S. 11), Gerade Linie (ZR 10) (S. 11), Doppelt-gemoppelt (ZR 10) (S. 12), Dreimal gerade (ZR 20) (S. 16)
<b>Größer und kleiner</b>	Zwerge (ZR 6) (S. 12), Riesenschritte (ZR 20) (S. 17), Plus und minus (ZR 100) (S. 26)
<b>Addition</b>	Zahlen streichen (ZR 10) (S. 10), Würfel sammeln (ZR 10) (S. 10), Goldene 5 (ZR 10) (S. 13), Drei Chancen (ZR 20) (S. 14), Minus oder plus 10 (ZR 20) (S. 14), 20 gewinnt (ZR 20) (S. 15), Höchstzahl siegt (ZR 20) (S. 15), Tippspiel (ZR 20) (S. 16), Dreimal gerade (ZR 20) (S. 16), Viererreihe (ZR 20) (S. 17), Riesenschritte (ZR 20) (S. 17), Magische 15 (ZR 20) (S. 18), Vorwärts und rückwärts (ZR 20) (S. 18), Mal, plus und minus (ZR 20) (S. 19), Bonbonspiel (ZR 20) (S. 20), Treppenstufen (ZR 20) (S. 20), Bei 3 ist Schluss! (ZR 20) (S. 21), Rechen-Craps (ZR 100) (S. 22), Auf dem Tisch (ZR 100) (S. 23), Du bist raus! (ZR 50) (S. 23), Plumps! (ZR 100) (S. 25), Quadratzahl (ZR 100) (S. 27), Klug rechnen (ZR 100) (S. 28), Komm auf die Hundert (ZR 100) (S. 27), Schnell auf die Hundert (ZR 100) (S. 27), Klug rechnen (ZR 100) (S. 28), Alles ist möglich ... (ZR 100) (S. 29), 30 im Mittelpunkt (ZR 100) (S. 30), Eins, eins, eins (ZR 1000) (S. 32), 1x1 bis 1000 (ZR 1000) (S. 32), Rechenmeister (ZR 1000) (S. 33), Runde Sache (ZR 1000) (S. 33), 1000er-Grenze (ZR 1000) (S. 34)
<b>Subtraktion</b>	Unterschied (ZR 10) (S. 13), Goldene 5 (ZR 10) (S. 13), Minus oder plus 10 (ZR 20) (S. 14), Tippspiel (ZR 20) (S. 16), Magische 15 (ZR 20) (S. 18), Vorwärts und rückwärts (ZR 20) (S. 18), Mal, plus und minus (ZR 20) (S. 19), Bonbonspiel (ZR 20) (S. 20), Schatzspiel für große Schatzjäger (ZR 100) (S. 24), Plus und minus (ZR 100) (S. 26), Alles ist möglich ... (ZR 100) (S. 29), 30 im Mittelpunkt (ZR 100) (S. 30)
<b>Multiplikation</b>	Mal, plus und minus (ZR 20) (S. 19), Plumps! (ZR 100) (S. 25), Quadratzahl (ZR 100) (S. 25), Komm auf die Hundert (ZR 100) (S. 27), Klug rechnen (ZR 100) (S. 28), Alles ist möglich ... (ZR 100) (S. 29), 1x1 bis 1000 (ZR 1000) (S. 32), Rechenmeister (ZR 1000) (S. 33), Hoch hinaus (ZR 1000) (S. 34)
<b>Quadratzahlen</b>	Quadratzahl (ZR 100) (S. 25)
<b>Division</b>	Alles ist möglich ... (ZR 100) (S. 29)
<b>Stellenwert</b>	Hohe Hausnummer (ZR 1000) (S. 31), Niedrige Hausnummer (ZR 1000) (S. 31), 1000er-Grenze (ZR 1000) (S. 34)
<b>Großes 1x1</b>	Rechenmeister (ZR 1000) (S. 33)
<b>Auf- und Abrunden</b>	Runde Sache (ZR 1000) (S. 33)



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Einfache Würfelspiele für den Mathematikunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

