

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Kleine Spiele gegen Rechenschwäche*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhaltsverzeichnis

Einleitung ..... 4

 **Spiele im Zahlenraum bis 10** ..... 6

Bitte der Reihe nach! ..... 6  
 Die verschwundene Zahl ..... 7  
 Vorgänger und Nachfolger ..... 8  
 Fingerblitz ..... 9  
 Wie viele seid ihr? ..... 10  
 Kleiner oder größer ..... 11  
 Die kleinere Zahl ..... 12  
 Die lebende Schüttelbox ..... 13  
 Zimmerbelegung ..... 14  
 Zahlzerlegungen ..... 15  
 Immer Zehn ..... 16  
 Geschwisterzahlen ..... 17  
 Tellerrechnen ..... 18  
 Dosenwerfen ..... 19  
 Zuschauen und rechnen ..... 20  
 Aufgaben würfeln ..... 21  
 Kegeln ..... 22

 **Spiele im Zahlenraum bis 20** ..... 23

Durchzählen ..... 23  
 Der Zahlendieb ..... 24  
 Zahlenstrahl-Challenge ..... 25  
 Zahlen bündeln ..... 26  
 Die starke Zehn ..... 27  
 Nach links abgeben ..... 28  
 Die kleinere Zahl gewinnt ..... 29  
 Immer die Hälfte ..... 30  
 Immer das Doppelte ..... 31  
 Fingerbilder ..... 32  
 Würfelgeheimnis lösen ..... 33  
 Erbsenzähler ..... 34  
 Die Mehr-/ Weniger-Maschine ..... 35  
 Puste-Turm ..... 36  
 Die Zwanzig und die Null ..... 37  
 Ich behalte oder ich tausche ..... 38

 **Spiele im Zahlenraum bis 100** ..... 39

Bis zum nächsten Zehner ..... 39  
 Schätzspiel ..... 40  
 Zehner-Einer-Quiz ..... 41  
 Zahlenblick ..... 42  
 Zahlenrätsel ..... 43  
 Der Größe nach ordnen ..... 44  
 Die Mehr-Weniger-Kette ..... 45  
 Aufgabe sucht Lösung ..... 46  
 Stehaufmännchen ..... 47  
 Wie heißt die Malaufgabe? ..... 48  
 Rücken an Rücken ..... 49  
 Die Reihe ..... 50  
 Die Popcornakrobaten ..... 51  
 Die Flockenwerfer ..... 52

 **Spiele im Zahlenraum bis 1 000** ..... 53

Der Geheimzahlcodeknacker ..... 53  
 Zahlen kegeln ..... 54  
 Welche Zahl entsteht? ..... 55  
 Versteckt gesucht ..... 56  
 Nachbarzahlendreher ..... 57  
 Errate die Zahl zwischen 1 und 1 000 ..... 58  
 Zahlen ordnen ..... 59  
 Glückswürfeln ..... 60

 **Spiele zur Förderung von Gedächtnis, Konzentration, Wahrnehmung** ..... 61

Knoten zählen ..... 61  
 Wie heißt die Zahl? ..... 62  
 Zu viel / zu wenig ..... 63  
 Zahlen bilden ..... 64  
 Wortspeicher ..... 65  
 Wie viele Ziffern kannst du dir merken? ..... 66  
 Die Zahlenbahn ..... 67  
 Wie heißt die Quersumme? ..... 68  
 Immer eins mehr ..... 69

**Kopiervorlagen** ..... 70  
 Zahlenkarten 0 bis 20 ..... 70  
 Hundertertafel zum Zerschneiden ..... 72

## Einleitung

---

Auch Lernen muss motiviert sein und animiert werden. Welches Kind begreift schon, dass es tatsächlich für sich selbst, für die Gestaltung des eigenen Lebens lernt? Was könnte besser motivieren und animieren als das Spielen?

Dies gilt in besonderem Maße für Kinder mit Rechenschwierigkeiten. Deren bisherige Schulbiographie im Fach Mathematik ist oft geprägt von Misserfolgen und negativen Rückmeldungen. Spiele sind an dieser Stelle eine Chance, wieder Spaß an der Mathematik aufzubauen und Grundfertigkeiten zu erlernen, zu üben bzw. zu vertiefen. Und oft merkt man gar nicht die Mathematik, die man dabei betreibt. Weiterhin lassen sich in didaktischer Hinsicht Spiele gewinnbringend im Unterricht einsetzen. Die Spiele sind in der Regel einfach und motivierend gestaltet. Die Schüler<sup>1</sup> werden zur aktiven Auseinandersetzung mit wichtigen basalen mathematischen Grundfertigkeiten im spielerischen Kontext angeregt. Sie entwickeln ein Grundverständnis für mathematische Sachverhalte.

Folgende mathematische Themen werden in den Spielen angesprochen und geübt:

Zählen, Menge-Zahl-Zuordnung, Zahlbeziehungen, Mengen- / Zahlzerlegung, Addition, Subtraktion, Multiplikation (Einmaleins-Reihe ...), Division, Zahldarstellung / Stellenwertsystem, Orientierung im Zahlenraum.

Ziel des Buches ist es, ein Kompendium an Mathematikspielen bereitzustellen. Alle beschriebenen Spiele wurden in der Praxisarbeit von mir schon kontinuierlich eingesetzt und als ein weiterer effektiver Baustein im mathematischen Lernprozess der Kinder wahrgenommen. Dies gilt sowohl für das Lernen von Mathematik als auch für die Motivation und zudem vor allem für die Einstellung der Schüler zum Fach Mathematik.

Die vorliegenden Spielideen können sowohl im Unterricht als auch in der häuslichen Übung, mit der Familie oder mit Freunden, eingesetzt werden.

---

1 Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.“

## Zum Aufbau des Bandes:

---



Hier finden Sie Informationen zu mathematischen Themen, welche mit dem Spiel vertieft werden.

Die folgenden Icons zeigen die jeweils im Spiel genutzten Sozialformen, hier ist zudem die Mindestanzahl der Spieler angegeben:



Partnerarbeit



Gruppenspiel



Hier finden Sie kurze Anregungen, wo das Spiel am besten eingesetzt werden kann.



Eine Übersicht zeigt Ihnen, welche Materialien für das Spiel benötigt werden.

# Spiele im Zahlenraum bis 10



## Bitte der Reihe nach!



Zählen



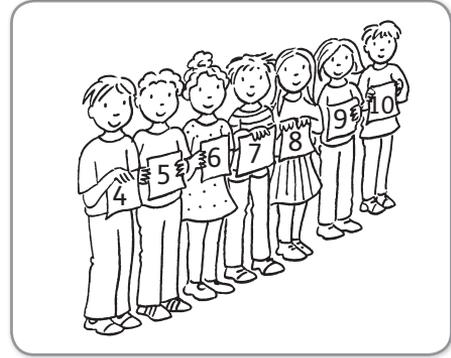
10 (auch zu zweit möglich)



vor der Tafel



Zahlenkärtchen 1 bis 10



## Durchführung:

Zehn Kindern wird je eine Zahl von 1 bis 10 zugeordnet. Die Zettel mit den jeweiligen Zahlen halten die Kinder für alle sichtbar vor sich. Die Kinder laufen durcheinander, bis Sie das Kommando „Bitte der Reihe nach“ geben.

Jetzt stellen sich die Kinder so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge auf. Die anderen Kinder in der Klasse kontrollieren, ob die Zahlenreihenfolge stimmt. Im Anschluss tauschen die Kinder ihre Zettel, sodass jedes Kind eine andere Zahl hat – das Spiel beginnt von neuem. Bei der folgenden Spielrunde werden einige Spieler mit noch sitzenden Kindern ausgetauscht.

## Varianten:

- Das Kommando kann verändert werden, z. B. in „Bitte rückwärts“ oder „Bitte mit der Vier beginnen“. Dann ist das erste Kind, das sich aufstellt, nicht das Kind mit der Zahl Eins, sondern es ist das mit der Zahl Vier. Alle anderen Kinder reihen sich in der richtigen Reihenfolge hinten ein.
- Das Spiel kann auch zu zweit gespielt werden. Die sichtbaren Zahlenkärtchen liegen durcheinander auf dem Tisch und sollen von einem Kind – nach den Kommandos des Partnerkindes – sortiert werden.

# Die verschwundene Zahl

Zahlen bis  
10



Zählen



9 (auch zu zweit möglich)



vor der Tafel



Zahlenkärtchen 1 bis 10



## Durchführung:

Neun Kinder stellen sich nebeneinander vor die Klasse. Verteilen Sie an die Kinder neun Zahlenkärtchen – der Zahlenreihenfolge entsprechend. Lassen Sie dabei ein beliebiges Zahlenkärtchen weg und behalten Sie es in der Hand. Die Kinder, die noch auf ihren Plätzen sitzen, sollen herausfinden, welche Zahl fehlt. Zur Kontrolle zeigen Sie die fehlende Zahl.

## Varianten:

- Verteilen Sie die Zahlenkärtchen ungeordnet an die Kinder. Welche Zahl fehlt?
- Das Spiel kann auch zu zweit gespielt werden. Die Zahlenkarten werden der Zahlenreihenfolge entsprechend auf den Tisch gelegt. Während sich ein Kind die Augen zuhält, entfernt das andere Kind eine Zahlenkarte und legt sie verdeckt zur Seite. Die entstehende Lücke wird geschlossen, indem die anderen Karten zusammengeschoben werden. Das Kind öffnet die Augen und sucht die fehlende Zahl. Anschließend werden die Rollen gewechselt.

# Vorgänger und Nachfolger

Zahlen bis  
10



Zählen



5 bis 10 (auch zu zweit möglich)



vor der Tafel



Zahlenkärtchen 1 bis 10



## Durchführung:

An die Tafel werden die Wörter „Vorgänger – Zahl – Nachfolger“ geschrieben. Jedes mitspielende Kind erhält von Ihnen ein Zahlenkärtchen. Sollten weniger als zehn Kinder mitspielen, achten Sie beim Verteilen der Zahlenkärtchen auf zusammenhängende Zahlenreihenfolgen. (Wenn z. B. nur fünf Kinder spielen, könnten Sie die Zahlen 4 bis 8 verteilen.) Während die Kinder durcheinanderlaufen, rufen Sie eine Zahl. Das Kind, welches die genannte Zahl in der Hand hält, stellt sich vor die Tafel unter das Wort „Zahl“. Es hält den Zettel mit der Zahl für alle sichtbar in der Hand. Welches der anderen Kinder hält den Vorgänger oder den Nachfolger dieser Zahl in der Hand? Die Kinder mit den richtigen Zahlen stellen sich so schnell wie möglich links bzw. rechts neben das bereits vor der Tafel stehende Kind. Die anderen Kinder in der Klasse kontrollieren, ob die Zahlenreihenfolge stimmt.

## Varianten:

- Mehrere Kinder bekommen die gleichen Zahlen zugeordnet. Wer steht am schnellsten vor der Tafel?
- Das Spiel kann auch zu zweit gespielt werden. Die sichtbaren Zahlenkärtchen liegen durcheinander auf dem Tisch. Ein Kind zieht eine Karte heraus. Das andere Kind sucht den Vorgänger sowie den Nachfolger und legt die richtigen Zahlenkärtchen vor bzw. hinter die gezogene Zahl.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Kleine Spiele gegen Rechenschwäche*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

