

SCHOOL-SCOUT.DE

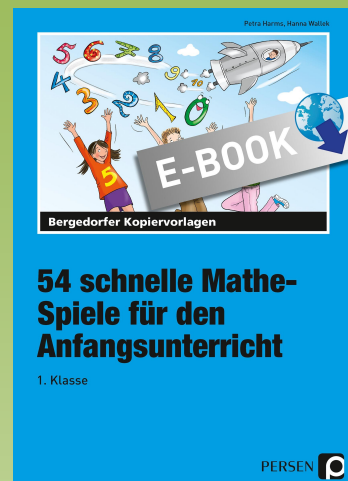
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





54 schnelle Mathe- Spiele für den Anfangsunterricht

1. Klasse

Die Autorinnen

Petra Harms studierte an der TU Braunschweig das Lehramt für Grund- und Hauptschulen. Nach dem Referendariat machte sie eine Zusatzausbildung zur Legasthenie-Therapeutin. Seit 1997 ist sie im Schuldienst tätig und unterrichtet zurzeit an der Grundschule Lichtenberg – Außenstelle Lesse hauptsächlich die Fächer Mathematik, Sport und Religion. Zusätzlich ist sie dort noch seit 2013 Konrektorin.

Hanna Wallek studierte an der TU Braunschweig ebenfalls das Lehramt für Grund- und Hauptschulen. Seit 1991 unterrichtet sie vor allem die Fächer Musik, Mathematik und Deutsch. Zurzeit ist sie Lehrerin an der Grundschule Lichtenberg in Salzgitter. Ihre besonderen Vorlieben sind dabei die Musik (sowohl im privaten als auch im schulischen Bereich) und der Mathematikunterricht.

© 2017 Persen Verlag, Hamburg
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.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Katharina Reichert-Scarborough
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-51068-0

www.persen.de

54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht

Inhalt

- | | | | |
|----|---------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | Eine Ente mit zwei Beinen | 28 | Rot-Schwarz-Spiel |
| 2 | 1, 2, 3-Spiel | 29 | Mister X |
| 3 | Zahlen klatschen | 30 | Rechenbingo |
| 4 | Rechenkönig | 31 | Zahlenduell |
| 5 | Klatschen-Patschen | 32 | Das Rechen-Rennen |
| 6 | Alle Zahlen fliegen hoch | 33 | Drehwurm |
| 7 | Gedächtniszahlen | 34 | Königsthron |
| 8 | Kästchendiktat | 35 | Flaschendrehen |
| 9 | Zahlen hüpfen | 36 | Das Zahlenrondell |
| 10 | Die magische Zahl | 37 | Nachbarn sammeln |
| 11 | Zahlen hören | 38 | Würfelwettstreit |
| 12 | Roboterspiel | 39 | Fuchsjagd |
| 13 | Mehr gewinnt | 40 | Triff die 20 |
| 14 | Rechenball | 41 | Tischrechnen |
| 15 | Zick-Zack | 42 | Schnipp-Schnapp |
| 16 | 10er-Rakete | 43 | Blitzzahlen |
| 17 | Atomspiel | 44 | 5- oder 10-Fragen-Countdown |
| 18 | Nicht ärgern | 45 | Wer würfelt die 6? |
| 19 | Indianerrechnen | 46 | Dosenwerfen |
| 20 | Untertauchen | 47 | Würfel die richtige Zahl |
| 21 | Leisemeister | 48 | Stühle wechseln |
| 22 | Rechenschlange | 49 | Die gestohlene Zahl |
| 23 | Zahlenschlange | 50 | Kartenpaare |
| 24 | Heiße Kartoffel | 51 | Zahlenfolgen |
| 25 | Kartenräuber | 52 | Edelsteinjagd |
| 26 | Zahlen morsen | 53 | Klopfzeichen |
| 27 | Eckenrechnen | 54 | Stille Post |

Aufgrund der besseren Lesbarkeit steht in den Spielbeschreibungen nur Lehrer und Schüler, selbstverständlich sind auch alle Lehrerinnen und Schülerinnen angesprochen.

Eine Ente mit zwei Beinen

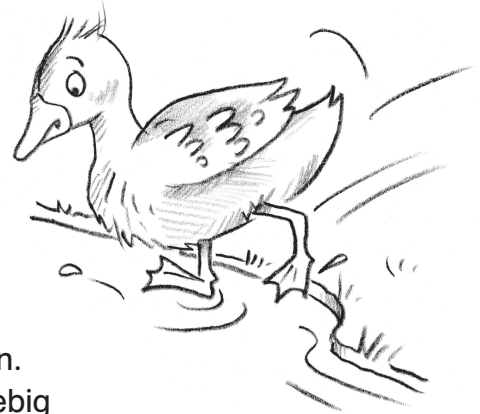
1

- ▶ Konzentration
- ▶ Addition (+ 2)
- ▶ 1×2

Material: –

Alle Schüler stellen sich hinter ihren Stuhl, bilden eine Schülerkette und sagen Folgendes:

1. Schüler: „Eine Ente ...“
2. Schüler: „... mit 2 Beinen ...“
3. Schüler: „... fällt ins Wasser ...“
4. Schüler: „Plumps!“
5. Schüler: „2 Enten ...“
6. Schüler: „... mit 4 Beinen ...“
7. Schüler: „... fallen ins Wasser ...“
8. Schüler: „Plumps!“



Wer nicht weiß, was er zu sagen hat, muss sich hinsetzen.
Die Kette kann, je nach Rechenfertigkeit der Kinder, beliebig
lange fortgesetzt werden.
Sieger ist, wer zum Schluss noch steht.

1, 2, 3-Spiel

2

- ▶ Konzentration

Material: –

Schülerkette. Die Kinder zählen in der ersten Runde immer von 1 bis 3 durch.

In der zweiten Runde ersetzt das jeweilige Kind, das die Zahl „Eins“ hat, diese durch Klatschen. Die anderen Schüler zählen, wie in der vorherigen Runde auch, weiter.

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.

Das Spiel erfordert viel Konzentration.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

