

# DOWNLOAD



Jessica Lütge

# Bewegter Matheunterricht 1

19 Bewegungsangebote für alle Kompetenzbereiche – 1. /2. Klasse

Downloadauszug aus  
dem Originaltitel:



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 eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

Download  
VORSCHAU  
zur Ansicht

# Bewegter Matheunterricht ab Klasse 1 und 2



# 1. Mannschafts-Würfel

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20.

**Material:** Schulhof, Kreide, ein großer Schaumstoffwürfel, Karten mit Rechenzeichen

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**So geht's:**

Die Übung eignet sich besonders gut für den Schulhof. Zeichnen Sie 21 gleich große Felder, in denen die Kinder stehen können, in eine Reihe hinter- oder nebeneinander auf den Boden. Beschriften Sie die Felder mit den Zahlen von 0 bis 20. In die Mitte (zwischen Feld 10 und Feld 11) malen Sie einen großen Strich als „Grenze“. Die Kinder bilden zwei Mannschaften, die sich jeweils auf eine Seite stellen, also auf die 0 und auf die 20. Nun benötigen Sie noch einen großen Schaumstoffwürfel sowie zehn Kärtchen mit jeweils fünf Plus- sowie fünf Minuszeichen, die gemischt auf einen Stapel gelegt werden. Zwei Kinder sind die Spielleiter: Ein Kind würfelt und das andere Kind zieht jeweils eine Plus- oder Minuskarte. Dann geht es los:

Der erste Spielleiter würfelt z. B. eine 2 und der zweite Spielleiter zieht beispielsweise eine Pluskarte. Mannschaft A steht ja noch außerhalb des Spielfeldes, also auf der 0, und rechnet entsprechend:  $0 + 2 = 2$ . Also darf Mannschaft A auf Feld 2 vorrücken. Nun ist Mannschaft B an der Reihe. Sie steht auf der 20. Der erste Spielleiter würfelt z. B. eine 4 und der zweite Spielleiter zieht eine Minuskarte. Nun rechnet Mannschaft B:  $20 - 4 = 16$  und darf sich auf das Feld 16 stellen. Jetzt ist wieder Mannschaft A an der Reihe. Welche Mannschaft die Mittellinie überquert, erhält einen Punkt und geht wieder auf ihre Ausgangsposition zurück. Wer zuerst zehn Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

➔ **Tipp**

Alle Aufgaben, die unter 0 oder über 20 gehen würden, werden nicht gewertet, sodass die Mannschaft in diesem Fall nicht weiterrücken darf.

➔ **Varianten:**

Sie können auch Aufgabenkarten vorbereiten, die jede Mannschaft abwechselnd zieht und entsprechend rechnet. Achten Sie hier auf möglichst unterschiedliche Additions- und Subtraktionsaufgaben. Die Mannschaft, die zuerst die Mittellinie überquert, hat gewonnen.



## 2. In die Ecke

**Lernkompetenzen:** Die Schüler können verschiedene Zahlenmengen zuordnen.

**Material:** keins, evtl. Musik

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder bewegen sich im Raum. Ruhige Hintergrundmusik eignet sich besonders gut, um ein langsames Bewegungstempo anzuregen. Nun stoppen Sie die Musik und rufen: „Geht zu viert in eine Ecke!“ Die Kinder verteilen sich nun so, dass immer vier in einer Ecke stehen. Eines der übrig gebliebenen Kinder darf als nächstes die Musik stoppen und eine Zahl nennen.

**Varianten:**

Etwas schwieriger wird es, wenn eine unterschiedliche Anzahl von Kindern in die richtigen Ecken laufen soll. Hängen Sie hierzu in jede Ecke eine Karte in jeweils einer anderen Farbe, sodass der Klassenraum nun z. B. eine gelbe, eine rote, eine blaue und eine grüne Ecke hat. Jetzt sagen Sie: „Drei Kinder gehen jeweils in die gelbe und rote Ecke und vier Kinder jeweils in die grüne und blaue Ecke!“ Jetzt müssen die Kinder neben den Farben und Zahlenverknüpfungen auch besonders gut ihre Merkfähigkeit trainieren.

# 3. Zahlen in Bewegung

**Lernkompetenzen:** Die Schüler orientieren sich im Zahlenraum bis 10.

**Material:** Zahlenkarten mit den Zahlen 1–5 und 6–10

**Sozialform:** Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Alle Kinder erhalten eine Zahlenkarte. Am einfachsten sind selbstklebende Karten, die sich die Kinder anheften können, sodass die Zahlen von allen gesehen werden. Es kommen zunächst nur die Zahlen 1–5 vor. So kann es sein, dass z. B. vier Kinder eine 1 haben. Nun erhalten die Kinder verschiedene Aufgaben:

Alle 3er tauschen die Plätze!

Alle 5er stellen sich hinter die 4er!

Alle 2er stellen sich vor die 1er!

Alle 3er stellen sich hinter die nächste Zahl!

**Varianten:**

In einer weiteren Runde verteilen Sie die Karten 6–10, die die Kinder ebenso kennenlernen. Sie können auch die Zahlen bis 20 nehmen. Achten Sie jedoch auf die 5er-Schritte, üben Sie gleichzeitig also immer nur die Zahlen 10–15 oder 16–20.

## 4. Zahlen begreifen an Stationen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erfahren Zahlen und ihre Schreibweise anhand vielfältiger Möglichkeiten.

**Material:** Deckel von Schuhkartons, Sand, Packpapier, Wachsmaler, Klebestreifen, Knete, Wolle, Klebstoff, Scheren, Buntpapier

**Sozialform:** Kleingruppen an Stationen

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 45 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder arbeiten an verschiedenen Stationen zum Thema „Zahlen begreifen“:

Station 1: Die Kinder schreiben verschiedene Zahlen in die mit Sand gefüllten Schuhkartondeckel.

Station 2: Die Kinder schreiben Zahlen mit Wachsmalern auf große Packpapierbahnen, die auf dem Boden liegen. Hierfür legen Sie Packpapier aus, das Sie am besten mit Klebestreifen fixieren.

Station 3: Die Kinder arbeiten mit Knete und stellen hieraus verschiedene Zahlen her.

Station 4: Die Kinder kleben aus Wollfäden verschiedene Zahlen auf Buntpapier.

**Varianten:**

Entwickeln Sie gemeinsam mit den Schülern eigene Stationen, z. B. eine Kreidestation auf dem Schulhof oder eine Station zum Zahlenlegen mit Muggelsteinen.



# 5. Alle Zahlen fliegen hoch

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen die Addition.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 5 Minuten

**✓ So geht's:**

Kennen Sie noch das Spiel „Alle Hände fliegen hoch“? Dieses Spiel erfordert für den Matheunterricht vor allem eigenes Denken. Sagen Sie eine Aufgabe mit Lösung, wie z. B.  $4 + 8 = 12$ , und heben Sie zum Zeichen dafür, dass das Ergebnis stimmt, schnell die Arme hoch. Dies müssen auch die Kinder tun. Doch Vorsicht: Sie sagen auch Aufgaben, deren Ergebnis falsch ist, wie z. B.  $6 + 6 = 14$ . Auch jetzt heben Sie wieder die Arme hoch. Die Kinder lassen bei einer falschen Aufgabe aber die Arme unten. Wer sie als Nachahmung einfach mit hochgehoben hat, lag leider falsch und scheidet aus. Das Spiel dauert so lange, bis nur noch drei Kinder übrig sind, die gewonnen haben.

**➔ Tipp**

Die Kinder müssen ziemlich schnell rechnen und entscheiden. Wählen Sie die Aufgaben entsprechend dem Leistungsstand der Kinder aus, sodass alle Kinder motiviert sind und Chancen haben, erfolgreich zu rechnen.

**➔ Varianten:**

Für das Rechnen im Zahlenraum bis 10 bietet sich auch Folgendes an: Stellen Sie eine Additions- oder Subtraktionsaufgabe, z. B.: „5 + 3 Finger fliegen hoch!“ Jetzt zeigen alle Kinder schnell mit ihren Fingern die Zahl 8.

## 6. Immer der Größe nach

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erfahren Größenverhältnisse und ordnen sie.

**Material:** Schal

**Sozialform:** Stehreihe

**Klassenstufe:** 1

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**✓ So geht's:**

Verbinden Sie einem Kind die Augen. Die anderen stellen sich in beliebiger Reihenfolge nebeneinander. Nun muss das Kind versuchen, seine Mitschüler nur durch Tasten der Größe nach zu ordnen. Größere Klassen können auch geteilt werden, sodass nun zwei Kinder je eine Gruppe nach der Größe ordnen.

**➔ Varianten:**

Alle Kinder suchen sich einen Partner. Diesem werden die Augen verbunden. Nun müssen alle Partner geführt und in die richtige Reihenfolge gestellt werden. Das Lösen der Augenbinden kann ein überraschendes Ergebnis zutage fördern.



# 7. Stille-Post-Geometrie

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erfahren haptisch geometrische Grundformen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Sitzkreis

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**✓ So geht's:**

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden hintereinander, sodass sie den Rücken des Nachbarn sehen. Nun beginnt ein Kind und „zeichnet“ mit dem Finger eine geometrische Form, wie z. B. einen Kreis, ein Quadrat, ein Rechteck oder ein Dreieck, auf den Rücken seines Vordermanns. Dieser spürt die Form und zeichnet sie weiter auf den Rücken des Kindes, das vor ihm sitzt. So geht es immer weiter im Kreis, bis das letzte Kind die Form auf den Rücken des ersten zeichnet. Welche Form ist angekommen? Ist es überhaupt noch die richtige oder ist eine Fantasieform entstanden?

**→ Varianten:**

Die Kinder können, besonders im Anfangsunterricht, auch bereits erlernte Zahlen auf den Rücken des Vordermanns schreiben, die dieser erraten muss.

# 8. Treppenhüpfen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Addition und Subtraktion.

**Material:** eine Treppe im Schulgebäude, evtl. DIN-A4-Blätter mit Zahlen

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Hierzu benötigen Sie eine Treppe im Schulgebäude oder eine Außentreppe mit mindestens zehn Stufen. Jede Stufe erhält eine Zahl: die untere die 1 und die obere die 10 oder eine höhere, je nachdem, wie viele Stufen Sie zur Verfügung haben. Kleben Sie hierfür am besten DIN-A4-Blätter seitlich an den Rand der Stufen. Stellen Sie den Kindern nun Additionsaufgaben. Das Ergebnis dürfen sie dann die Stufen hochspringen. Auch Kettenaufgaben eignen sich sehr gut. Bei Subtraktionsaufgaben hüpfen die Kinder entsprechend viele Stufen wieder hinunter.

**Varianten:**

Für die 2. Klasse können Sie die Stufen auch mit ganzen Zehnern bis 100 beschriften, sodass die Kinder Additions- und Subtraktionsaufgaben mit ganzen Zehnern lösen.

Eine weitere Alternative: Beschriften Sie die Stufen auch mit Zehnerübergängen, sodass die Kinder diese ebenfalls trainieren.

# 9. Zahlenweg

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Zahlenreihenfolgen.

**Material:** Zahlenkarten (DIN A3), evtl. Kreppband, Schal

**Sozialform:** Kleingruppen oder Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Beschriften Sie zehn DIN-A3-Blätter jeweils mit einer Zahl von 1 bis 10. Legen Sie diese als Zahlenweg auf den Boden und befestigen Sie sie z. B. mit Kreppband. Einem Kind werden nun die Augen verbunden. Ein anderes Kind führt das erste über den Zahlenweg und hält an einer beliebigen Stelle an. Kann das Kind nun einschätzen, auf welcher Zahl es steht? Wenn Sie mehrere Zahlenwege gestalten, können die Kinder auch in Kleingruppen die Aufgaben lösen.

**Varianten:**

Sie können den Zahlenweg auch mit größeren Zahlen legen. Beginnen Sie dann z. B. mit der 10. Etwas schwieriger wird es auch mit einem Zehnerübergang, wenn Sie z. B. mit der 5 starten. Auch hier müssen die Kinder wieder einschätzen, auf welcher Zahl sie gerade stehen.

# 10. Rechenmaschine

**Lernkompetenzen:** Die Schüler üben Kettenaufgaben.

**Material:** Zahlenkarten und Karten mit Rechenzeichen im DIN-A4-Format

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Zwei Kinder verlassen den Klassenraum. In der Klasse erhalten vier Kinder je eine Karte mit einem Pluszeichen und zwei Kinder je eine Karte mit einem Minuszeichen. Sie stellen sich beliebig hinter die anderen Kinder im Klassenraum. Jedes andere Kind erhält eine Zahlenkarte mit einem Wert von 1 bis 10 für die 1. Klasse oder mit entsprechend größeren Zahlen für die 2. Klasse. Die Karten werden von allen Kindern verdeckt gehalten.

Nun kommen die beiden Kinder wieder in den Klassenraum zurück und bauen eine Rechenmaschine: Sie rufen ein beliebiges Zahlenkind auf, das nach vorne kommt und seine Zahl zeigt. Anschließend wählen die beiden Kinder ein Kind mit einem Rechenzeichen aus, das ebenfalls nach vorne kommt und es zeigt. Jetzt wählen beide Kinder wieder ein Zahlenkind aus und rechnen die Aufgabe. Anschließend wird wieder ein Kind mit einem Rechenzeichen ausgewählt. So wird die Rechenmaschine immer länger. Wenn alle Kinder mit Rechenzeichen in der Rechenmaschinenreihe stehen und das Ergebnis immer richtig gesagt wurde, haben die beiden Maschinenbauer gewonnen. Nun dürfen zwei andere Kinder den Klassenraum verlassen und die Karten werden neu gemischt und ausgeteilt. Haben die beiden Maschinenbauer jedoch einen Fehler in ihrer Rechnung, so müssen sie stoppen und die Maschine bleibt stehen. Die Kinder dürfen die Maschine aber reparieren und die Rechnung korrigieren, sodass die Maschine wieder läuft. Entscheiden Sie je nach Leistungsstand der Kinder, wie oft die Reparatur erfolgen darf.

→ **Varianten:**

Die Kinder können die Rechenmaschine auch so lange bauen, bis alle Zahlenkinder mitmachen. Dafür können sie sich von einem Kartenstapel Rechenzeichen ziehen, mit denen sie dann die Aufgabe lösen. Die Rechenmaschine wird immer länger und länger, bis die Kinder einen Fehler machen. Dann wird das letzte korrekte Ergebnis notiert und zwei andere Kinder bauen eine neue Rechenmaschine. Wer das größte Ergebnis hat, gewinnt.



# 11. Pferde im Klassenraum

**Lernkompetenzen:** Die Schüler üben das Zahlenverständnis mit Raumzuordnung.

**Material:** rhythmische Musik

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**✓ So geht's:**

Sie benötigen möglichst rhythmische Musik, zu der man gut im Takt gehen kann. Die Kinder verteilen sich im Raum und gehen umher. Nun sagen Sie die Aufforderung: „Alle Pferde gehen acht Schritte nach rechts!“ Die Kinder müssen gut überlegen, wo rechts ist, und dann natürlich die Schritte abzählen. Alle bleiben anschließend stehen. Dann sagen Sie z. B.: „Alle Pferde gehen zwölf Schritte zurück.“

Kombinieren Sie immer wieder eine Richtung mit Schritten. So gewinnen Sie gerade bei Erstklässlern schon früh den Überblick, wer bereits sicher Richtungen beherrscht und ein Zahlengefühl entwickelt hat.

**➔ Varianten:**

Sie können die Übung auch stärker differenzieren, indem Sie unterschiedliche Tiergruppen wie Löwen, Dinos, Eichhörnchen oder Marienkäfer bilden. So gehen dann beispielsweise nur alle Marienkäfer neun Schritte zurück oder die Löwen drei Schritte nach links. Noch lustiger wird es, wenn die Kinder unterschiedliche Bewegungen machen müssen, wie etwa hüpfen, auf einem Bein springen, Trippelschritte, Riesenschritte etc.



# 12. Aufgaben angeln

**Lernkompetenzen:** Die Schüler rechnen im Zahlenraum bis 20 bzw. bis 100.

**Material:** pro Kleingruppe ein Pappkarton, 20 Blankokarten, 20 Büroklammern sowie eine Magnetangel

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## ✓ So geht's:

Die Kinder bilden 4er-Teams. Sie benötigen einen großen Pappkarton für jede Gruppe. Schön ist es auch, wenn die Kinder den Karton vorher anmalen oder bekleben. Jedes Team denkt sich nun 20 verschiedene Aufgaben für den Zahlenraum aus, der schon bekannt ist. Jede Aufgabe wird einzeln auf einem Kärtchen notiert. An jedes Kärtchen wird anschließend eine Büroklammer gesteckt. Alle Kärtchen werden nun in den Karton gelegt. Jedes Team benötigt mindestens eine magnetische Angel. Hierzu kann man einfach einen Magneten mit einem Band an einen Holzstab binden. Sie können aber natürlich auch fertige Magnetangeln nehmen. Die Kinder angeln nun reihum aus dem Karton eine Aufgabenkarte und lösen diese gemeinsam. Welches Team angelt die meisten Aufgaben und löst diese richtig? Geben Sie hier am besten eine Zeit vor.

## → Varianten:

Sie können in den Karton zu den Aufgabenkarten auch Lösungskarten legen, die die Kinder ebenso angeln. Sie müssen sich entscheiden, ob die Lösung richtig ist. Falls nicht, darf sie aber außerhalb des Kartons liegen bleiben und mit einer anderen geangelten Aufgabe geprüft werden.

# 13. Ergebnis hüpfen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen Additions- und Subtraktionsaufgaben.

**Material:** DIN-A4-Aufgaben- und -Lösungskarten aus stabiler Pappe (halb so viele Aufgaben wie Kinder), evtl. Klebeband

**Sozialform:** Stehkreis

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Sie legen unterschiedliche Additions- und Subtraktionsaufgaben aus dem aktuellen Zahlenraum auf DIN-A4-Karten sowie deren Lösungen verteilt auf den Boden (ggf. festkleben). Die Kinder stehen im Kreis um die Aufgaben. Nun nennt ein Kind eine Aufgabe, auf die es hüpfen, und benennt gleichzeitig einen Partner, der auf die Lösung springen muss. Die ganze Klasse kontrolliert mit. Ist die Lösung richtig, bleiben beide Kinder auf ihrer Karte stehen. Nun darf sich ein anderes Kind aus dem Kreis eine Aufgabe aussuchen, auf die es springt, und wieder einen Partner für die Lösung benennen. Immer mehr Kinder stehen jetzt auf den Aufgaben, sodass es immer kniffliger wird, auf neue zu gelangen. Wenn jedes Kind auf einer Aufgabe bzw. Lösung steht, hat die ganze Klasse gewonnen.

**Varianten:**

Die Kinder dürfen nicht nur auf die Aufgaben springen, sondern geben ihrem Partner vor, wie er auf die Aufgabenkarte kommen soll, z. B. kann er kriechen, auf einem Bein hüpfen, schleichen, mit Riesenschritten gehen oder trappeln.

# 14. Lage-Besprechung

**Lernkompetenzen:** Die Schüler setzen Lagebeschreibungen um.

**Material:** Federmäppchen

**Sozialform:** Partner

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder arbeiten mit einem Partner zusammen. Sie wählen beide aus ihren Federmäppchen unterschiedliche Gegenstände wie Lineal, Bleistift, einen grünen Buntstift, Radiergummi oder Klebestift aus. Es sollten mindestens fünf verschiedene Gegenstände sein, die jedoch beide Partner besitzen, die es also in doppelter Ausführung gibt. Jeder nimmt seine Gegenstände und beide setzen sich mit etwas Abstand hintereinander auf den Boden. Der Partner, der hinten sitzt, diktiert nun dem Partnerkind vor sich, wie es die Gegenstände legen soll, und macht dies natürlich mit, z. B.:

„Leg das Lineal rechts neben dich.“

„Leg links neben das Lineal den Radiergummi.“

„Leg vor den Radiergummi den grünen Buntstift.“

„Leg auf deine linke Seite den Klebestift.“

„Leg rechts neben den Klebestift den Bleistift.“

Anschließend stehen beide Partner auf und vergleichen. Stimmt alles überein? Wenn ja, super! Wenn nein, woran hat es wohl gelegen?

Anschließend tauschen die Partner die Rollen.

**→ Varianten:**

Beide Partner sitzen Rücken an Rücken. So liegen die Gegenstände hinterher seitenverkehrt.

# 15. Symmetrische Bewegungen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler setzen Symmetrie mit dem Körper um.

**Material:** keins

**Sozialform:** Partner

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder bilden Paare und stellen sich gegenüber. Der erste Partner nimmt nun eine Position ein (z. B. linkes Bein anwinkeln und rechten Arm zur Seite strecken), die der zweite Partner spiegelbildlich nachmacht. Beide bleiben einen Moment als Standbilder stehen. Dann wechseln sie sich ab.

**Varianten:**

Witzig wird es, wenn der erste Partner langsame Bewegungen ausführt, die der andere symmetrisch nachmachen muss. So können die Kinder beispielsweise wie ein Polizist den Verkehr regeln oder wie ein Elefant den Rüssel bewegen.

# 16. Fass alles an, was rund ist!

**Lernkompetenzen:** Die Schüler verknüpfen geometrische Formen mit Alltagsgegenständen.

**Material:** keins, evtl. Musik

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–2

**Dauer:** ca. 10 Minuten

## ✓ So geht's:

Alle Kinder bewegen sich im Klassenraum. Dies macht besonders viel Spaß zu einer rhythmischen Musik. Sie stoppen die Musik und alle bleiben wie versteinert stehen. Nun sagen Sie z. B.: „Fasst etwas im Klassenraum an, das rechteckig ist!“ Nun suchen sich alle Kinder etwas Rechteckiges aus und fassen es an. War alles richtig, setzt die Musik wieder ein und alle bewegen sich wieder im Klassenraum. Die nächste Aufgabe lautet z. B.: „Fasst etwas an, das rund ist!“ Jetzt suchen sich die Kinder runde Gegenstände aus. So fassen die Kinder nach und nach alle wichtigen geometrischen Formen an.

## ➔ Tipp

Noch abwechslungsreicher können Sie die Aufgaben gestalten, wenn Sie eine zusätzliche Eigenschaft vorgeben: „Fasst etwas an, das rund und gelb ist!“ Oder: „Fasst etwas an, das quadratisch und sehr klein ist!“

## ➔ Varianten:

Die Kinder fassen auch geometrische Körper wie Quader, Würfel, Kugel oder Zylinder an. Auch hierzu findet sich viel im Klassenraum, beispielsweise das Federmäppchen oder Papierrollen.

# 17. Aufgaben blinzeln

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen das Kopfrechnen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 1–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Die Hälfte der Kinder sitzt im Stuhlkreis. Die anderen Kinder stehen jeweils hinter einem Partner. Nun bekommt ein stehendes Kind (z. B. Micha) eine Aufgabe passend zum aktuellen Mathe-Thema, z. B. eine Additions-, Subtraktions-, Multiplikations- oder Divisionsaufgabe. Micha sagt die Aufgabe laut und blinzelt einem sitzenden Kind (z. B. Lara) zu. Lara muss nun schnell in die Mitte des Kreises laufen und die richtige Lösung der Aufgabe sagen. Doch der Hintermann (z. B. Luca) muss versuchen, Lara blitzschnell festzuhalten, sodass sie nicht in die Mitte laufen kann. Hat er das geschafft, wechseln beide die Plätze, sodass jetzt Luca sitzt und Lara steht. Nun muss Micha selbst die Lösung sagen und stellt eine neue Aufgabe. Konnte aber Lara in die Mitte laufen und die richtige Lösung sagen, wechselt sie den Platz mit dem zublitzelnden Kind, Micha. Jetzt darf Lara selbst anfangen, jemanden anzublitzeln. Hat sie die falsche Lösung gesagt, darf sie sich ein Helferkind aussuchen, das die Lösung sagt. Nun darf Lara weiterspielen.

# 18. Zahlenchef

**Lernkompetenzen:** Die Schüler ordnen Zahlen in der richtigen Reihenfolge.

**Material:** Zahlenkarten

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–3

**Dauer:** ca. 5 Minuten

✓ **So geht's:**

Ein Kind, der Zahlenchef, verlässt den Klassenraum. Jedes Kind erhält eine Karte mit einer Zahl von 1 bis zur Anzahl der Kinder. Die Kinder bewegen sich mit ihrer Zahlenkarte im Klassenraum. Nun wird der Zahlenchef wieder hereingerufen und muss die anderen Kinder entsprechend ihrer Zahl in der richtigen Reihenfolge nebeneinander oder hintereinander aufstellen.

➔ **Tipp**

Lassen Sie in der Zahlenreihenfolge einfach mal eine Zahl weg. Merkt der Zahlenchef, welche Zahl fehlt?

➔ **Varianten:**

Alle Kinder erhalten eine Zahlenkarte. Sie stellen sich jedoch selbst, ohne zu sprechen, in der richtigen Reihenfolge auf.

Für ältere Kinder: Jedes Kind erhält eine Karte, die auch einen Zehnerübergang im Zahlenraum bis 100 oder einen Hunderterübergang im Zahlenraum bis 1 000 bezogen auf die Anzahl der Kinder in der Klasse darstellt. Schafft es der Zahlenchef oder das Klassenteam auch jetzt, die richtige Reihenfolge zu bilden?

# 19. Zahlen hüpfen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler üben die Stellenwerte der Zahlen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–3

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder stellen zu jedem Stellenwert einer Zahl unterschiedliche Bewegungen dar:

Einer: in die Hände klatschen

Zehner: auf der Stelle hüpfen

Hunderter: Grätsch-Sprung

Tausender: Kniebeuge

Beispiele: Für die Zahl 6 klatschen die Kinder 6-mal in die Hände. Für die Zahl 46 hüpfen die Kinder 4-mal auf der Stelle und klatschen anschließend 6-mal in die Hände. Für die Zahl 592 machen die Kinder 5-mal einen Grätsch-Sprung, hüpfen 9-mal auf der Stelle und klatschen 2-mal in die Hände.

→ **Varianten:**

Lassen Sie die Kinder auch Zahlen raten: Ein Kind stellt sich vor die Klasse und macht eine Zahl vor. Die anderen müssen nun raten, um welche Zahl es sich handelt.

Je nach Klassenstufe kommen immer mehr Bewegungen hinzu, da es auch immer mehr Stellenwerte gibt. Die Kinder können sich natürlich auch eigene Bewegungen ausdenken. Wie wäre dann die Zahl 1 875 361?



# Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

[www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)

**AOL**  
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

## Impressum

### Bewegter Matheunterricht 1

**Dr. Jessica Lütge** ist Grundschullehrerin und psychologische Beraterin. Sie hat über Märchen promoviert und interessiert sich besonders für Spiel- und Bewegungspädagogik sowie für Schüler- und Lehrergesundheit.

© 2014 AOL-Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 900362 · 21043 Hamburg  
Fon (040) 325083-060 · Fax (040) 325083-050  
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Kristin Schimpf  
Layout/Satz: Reemers Publishing Services GmbH,  
Krefeld

Coverfoto: © contrastwerkstatt – Fotolia.com  
Illustrationen: Achim Schulte

Bestellnr.: 10163DA1

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 AOL-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.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

**AOL**  
verlag