

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechenspiele gegen Rechenschwäche 5-7

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Zahlenraum bis 100	6
Blitzschnell I	6
Blitzschnell II	7
Partnersuche	8
Würfelaufgaben I	9
Finde das Gleiche	10
Streichholzkönig	11
Würfelaufgaben II	12
Finde die Aufgabe	13
Der Hellseher	14
Nicht über 100!	15
Zahlensuche	16
Materialien: ZR bis 100	17
Zahlenraum bis 1 000	20
Paare finden – Zahlendarstellung	20
Stellenquiz	21
Nachbarzahlentempo	22
Der Fehlerteufel	23
Welche Zahl wurde vergessen?	24
Bis zum nächsten Hunderter	25
Der Median	26
Alles oder nichts	27
Ich sehe eine Zahl, die du nicht siehst!	28
Materialien: ZR bis 1 000	29
Zahlenraum bis 1 000 000	31
Zahlen malen	31
Stellenquiz	32
Zahlenexpress	33
Bis zum nächsten Tausender	34
Reihen ziehen	35
Materialien: ZR bis 1 000 000	36
Brüche	37
Teil des Ganzen	37
Alle Zehne	38
Gerecht oder ungerecht?	39
Paare finden – Brüche I	40
Paare finden – Brüche II	41
Wer hat mehr?	42
Halbe Spiel	43
Materialien: Brüche	44

Inhaltsverzeichnis

Dezimalzahlen	48
Dezimalzahlquiz	48
Dezimalzahlvergleich	49
Kampf der Dezimalzahlen	50
Dezimalzahlvergleich	51
Wechselkönig	52
Auf dem Wochenmarkt	53
Paare finden – Dezimalzahlen	54
Runden	55
Materialien: Brüche	56
Bruch, Dezimalzahl und bildliche Darstellung	61
Was gehört zusammen?	61
Geh aufs Ganze!	62
Materialien: Kombination	63
Größen	65
Wie lang ist das?	65
Schätz-die-Strecke-Lauf	66
Wie schwer ist das?	67
Gewichte schätzen	68
Tier-Quartett	69
Die Uhr	70
Finde die Uhrzeit	71
Blindes Uhr lesen	72
Schätz-die-Zeit-Lauf	73
Paare finden – Umrechnen	74
Bitte passend bezahlen!	75
Wie viel ist das?	76
Im Supermarkt	77
Materialien: Größen	78
Rationale Zahlen	87
Thermometerspiel	87
Das Ordnungsamt	88
Aufgaben malen	89
Mein Portemonnaie	90
Shopping-Tour	91
Materialien: Rationale Zahlen	92

Liebe Kolleg*innen,

die Kinder in Ihrer Lerngruppe benötigen mehr Sicherheit in den mathematischen Basiskompetenzen und in der Beherrschung der Zahlenräume? Brauchen Sie Anregungen und Ideen, um abwechslungsreich zu fördern? Suchen Sie motivierende Formate für die gesamte Klasse? Eigentlich haben Sie viele Rechenspiele im Kopf, dann stehen Sie aber vor der Klasse und Ihnen fällt wieder keines ein?

Wenn Sie Ihre Schüler*innen nicht mit klassischen Arbeitsblättern langweilen wollen, haben wir passendes Material für Sie. Grundlegende mathematische Kompetenzen sind in diesem Heft spielerisch verpackt, sodass die Lernenden einen motivierenden und spielerischen Zugang zu den verschiedenen Themenfeldern finden.

Spielen ist – man denke an Kleinkinder – für Menschen eine wichtige Möglichkeit zum Erkenntnisgewinn. Spielen bietet gleichzeitig Motivation und Interaktion mit anderen, also eine motivierende Möglichkeit zum kooperativen Lernen. In der Theorie werden Spielen und Lernen häufig als Gegensatz gesehen, anstatt von der Kombination zu profitieren.

Das vorliegende Buch bietet verschiedene Spielideen sortiert nach mathematischen Themenfeldern:

- Zahlenraum bis 100
- Zahlenraum bis 1 000
- Zahlenraum bis 1 000 000
- Brüche
- Dezimalzahlen
- Bruch, Dezimalzahl und bildliche Darstellung
- Größen
- Rationale Zahlen

Jede Spielbeschreibung umfasst maximal eine Seite. Zur schnellen Orientierung finden Sie oben auf jeder Seite die folgenden Angaben:

- Thema
- Anzahl der Spieler
- Spielort
- Hinweis, ob bei dem Spiel Hilfe durch einen Erwachsenen nötig ist
- benötigtes Material

Übersicht über verwendete Piktogramme:



Anzahl der Spieler



grundlegende Informationen



benötigtes Material

Die Spielbeschreibungen (Vorbereitung, Durchführung, Ziel des Spiels) richten sich direkt an die Schüler*innen. Nach der Spielbeschreibung folgen Hinweise zu möglichen Varianten. Jede Variante ist durch ein Symbol gekennzeichnet:

- Minus: Spiel vereinfachen
- Kreis: Spiel gleichschwer
- + Plus: Spiel erschweren

Zuletzt gibt es, wo möglich, einen Hinweis auf ähnliche einfachere Spiele, die wir Grundlagenspiele nennen. Diese können zur Aktivierung von Vorwissen eingesetzt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Spielen.

Simon Kieninger und Ann-Kathrin Sueck



Thema: Mengen-/Zahlzerlegung

Spielort: beliebig
ohne Hilfe spielbar



–

Vorbereitung: –

Durchführung:

Der Spieler mit dem kürzesten Vornamen beginnt.

Halte deine Hände zu Fäusten geschlossen für alle sichtbar hoch.

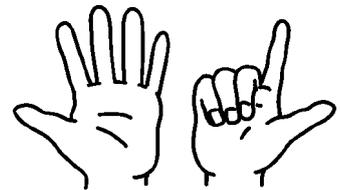
Zeige kurz, für ca. eine Sekunde, eine bestimmte Anzahl von Fingern.

Die anderen Spieler sollen nun den Zehnerfreund finden. Also

die Zahl, die zur 10 fehlt. Wer den Zehnerfreund gefunden hat,
meldet sich.

Zähle nach der ersten Meldung bis fünf und wähle dann einen Spieler aus, der den zugehörigen
Zehnerfreund nennen darf.

Wenn die Antwort falsch ist, darf ein anderer Spieler die richtige Antwort nennen.



Ziel des Spiels:

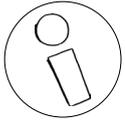
Der Spieler, der den richtigen Zehnerfreund nennt, gewinnt und darf die nächste Zahl zeigen.

Varianten:

- Nennt zunächst die Anzahl der Finger, die gezeigt werden und dann den Zehnerfreund.
- Spielt zu zweit immer abwechselnd.
- Verändere die Dauer der Sichtbarkeit deiner Hände.
- + Halte beim Zeigen der Finger die Hände weiter auseinander.
- + Wer die Lösung gefunden hat, darf diese sofort nennen, ohne sich zu melden.
- + Sucht den Zwanzigerfreund statt des Zehnerfreunds.

Tipp:

Damit das Spiel schneller klappt, könnt ihr euch mit den ersten beiden Varianten auf das Spiel vorbereiten.



Thema: Mengen-/Zahlzerlegung

Spielort: beliebig
ohne Hilfe spielbar



Rechenrahmen

Vorbereitung: –

Durchführung:

Der Spieler mit den größten Füßen beginnt.

Stelle für deine Mitspieler nicht sichtbar eine Zahl am Rechenrahmen ein, zum Beispiel die Zahl 12.

Zeige nun für alle Spieler gut sichtbar den Rechenrahmen.

Deine Mitspieler suchen nun die Zahl, die zur 100 fehlt und melden sich, wenn sie diese gefunden haben.

Zähle nach der ersten Meldung bis fünf und wähle dann einen Spieler aus, der die Zahl nennen darf.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der die richtige Partnerzahl nennt, gewinnt und darf die nächste Zahl am Rechenrahmen einstellen. Im Beispiel hier ist die richtige Partnerzahl 88.

Varianten:

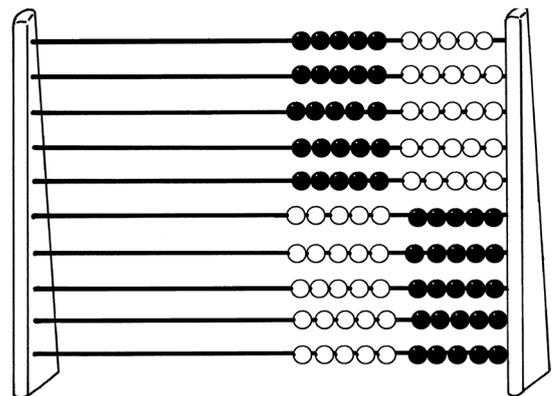
- Nennt zunächst die eingestellte Zahl und dann die Partnerzahl.
- Spielt zu zweit immer abwechselnd.
- + Wer die Lösung gefunden hat, darf diese sofort nennen, ohne sich zu melden.

Tipp:

Nutzt möglichst einen zweifarbigen Rechenrahmen.

Grundlagenspiel:

- ▶ Blitzschnell I



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Rechenspiele gegen Rechenschwäche 5-7

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

