

# 54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht

## Inhalt

- |    |                           |    |                             |
|----|---------------------------|----|-----------------------------|
| 1  | Eine Ente mit zwei Beinen | 28 | Rot-Schwarz-Spiel           |
| 2  | 1, 2, 3-Spiel             | 29 | Mister X                    |
| 3  | Zahlen klatschen          | 30 | Rechenbingo                 |
| 4  | Rechenkönig               | 31 | Zahlenduell                 |
| 5  | Klatschen-Patschen        | 32 | Das Rechen-Rennen           |
| 6  | Alle Zahlen fliegen hoch  | 33 | Drehwurm                    |
| 7  | Gedächtniszahlen          | 34 | Königsthron                 |
| 8  | Kästchendiktat            | 35 | Flaschendrehen              |
| 9  | Zahlen hüpfen             | 36 | Das Zahlenrondell           |
| 10 | Die magische Zahl         | 37 | Nachbarn sammeln            |
| 11 | Zahlen hören              | 38 | Würfelwettstreit            |
| 12 | Roboterspiel              | 39 | Fuchsjagd                   |
| 13 | Mehr gewinnt              | 40 | Triff die 20                |
| 14 | Rechenball                | 41 | Tischrechnen                |
| 15 | Zick-Zack                 | 42 | Schnipp-Schnapp             |
| 16 | 10er-Rakete               | 43 | Blitzzahlen                 |
| 17 | Atomspiel                 | 44 | 5- oder 10-Fragen-Countdown |
| 18 | Nicht ärgern              | 45 | Wer würfelt die 6?          |
| 19 | Indianerrechnen           | 46 | Dosenwerfen                 |
| 20 | Untertauchen              | 47 | Würfel die richtige Zahl    |
| 21 | Leisemeister              | 48 | Stühle wechseln             |
| 22 | Rechenschlange            | 49 | Die gestohlene Zahl         |
| 23 | Zahlenschlange            | 50 | Kartenpaare                 |
| 24 | Heiße Kartoffel           | 51 | Zahlenfolgen                |
| 25 | Kartenräuber              | 52 | Edelsteinjagd               |
| 26 | Zahlen morsen             | 53 | Klopfzeichen                |
| 27 | Eckenrechnen              | 54 | Stille Post                 |

Aufgrund der besseren Lesbarkeit steht in den Spielbeschreibungen nur Lehrer und Schüler, selbstverständlich sind auch alle Lehrerinnen und Schülerinnen angesprochen.



# Eine Ente mit zwei Beinen

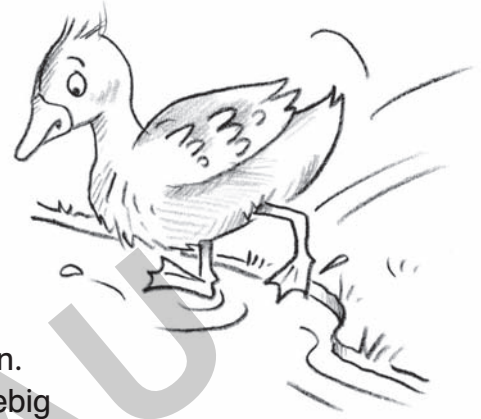
1

- ▶ Konzentration
- ▶ Addition (+ 2)
- ▶  $1 \times 2$

Material: –

Alle Schüler stellen sich hinter ihren Stuhl, bilden eine Schülerkette und sagen Folgendes:

1. Schüler: „Eine Ente ...“
2. Schüler: „... mit 2 Beinen ...“
3. Schüler: „... fällt ins Wasser ...“
4. Schüler: „Plumps!“
5. Schüler: „2 Enten ...“
6. Schüler: „... mit 4 Beinen ...“
7. Schüler: „... fallen ins Wasser ...“
8. Schüler: „Plumps!“



Wer nicht weiß, was er zu sagen hat, muss sich hinsetzen.  
Die Kette kann, je nach Rechenfertigkeit der Kinder, beliebig  
lange fortgesetzt werden.  
Sieger ist, wer zum Schluss noch steht.

P. Harms/H. Wallek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag

# 1, 2, 3-Spiel

2

- ▶ Konzentration

Material: –

Schülerkette. Die Kinder zählen in der ersten Runde immer von 1 bis 3 durch.

In der zweiten Runde ersetzt das jeweilige Kind, das die Zahl „Eins“ hat, diese durch Klatschen. Die anderen Schüler zählen, wie in der vorherigen Runde auch, weiter.

In der dritten Runde wird die Zahl „Zwei“ zusätzlich durch Stampfen mit dem Fuß ersetzt. Zum Schluss wird auch noch die Zahl „Drei“ durch eine Tätigkeit (z. B. Schnipsen) ersetzt.

Das Spiel erfordert viel Konzentration.

P. Harms/H. Wallek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# Zahlen klatschen

3

- ▶ Zahlen erkennen
- ▶ Reaktionsfähigkeit
- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material:  
3–4 Fliegenklatschen

Der Lehrer schreibt mehrere Zahlen kreuz und quer an die Tafel. Die Schüler bilden je nach Klassenstärke 3–4 Mannschaften. Diese stellen sich hintereinander vor der Tafel auf. Die ersten Spieler aus jeder Mannschaft erhalten eine Fliegenklatsche. Der Lehrer nennt nun eine Zahl, und die Kinder müssen möglichst schnell auf diese Zahl patschen. Die Mannschaft, die am schnellsten war, bekommt einen Punkt. Nun stellen sich die Spieler hinten an, und die Zweiten aus der Mannschaft sind dran. Sind die Gruppen einmal komplett durch, werden die Punkte gezählt.

Wenn die Kinder später schon rechnen können, kann der Lehrer auch Additions- oder Subtraktionsaufgaben nennen.



P. Harms/H. Walek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag

# Rechenkönig

4

- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material: –

Ein Schüler beginnt das Spiel. Er stellt sich hinter den Stuhl seines Nachbarn. Der Lehrer nennt eine Aufgabe. Wer von den beiden zuerst das richtige Ergebnis sagt, darf einen Stuhl weiterrücken.

Derjenige, der am Ende an den meisten Kindern vorbeigezogen ist, wird Rechenkönig.

Haben die Schüler dieses Spiel schon mehrmals gespielt, kann auch ein Kind als Spielleiter bestimmt werden und die Aufgaben nennen.

P. Harms/H. Walek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# Zahlen hüpfen

9

► Zählen in Bewegung

Material: –

Die Schüler stellen sich hinter ihren Stuhl, und der Lehrer nennt eine Zahl.  
Die Kinder hüpfen (stampfen, klatschen ...) die vorgegebene Zahl.  
Evtl. hüpfen nur ein Kind, und der Tischnachbar zählt zur Kontrolle mit.

# Die magische Zahl

10

► größer-kleiner-Relation  
► Bewegung

Material:  
Tafel

Die Kinder bestimmen gemeinsam die magische Zahl des Tages (z. B. 4).  
Diese wird gut sichtbar an die Tafel geschrieben. Der Lehrer nennt nun Zahlen.  
Sind diese größer als 4, müssen die Kinder aufstehen, bei kleineren Zahlen  
gehen sie in die Hocke und bei gleich 4 bleiben sie sitzen.  
Es kann auch ein Kind als Spielleiter bestimmt werden.



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# Zahlen hören

11

► akustische Wahrnehmung der Zahlen

Material: –

Die Schüler legen den Kopf auf den Tisch und schließen die Augen.  
Der Lehrer klatscht mehrmals in die Hände, und die Kinder zählen mit.  
Anschließend zeigen sie mit den Fingern die gehörte Zahl  
(ohne die Augen zu öffnen).

**Variation:** Stampfen, Klopfen, Schnipsen, Pfeifen ...

# Roboterspiel

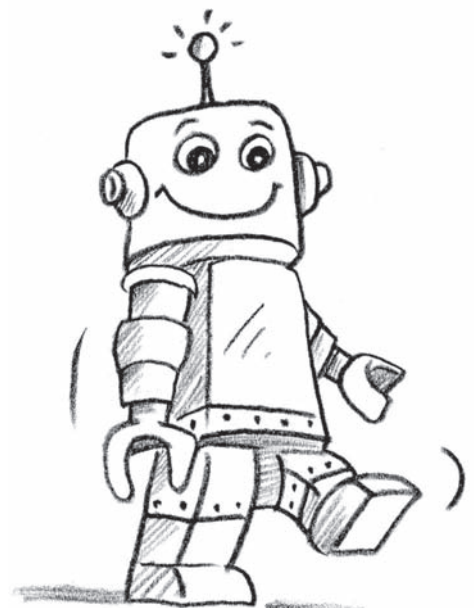
12

► rechts-links

Material: –

Die Schüler bilden Partnergruppen. Ein Kind wird nun zum Roboter und muss von seinem Partner durch den Klassenraum gesteuert werden, z. B. „Zwei Schritte nach links ...“.

Anschließend wird gewechselt, und der Roboter muss wieder auf seinen Platz delegiert werden.



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

# Indianerrechnen

19

- ▶ Kopfrechnen bis 10 (evtl. bis 20)
- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material: –

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Anschließend setzen sie sich rittlings (mit dem Gesicht nach außen) auf ihren Stuhl – wie die Indianer auf einem Pferd. Der Lehrer stellt nun Aufgaben, und jeder Indianer zeigt das Ergebnis mit seinen Fingern in der Luft.

Als Lehrer hat man hier eine gute Kontrolle, wie schnell und sicher jedes einzelne Kind rechnet. Außerdem fällt es auf, wenn ein Kind ständig beim Nachbarn guckt. Auf der anderen Seite bekommt niemand mit, wenn sich ein Schüler mal verrechnet (keine Blamage).



P. Harms/H. Walek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag

# Untertauchen

20

- ▶ Addition und/oder Subtraktion bis 10 (evtl. bis 20)

Material: –

Der Lehrer gibt das Kommando zum Abtauchen, und die Schüler legen ihre Köpfe an ihrem Tisch auf die Arme. Nun nennt der Lehrer verschiedene Aufgaben mit dem jeweiligen Ergebnis. Alle Kinder rechnen nun. Fällt ihnen auf, dass das Ergebnis falsch ist, heben sie ihren Kopf – sie tauchen auf.

Der Vorteil bei diesem Spiel liegt darin, dass man gut erkennen kann, wer selber rechnet und wie schnell und sicher einzelne Schüler rechnen können.



netzwerk  
lernen

zur Vollversion

P. Harms/H. Walek: 54. schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht  
© Persen Verlag