SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spaßige Mathespiele für die Grundschule - Spielerisch lernen leicht gemacht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Titel:	**Spaßige Mathespiele für die Grundschule – Spielerisch lernen leicht gemacht**
Bestellnummer:	71656
Kurzvorstellung:	Mathespiele sind aus dem Mathematikunterricht der Grundschule mittlerweile nicht mehr weg zu denken. Egal ob zum Stundenanfang oder Stundenabschluss – Mathespiele sind die ideale Auflockerung des Unterrichts. Durch Mathespiele vertiefen die Schülerinnen und Schüler nicht nur den mathematischen Stoff, sondern werden durch den spielerischen Ansatz zusätzlich motiviert. Diese Sammlung ganz verschiedener Spiele für alle Jahrgangsstufen bietet die ideale Abwechslung zum trockenen Mathematikunterricht.
Inhaltsübersicht:	• Inhaltsverzeichnis • Didaktische Informationen • Spielanleitungen

Inhalt

Didaktische Informationen 3

A: Konzentrationsspiele 4

Schnick, schnack, schnuck- Spezial! 4
Ein Pinguin mit zwei Beinen 5
Zähle bis 3 6
König und Untertan 7

B: Spiele zum Einstieg 8

Zahlen hören 8
10 gewinnt! 9
Bingo 10
Schlangenrechnen 11
Kettenrechnen 12
Rechenspaziergang 13
Touch the number 14
Blitzrechnen 15
Tierrechnen 16
Das besonders stille Rechenspiel 17

C: Spiele zum Abschluss des Unterrichts 18

Zahlenraten 18
Eckenrechnen 19
Kreisrechnen 20
Frusti-Rechnen 21
Jail 22
Klassenmemory 23
Mathefußball 24
Reise nach Jerusalem 25
50 gewinnt! 26
Vielfache jagen 27
Super 60 28
Bumms 29

Didaktische Informationen

Mathespiele sind aus dem heutigen Mathematikunterricht der Grundschule kaum noch weg zu denken. Egal ob als Einstieg zur Aktivierung der mathematischen Inhalte, oder als Abschluss zum Ende der Stunde – Mathespiele bieten den perfekten Ausgleich zum oft trockenen Mathematikunterricht.

Die Schülerinnen und Schüler wiederholen bei verschiedenen Spielen nicht nur den aktuellen Stoff, sondern werden durch den Wettbewerbscharakter zusätzlich motiviert.

In Bezug auf die Bildungsstandards wird meist der Kompetenzbereich „Zahlen und Operationen gefördert". Die Kinder vertiefen die verschiedenen Rechenoperationen und festigen ihre Orientierung im Zahlenraum. Vor allem das Kopfrechnen kann mit dem Material trainiert werden.

Des Weiteren laden Mathespiele dazu ein, dass sich alle Kinder beteiligen und auch schwächere Schülerinnen und Schüler können ihre Stärken präsentieren.

Zur Orientierung ist das Material in drei verschiedene Kategorien eingeteilt:

Im ersten Block sind Konzentrationsspiele gesammelt. Anschließend gibt es eine breite Auswahl von Spielen für den Unterrichtseinstieg, während der letzte Block einige Spiele zum Abschluss des Unterrichts vorstellt.

A: Konzentrationsspiele

Schnick, schnack, schnuck- Spezial!

Dauer:

- Ca. 5 Minuten

Material:

- Kein zusätzliches Material notwendig

Jahrgangsstufen:

- 1.-4. Klasse

Vorbereitung:

Die Kinder spielen zu zweit. Es wird den Kindern erklärt, dass sie beim Spielen zwischen Schere, Stein und Papier wählen können. Gemeinsam werden eine Sieger- und eine Verliererpose festgelegt.

Ablauf des Spiels:

Die Kinder spielen eine Runde schnick, schnack, schnuck. Sofort muss der Gewinner die Gewinnerpose machen und der Verlierer die Verliererpose.

Gewonnen hat das Kind, welches nach dem Spiel zuerst die richtige Pose gemacht hat und nicht das Kind, welches die Runde schnick, schnack, schnuck gewonnen hat.

Ein Pinguin mit zwei Beinen

Dauer:

- Ca. 5-10 Minuten

Material:

- Kein zusätzliches Material notwendig

Jahrgangsstufe:

- 1.-2. Klasse

Vorbereitung:

Alle Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl.

Ablauf des Spiels:

Es geht der Reihe nach:

Kind 1: „Ein Pinguin…“
Kind 2: „mit zwei Beinen…“
Kind 3: „fällt ins Wasser.“
Kind 4: „plumms.“
Kind 5: „Zwei Pinguine…“
Kind 6: „mit vier Beinen…“
Kind 7: „fallen ins Wasser.“
Kind 8: „plumms.“
Etc.

Sagt ein Kind etwas Falsches, muss sich das Kind hinsetzen. Das Kind, das am Ende noch steht. hat gewonnen.

Abwandlungen:

Statt eines Tieres mit 2 Beinen kann ein Tier mit 4 oder noch mehr Beinen genommen werden.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Spaßige Mathespiele für die Grundschule - Spielerisch lernen leicht gemacht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.