DOWNLOAD

Jessica Lütge

Bewegter Matheunterricht 3

16 Bewegungsangebote für alle Kompetenzbereiche – 3. /4. Klasse

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

AOL verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

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 zur Ansicht

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Bewegter Matheunterricht ab Klasse 3 und 4

Download zur Ansicht
Vorschau

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

1. Wer schafft die 100?

Lernkompetenzen: Die Schüler üben verschiedene Rechenstrategien im Bereich der Addition und Subtraktion.

Material: Zahlenkarten, Tafel

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

Die Kinder bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe erhält die gleichen Zahlenkarten, beispielsweise mit den Zahlen 1, 2, 3, 5, 10, 10, 20, 20, 25, 30, 50, 50. Bei mehr oder weniger Kindern können Sie natürlich die Kartenanzahl vergrößern oder verringern. Die Karten werden gemischt. Jedes Kind aus der Gruppe zieht nun reihum eine Karte. Dabei muss die Reihenfolge eingehalten werden. Ziel ist, aus den Karten das Ergebnis 100 zu bilden. Die Gruppe darf nun gemeinsam entscheiden, ob das Rechenzeichen + oder – ergänzt wird.

Beispiel: Das erste Kind hat die Karte 50 gezogen. Es läuft zur Tafel und notiert dort die 50. Das zweite Kind hat die Zahl 25 gezogen. Die Kinder entscheiden sich gemeinsam für ein Pluszeichen und schreiben + 25 an die Tafel. Das dritte Kind hat wieder eine 50 gezogen. Sollte man nun lieber plus oder minus rechnen? Die Gruppe entscheidet sich für plus, schreibt dies an die Tafel und kommt somit schon auf das vorläufige Ergebnis 125. Natürlich muss nun bei der nächsten Zahl unbedingt minus gerechnet werden. Wenn alle Zahlenkarten benutzt wurden, vergleichen beide Gruppen, wer die 100 erreicht oder zumindest fast erreicht hat. Wer ist näher an die 100 gekommen?

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

2. Eckenrechnen mit Plan

Lernkompetenzen: Die Schüler trainieren das Kopfrechnen anhand unterschiedlicher Aufgabenstellungen.

Material: Tafel

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

An der Tafel notieren Sie folgende Tabelle:

	A	B	C
1	*	*	*
2	**	**	**
3	***	***	***

Die Sternchen kennzeichnen den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad der Aufgaben: * ist ganz leicht, ** mittel und *** schwierig. Die Anzahl der Sternchen zeigt aber gleichzeitig auch die Anzahl der Punkte an, die die Kinder gewinnen können. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Wenn eine Aufgabe nicht beantwortet werden kann, erhalten die Kinder auch keine Punkte. So kann es sogar effektiver sein, lieber leichte Aufgaben zu wählen und die Punkte dafür sicher zu haben. Dies entscheiden die Kinder aber in den Kleingruppen selbst.

Nachdem Sie die Tabelle mit den Kindern besprochen haben, verteilen sich diese in vier gleich großen Gruppen in den Ecken des Klassenraumes. Nun darf sich die erste Gruppe eine Aufgabe aussuchen, z. B. A1. Je nach Ihrem aktuellen Mathethema stellen Sie nun eine entsprechende Aufgabe, wie etwa 563 + 123. Nun darf sich die Gruppe kurz gemeinsam über die Lösung beraten und das Ergebnis laut sagen. War es richtig, läuft die Gruppe in die

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

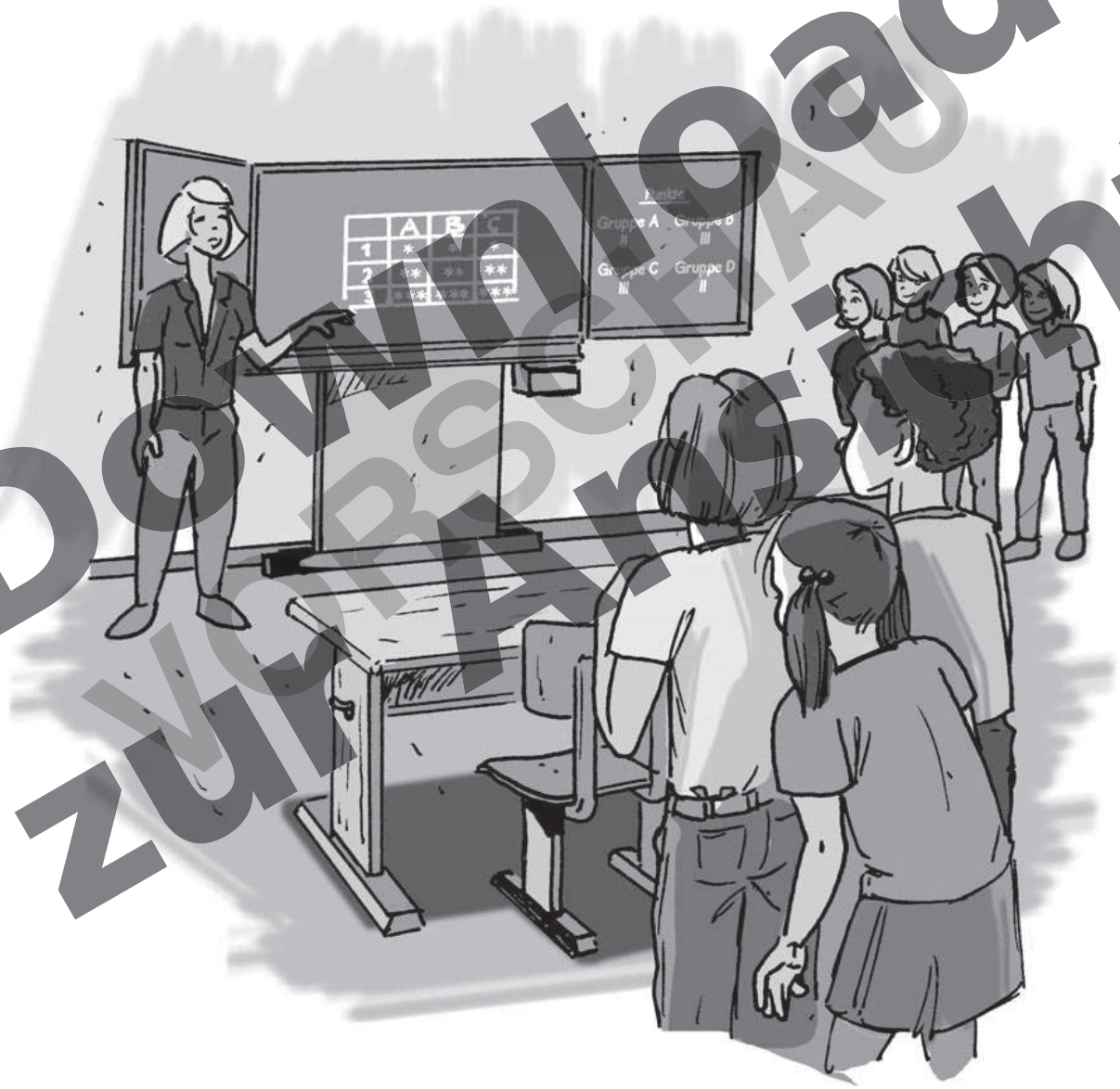
netzwerk lernen

zur Vollversion

nächste Ecke. Die erspielten Punkte werden an der Tafel notiert. War das Ergebnis falsch, muss die Gruppe stehen bleiben. Anschließend ist die nächste Gruppe dran und sucht sich eine Aufgabe aus. Wer am Ende (nach neun Runden entsprechend den neun Aufgaben) die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Varianten:

Sie können auch selbst den Gruppen einen Schwierigkeitsgrad vorgeben. Die Gruppen entscheiden dann, ob sie die Aufgabe spielen wollen oder nicht. Spielen mehrere Gruppen die Aufgabe, kommt es auf das schnellste richtige Ergebnis an. Diejenige Gruppe darf eine Ecke weiterrücken.



Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

3. Wahr oder falsch

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen das Kopfrechnen.

Material: keins bzw. Schülerhefte

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 3 – 4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

Die Kinder bilden 3er-Teams und stellen zum jeweiligen Mathethema, wie etwa Addition oder Multiplikation, zwei Aussagen her. Genau eine der Aussagen muss wahr sein.

Beispiel:

532 + 623 = 1 155

541 + 320 = 734

Jede Kleingruppe stellt nacheinander je eine Aufgabe mit Lösung vor und fragt anschließend: „Wahr oder falsch?" Alle anderen Kinder rechnen nun im Kopf mit und entscheiden sich für „wahr" – sie stehen schnell auf – oder „falsch" – sie gehen in die Hocke. Für jede richtige Bewegung erhalten die Kinder einen Punkt. Doch Vorsicht, abgucken lohnt sich bei kniffligen Aufgaben nicht immer!

Varianten:

Die Kinder können auch in Kleingruppen spielen. Je zwei Gruppen treten gegeneinander an. Welche Gruppe sammelt hier die meisten Punkte?

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

4. Links- und rechtsherum zählen

Lernkompetenzen: Die Schüler üben die Reihenfolge der Zahlen auch mit Zehner- oder Hunderterübergängen.

Material: keins

Sozialform: Stuhlkreis

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:

Die Kinder stehen im Kreis vor ihren Stühlen. Ein Kind ist der Zählkapitän und stellt sich in die Mitte. Die Kinder starten mit dem Zählen bei einer Zahl, die Sie vorgeben. Besonders geeignet sind Zahlen mit Hunderter- oder Tausenderübergang, wie z. B. 2998. Der Zählkapitän tippt auf ein Kind und sagt: „Rechtsherum!" Nun zählen alle Kinder im Kreis im Uhrzeigersinn weiter vorwärts. Plötzlich sagt aber der Zählkapitän: „Linksherum!", und alle Kinder zählen nun reihum entgegen dem Uhrzeigersinn rückwärts. Wer eine falsche Zahl nennt, scheidet aus und setzt sich auf den Stuhl. Das ausgeschiedene Kind darf jedoch eine neue Zahl nennen, ab der weitergezählt werden muss.

Varianten:

Sie können dieses Spiel auch schon ab der 1. Klasse spielen, wenn die Kinder das Zählen bis 20 schon können. Hier benötigen Sie allerdings noch etwas mehr Zeit.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

5. Wo sind 1, 10, 100 oder 1 000?

Lernkompetenzen: Die Schüler entdecken Größenverhältnisse von Zahlen.

Material: keins

Sozialform: solo oder in Kleingruppen

Klassenstufe: 3 – 4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

Diese Übung eignet sich besonders gut für den Schulhof. Die Aufgabe ist ganz einfach, veranlasst die Kinder jedoch zum genauen Schauen und Nachdenken. Am besten notieren die Kinder ihre Ergebnisse:

Was gibt es auf dem Schulhof nur 1-mal?
Was gibt es auf dem Schulhof ungefähr 10-mal?
Was gibt es auf dem Schulhof ungefähr 100-mal?
Was gibt es auf dem Schulhof ungefähr 1 000-mal?
Was gibt es auf dem Schulhof ungefähr 10 000-mal?
Natürlich können Sie die Zahlen bis eine Million erweitern.

Mögliche Antworten sind:

1-mal gibt es nur das Spielhäuschen oder die Rutsche.
10-mal (als ungefährer Wert) gibt es vielleicht die großen Bäume oder Spielgeräte.
100-mal (als ungefährer Wert) gibt es Gänseblümchen auf der kleinen Wiese oder Steine, die ein Beet einfassen.
1 000-mal (als ungefährer Wert) gibt es Blüten an den drei Büschen.
10 000-mal (als ungefährer Wert) gibt es Blätter am kleinen Baum.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

6. 3er-Memo

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse des Einmaleins.

Material: keins, evtl. Tafel

Sozialform: Stehkreis

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:

Dieses auf den ersten Blick harmlose Spiel nach dem Memory-Prinzip hat es in sich. Hierbei müssen die Kinder gut kombinieren. Zwei Kinder verlassen den Klassenraum. Sie sind die Memo-Spieler. Die anderen Kinder bilden 3er-Teams und denken sich gemeinsam eine Multiplikationsaufgabe aus. Beispiel: Ein 3er-Team denkt sich die Aufgabe 5 · 3 = 15 aus. Das erste Kind des Teams ist die 5, das zweite Kind die 3 und das dritte Kind die 15. Ein anderes Team denkt sich die Aufgabe 4 · 2 = 8 aus. Auch hier ist wieder ein Kind die 4, das zweite Kind die 2 und das dritte Kind die 8. Alle Teams verteilen sich nun in einem Kreis. Die beiden Spieler werden hereingerufen. Ein Spieler fragt drei Kinder nach ihrer Zahl. Ergibt sich schon eine Aufgabe mit richtiger Lösung? Wenn nein, ist der andere Spieler dran und „deckt" drei Zahlen auf. Wenn die Lösung richtig ist, setzt sich das Team in die Hocke und der Spieler darf noch mal raten. Das Spiel dauert so lange, bis die beiden Spieler alle 3er-Teams richtig entdeckt haben.

Tipp

Schreiben Sie für die ersten Male Aufgaben an die Tafel, die sich die 3er-Teams aussuchen dürfen, sodass nur möglichst wenige Zahlen doppelt vorkommen.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

7. Kompass und Steuermann

Lernkompetenzen: Die Schüler lernen die Himmelsrichtungen kennen und bewegen sich entsprechend im Raum.

Material: Tafel, evtl. Kompass

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 15–20 Minuten

So geht's:

Diese Übung eignet sich gut für den fachübergreifenden Unterricht mit sachbezogenen Themen der Himmelsrichtungen. Zeichnen Sie eine Kompassrose an die Tafel und erläutern Sie die vier Himmelsrichtungen. Alle Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl und machen entsprechend den Himmelsrichtungen folgende Bewegungen:
Norden: Arme hoch
Osten: Arme rechts
Süden: Arme runter
Westen: Arme links
Die Kinder spielen nun Steuermann auf dem Schiff. Immer abwechselnd sagt nun ein Kind die Richtung an: „Alle fahren nach Osten!" Alle Arme bewegen sich nach rechts. Oder: „Alle fahren nach Norden!" Alle Arme bewegen sich nach oben. Etwas kniffliger wird es, wenn z. B. die Richtung Nordost oder Südwest angegeben wird. Wie müssen jetzt die Arme gehalten werden?

Varianten:

Heften Sie die Himmelsrichtung Norden an die Wand im Klassenraum. Sie oder auch abwechselnd die Schüler geben nun verschiedene Richtungen mit Bewegungen an, wie beispielsweise: „Geht alle nach Süden!", oder: „Hüpft alle nach Westen!" Zur Veranschaulichung können Sie am Anfang auch alle

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

vier Himmelsrichtungen entsprechend verteilt aufhängen und nehmen dann immer eine nach der anderen weg, bis nur noch der Norden übrig bleibt.

Tipp

Probieren Sie mit den Kindern folgende Piratengeschichte aus, die die Kinder mitspielen: Der Kapitän ruft: „Alle Mann an Deck, Leinen los, wir segeln langsam nach Osten.“ (Die Kinder breiten die Arme aus und segeln los.) „Oh nein, ein schweres Unwetter treibt das Schiff nach Westen. Haltet euch gut fest!“ (Die Kinder umarmen sich und gehen leicht gebeugt nach Westen.) „Der Kompass spielt verrückt. Wir drehen uns im Kreis.“ (Alle drehen sich.) „Ah, unser Kompass funktioniert wieder und wir kommen nach Norden, aber wir müssen rudern, unsere Segel sind vom Sturm zerrissen.“ (Die Kinder rudern mit den Armen nach Norden.) „Falsche Richtung, da sind Eisberge! Lieber in die Wärme Richtung Süden. Segel wieder klar!“ (Alle Kinder segeln wieder in Richtung Süden.) „Im Osten Laaaaand in Sicht! Alle Mann von Bord!“ (Die Kinder segeln Richtung Osten und setzen sich wieder auf ihre Plätze.)

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

8. Mein rechter Platz

Lernkompetenzen: Die Schüler benennen Zahlen mit mehreren Stellenwerten.

Material: Zahlenkarten, Tafel

Sozialform: Stuhlkreis

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 15–20 Minuten

So geht's:

Diese Übung bietet sich vor allem im Bereich der großen Zahlenräume an, damit die Kinder sicher Zahlen benennen können. Jedes Kind erhält eine kleine Karte mit einer mehrstelligen Zahl. Diese Karte muss jedoch geheim bleiben und darf keinem anderen Kind gezeigt werden. Alle Zahlen, die verteilt wurden, schreiben Sie an die Tafel. Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Platz bleibt leer. Nun sucht sich ein Kind von der Tafel eine Zahl aus, klopft auf den freien Stuhl und sagt z. B.: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir die Zahl 167 345 herbei." Jetzt sieht jedes Kind auf seiner geheimen Karte nach, ob es diese Zahl hat. Das Kind mit der entsprechenden Zahl setzt sich dann auf den freien Platz. Da nun ein anderer Platz frei geworden ist, darf das Kind, das links davon sitzt, ebenfalls darauf klopfen und sich eine Zahl herbeiwünschen. So geht es weiter, bis alle einmal dran waren.

Tipp

Streichen Sie jede Zahl an der Tafel durch, die schon genannt wurde. So bleibt das Spiel übersichtlicher.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

9. Aufgaben sammeln

Lernkompetenzen: Die Schüler üben Rechenstrategien.

Material: Blankokarten, Karten mit Rechenzeichen

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 3 – 4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

Die Kinder bilden 4er-Teams. In jedem Team schreibt jedes Kind eine Zahl zwischen 1 und 100 auf eine Karte. Alle Zettel der gesamten Klasse werden eingesammelt und gemischt. Nun darf jedes Kind eine Karte ziehen, sodass wieder jeder im Team eine neue Zahl erhält. Jedes Team erhält zusätzlich eine Karte mit einem Minuszeichen und zwei Karten mit Pluszeichen. Nun muss jedes Team eigenständig mit allen Zahlen und Rechenzeichen eine Aufgabe legen und ausrechnen, die ein möglichst großes Ergebnis bildet. Hier können die Kinder tüfteln und ausprobieren, denn das Minuszeichen muss ja auch vorkommen. Die Aufgaben werden jeweils von den Teams an die Tafel geschrieben. Die Gruppe mit dem größten Ergebnis gewinnt.

Varianten:

Etwas schwieriger wird es, wenn die Kinder aus Einerzahlen Zehner- oder Hunderterzahlen legen und dann mit diesen rechnen. Viele Kinder üben dies besonders gerne auf dem Boden, wo sie viele Karten ausbreiten können.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

10. Welche Lösung stimmt?

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

Material: Zahlenkarten im DIN-A3-Format, evtl. Tafel

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3 – 4

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:

Sie können die Aufgaben mit großen Zahlenkarten rechnen lassen, die Sie auf den Boden legen, oder aber auch stattdessen die Tafel benutzen. Überlegen Sie sich im Vorfeld verschiedene Aufgaben zu Ihrem aktuellen Thema im Matheunterricht, zu denen immer eine von drei möglichen Lösungen passt.

Beispiel: Sie benutzen die drei Lösungen 546, 567 und 720. Hierzu denken Sie sich im Bereich Addition und Subtraktion Aufgaben wie die folgenden aus:

597 – 51 = (546)

514 + 53 = (567)

579 + 141 = (720)

Wichtig ist, dass immer eine der drei vorgegebenen Lösungen stimmen muss. Schreiben Sie jede der drei Lösungen auf ein DIN-A3-Blatt und legen Sie die drei Blätter verteilt im Klassenraum auf den Boden. Die Kinder bewegen sich frei im Raum, allerdings dürfen sie nur schleichen. Nun sagen Sie die Rechenaufgabe. Die Kinder entscheiden sich für eine Lösung und stellen sich zu der entsprechenden Karte. Wer sich richtig entschieden hat, erhält einen Punkt. Wer fünf Punkte erreicht hat, ist Sieger und für heute der Rechenkönig.

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Varianten:

Sie können die drei möglichen Lösungen auch in verschiedenen Farben an die Tafel schreiben. Die Kinder spielen hierzu in Kleingruppen und erhalten pro Gruppe drei farbige Karten passend zu den Lösungen. Sie entscheiden gemeinsam in der Gruppe über die richtige Lösung und heften ihre Karte an die richtige Zahl an der Tafel.

Je nach Lernstand der Kinder können Sie natürlich auch mit einfachen Multiplikations- und Divisionsaufgaben spielen.

Download zur Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

11. Aufgaben im Karton

Lernkompetenzen: Die Schüler trainieren in unterschiedlichen Zahlenräumen Aufgaben der Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Material: drei Kartons, Aufgabenkarten, ein kleiner Ball

Sozialform: Kleingruppen

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 20 Minuten

So geht's:

Zunächst denken sich alle Kinder mindestens drei Aufgaben aus, die sie jeweils auf einen Zettel schreiben (ohne Lösung): eine im 20er-, eine im 100er- und eine im 1 000er-Zahlenraum. Dies können Additions-, Subtraktions-, Multiplikations- und Divisionsaufgaben sein. Die drei Kartons werden mit den Zahlen 20, 100 und 1 000 beschriftet. Anschließend falten alle Kinder ihre Aufgabenzettel und legen sie in den entsprechenden Karton. Nun stellen Sie die drei Kartons hintereinander auf, wobei der erste Karton die Aufgaben bis 20 beinhaltet, der zweite die Aufgaben bis 100 und der dritte die Aufgaben bis 1 000. Die Kinder bilden drei oder vier Teams. Jedes Kind kommt einmal dran und muss den Ball in einen der Kartons werfen. Dabei ist es sowohl ein bisschen vom Geschick als auch vom Wunsch des Werfers abhängig, in welchem Karton der Ball landet. Aus diesem Karton zieht der Werfer eine Aufgabe, liest sie laut vor und löst sie gemeinsam mit seinem gesamten Team. Das Team notiert alle Ergebnisse und zählt sie am Ende zusammen. Welches Team schafft das größte Ergebnis?

Aber Vorsicht: Nicht immer haben die 1 000er-Aufgaben das größte Ergebnis, wie etwa die Aufgabe 1 501 – 1 500 zeigt. Manchmal punkten durchaus auch kleine Zahlen, wenn man sie multipliziert!

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

© AOL-Verlag

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

12. Rechen-Rallye

Lernkompetenzen: Die Schüler festigen verschiedene Rechenarten.

Material: Laufzettel, Aufgabenkarten, bunter Papierbogen

Sozialform: solo oder mit Partner

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 30 Minuten

✓ So geht's:

Verteilen Sie im Vorfeld bereits Aufgaben an verschiedenen Stellen im Klassenraum. Die Kinder können einzeln oder mit einem Partner arbeiten. Sie erhalten einen Laufzettel, der sie an die unterschiedlichen Stationen führt, an denen sie die Aufgaben lösen müssen. Es gewinnen die beiden Kinder oder Teams, die am schnellsten waren und die meisten Aufgaben richtig gelöst haben (Lösungsstation).

Alternativ können Sie auch ein Rechenschaufenster aufbauen. Nehmen Sie hierzu einen bunten Papierbogen (mindestens im DIN-A1-Format oder größer). Kleben Sie darauf mehrere Papierklappen, die die Kinder öffnen und schließen können. Hinter die Papierklappen heften Sie verschiedene Aufgaben, die Sie je nach Bedarf auch austauschen können. Die Kinder gehen nun von ihrem Platz wie bei einem Schleichdiktat zum Rechenschaufenster und schauen hinter den Türchen nach, welche Aufgaben sich dort verbergen. Die Kinder merken sich diese Aufgaben, gehen wieder an ihren Platz und bearbeiten sie dort.

→ Varianten:

Sie können auch Aufgaben im Klassenraum verstecken, die die Kinder suchen und dann ausrechnen müssen. Sagen Sie ihnen, bevor es losgeht, wie viele Aufgaben es gibt.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

13. Größer oder kleiner als 1 000?

Lernkompetenzen: Die Schüler trainieren das Kopfrechnen.

Material: keins

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3 – 4

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:

Sie stellen eine Additions- oder Subtraktionsaufgabe. Die Kinder sitzen an ihrem Platz und rechnen leise mit. Nun stellen Sie die Frage: „Ist das Ergebnis größer oder kleiner als 1 000?" Wenn die Kinder meinen, dass das Ergebnis größer ist, stellen sie sich hin. Wenn sie meinen, dass das Ergebnis kleiner ist, setzen sie sich neben ihrem Stuhl in die Hocke.

Varianten:

Auch ab der 1. Klasse eignet sich dieses Spiel. Dann stellen Sie Aufgaben mit der Frage: „Ist das Ergebnis größer oder kleiner als 10?" In der 2. Klasse können Sie genauso das Ergebnis abwandeln, z. B. mit der Frage: „Ist das Ergebnis größer oder kleiner als 50?"

Download zur Ansicht
VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

14. Division im Zoo

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Division.

Material: Zahlenkarten, Musik

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 10 Minuten

So geht's:

Jedes Kind erhält eine Karte mit einer Zahl. Je nachdem, welche Einmaleinsreihen die Kinder schon kennen, entscheiden Sie, welche Karten Sie ausgeben. Die Kinder spielen Zoo und bewegen sich zunächst ganz normal zur Musik durch den Klassenraum. Wenn die Musik stoppt, bleiben alle Kinder stehen. Sie erhalten nun z. B. die Aufgabe: „Alle Kinder, deren Zahl durch 3 teilbar ist, sind Löwen." Die Kinder laufen nun auf allen Vieren fauchend und brüllend herum und halten dabei ihre Kärtchen hoch, während die anderen als Zoowärter kontrollieren, ob die Zahlen auch stimmen. Stimmt eine Zahl nicht, muss das Tier für eine Runde in seinen Käfig (besonders markierter Platz). In der nächsten Runde darf es aber natürlich wieder mitmachen. Anschließend bewegen sich wieder alle ganz normal zur Musik, bis Sie z. B. sagen: „Alle Kinder, deren Zahl durch 2 teilbar ist, sind jetzt Krokodile." Auch sie halten die Kärtchen hoch, während die übrigen Kinder als Zoowärter wieder kontrollieren.

Tipp

Natürlich können die Kinder auch zwischendurch ihre Zahlenkarten tauschen. So bleibt die Übung spannend.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

© AOL-Verlag

Download zur Ansicht
VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

15. Frösche springen in den Teich

Lernkompetenzen: Die Schüler trainieren ihre Konzentrationsfähigkeit und das logische Denken.

Material: keins

Sozialform: Stehkreis

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:

Die Kinder stehen im Kreis. Jedes Kind sagt reihum eine Zeile des Frösche-Songs. Jede Zeile entspricht einem Frosch. Da sich bei zwei Fröschen jede Zeile verdoppelt, müssen die Kinder gut aufpassen, bei welcher Zeile sie gerade sind. Gleichzeitig muss das jeweilige Kind noch eine Bewegung ausführen:

„Zwei Frösche" (Das Kind setzt sich dabei in die Hocke.)
„Zwei Frösche" (Das nächste Kind setzt sich dabei in die Hocke.)
„Quak" (Das nächste Kind klatscht dabei in die Hände.)
„Quak" (Das nächste Kind klatscht auch dabei in die Hände.)
„Springen hoch" (Das nächste Kind springt dabei am Platz.)
„Springen hoch" (Das nächste Kind springt dabei am Platz.)

In der nächsten Runde erhöht sich die Anzahl der Frösche. Jetzt müssen sich dementsprechend aber auch alle Zeilen steigern (die Bewegungen bleiben gleich):

Drei Frösche (Hocke)
Drei Frösche (Hocke)
Drei Frösche (Hocke)
Quak (klatschen)
Quak (klatschen)
Quak (klatschen)
Springen hoch (springen)

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Springen hoch (springen)
Springen hoch (springen)

Spielen Sie die folgenden Runden mit noch mehr Fröschen. So wird es immer schwieriger und die Kinder müssen sich schon sehr konzentrieren, was aber durch den Spruch verbunden mit der Bewegung den meisten Kindern großen Spaß macht.

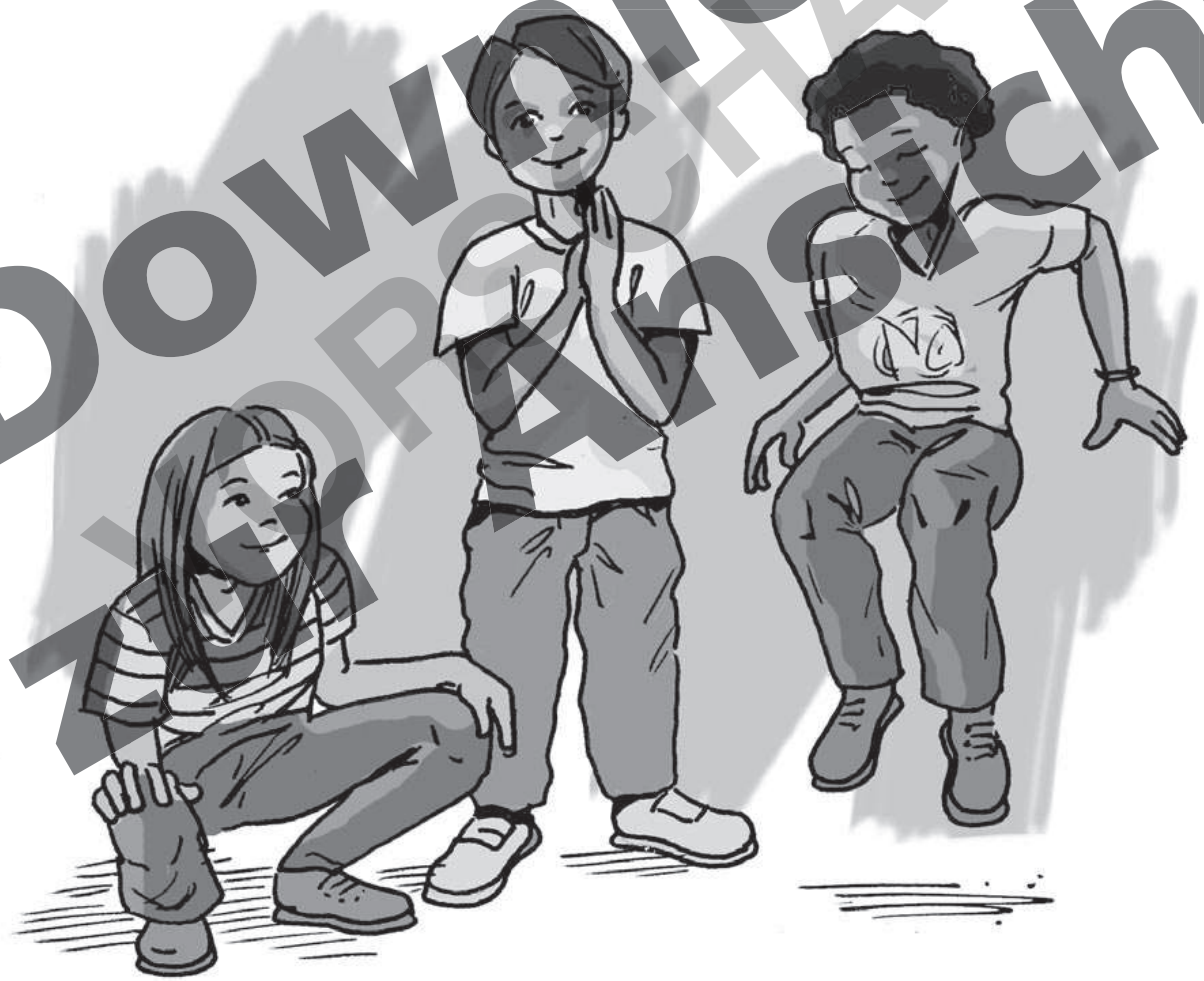
Falls ein Kind die falsche Zeile sagt oder eine falsche Bewegung macht, scheidet es aus, bis am Schluss der Froschkönig übrig bleibt.

→ Varianten:

Probieren Sie auch folgende Bewegungsbeispiele aus oder erfinden Sie gemeinsam mit den Kindern noch viele andere Bewegungszeilen:

Zwei Schweine – Zwei Schweine – Grunz – Grunz – Wühlen los – Wühlen los

Zwei Dinos – Zwei Dinos – Grrrr – Grrrr – Stampfen los – Stampfen los



Download Vorschau Ansicht

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

16. Meereszahlenforscher

Lernkompetenzen: Die Schüler vertiefen das kleine Einmaleins.

Material: Zahlenkarten

Sozialform: Klassenteam

Klassenstufe: 3–4

Dauer: ca. 15 Minuten

So geht's:

Die Kinder sitzen an ihrem Platz. Jedes Kind schreibt eine Zahl zwischen 1 und 10 auf eine Karte. Anschließend werden die Karten gemischt und wieder neu verteilt, sodass jetzt jeder eine andere Zahl hat. Jedes Kind ist nun ein „Meereszahlenforscher" und taucht ab, d. h., es legt den Kopf auf den Arm, sodass es nichts mehr sieht, und streckt den Daumen nach oben. Zwei Mädchen und zwei Jungen kommen nach vorne. Sie sind die „Kapitäne". Auch sie haben jeweils eine Zahlenkarte mit einer Zahl zwischen 1 und 10. Sie gehen nun leise im Klassenraum umher und tippen jeweils ein Kind am Daumen an. Die vier angetippten Meereszahlenforscher wissen natürlich nicht, welcher der vier Kapitäne sie berührt hat. Sie überlegen nach dem Kommando „Alle auftauchen!" kurz, welcher Kapitän sie wohl angetippt hat, und stellen sich hinter den vermuteten Kapitän. War es der richtige Kapitän, müssen Meereszahlenforscher und Kapitän ihre Zahlen miteinander multiplizieren (nacheinander laut vor der Klasse). Stimmt das Ergebnis, ersetzt der Meereszahlenforscher in der nächsten Runde den Kapitän, der sich wieder hinsetzt. Falls nicht, müssen sich beide setzen und erhalten als Meereszahlenforscher eine neue Chance. So geht es weiter, bis zum Schluss alle Kinder einmal angetippt worden sind. War es der falsche Kapitän, muss sich der Meereszahlenforscher wieder setzen und der Kapitän darf noch eine Runde spielen.

Download zur Ansicht VORSCHAU

© AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Engagiert unterrichten.
Natürlich lernen.

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

www.aol-verlag.de

AOL verlag

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

Download zur Ansicht VORSCHAU

Impressum

Bewegter Matheunterricht 3

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) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050
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.: 10163DA3

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

netzwerk lernen

zur Vollversion