



# Mit Zahlen kann man spielen

## Jahrgangsstufen 1+2

Doris Höller

### Kompetenzen und Inhalte

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Sachkompetenz:</b>       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zahlenbegriff entwickeln</li><li>• Aufgabenstellung erfassen</li><li>• Erlerntes anwenden</li><li>• Raum- Lage- Bestimmung</li></ul>                                       |
| <b>Methodenkompetenz:</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lerninhalte mit Spielen festigen</li><li>• Konzentrations- und Wahrnehmungsübung</li><li>• Zusammenhänge erkennen</li></ul>  |
| <b>Sozialkompetenz:</b>     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Partnerarbeit durchführen</li><li>• Eigenständige Durchführung von Gruppenspielen</li><li>• Regeln für besondere Situationen beachten</li><li>• Verlieren lernen</li></ul> |
| <b>personale Kompetenz:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zählen und Ordnen</li><li>• Lösungen ableiten</li><li>• Stellenwert verinnerlichen</li><li>• Mengen erfassen</li><li>• Auseinandersetzung mit Aufgabenstellungen</li></ul> |

### Erarbeitung

- Partnerarbeit, Gruppenarbeit

### Materialien

- Spielvorlagen für den wiederholten Einsatz
- Schwierigkeitsgrad kann verändert werden





## I. Hinführung

Die Spielfelder können für den mehrmaligen Einsatz vergrößert und laminiert werden. Die Spiele können für zwei Spieler, kleine Gruppen oder die ganze Klasse eingesetzt werden.

## II. Erarbeitung

Bewegungsspiel – Geschichte mit passenden Bewegungen	→ M1.1–1.2
Schnell von 1 bis 100 – Reihenfolge finden	→ M2
Kegeln im Zahlenraum bis 10 – Aufgaben kegeln und ausrechnen	→ M3
Zahlenhaus – Stellenwerttabelle; Lebendige Zahlen; Zahlengeschichte	→ M4
1 x 1 Bingo – Aufgaben - Spielvorlage	→ M5
1 x 1 Bingo – Lösungen - Spielvorlage	→ M6
Rechenaufgaben-Bingo – alle Rechenarten, Aufgaben würfeln	→ M7
Die Zahlen 1 – 6 zerlegen - Würfelspiel	→ M8
Die Zahlen 1 – 12 zerlegen - Würfelspiel	→ M9
Wer streicht zuerst alle Zahlen durch? Wer würfelt die kleinste oder die größte Zahl? Wer würfelt die 77?	→ M10
Würfeljagd – Zahlen in unterschiedlicher Darstellung erkennen	→ M11
Würfeligel – Reihenfolge von 1 – 6 festigen	→ M12
Apfelernte – im höheren Zahlenbereich (bis 70) zurechtfinden	→ M13
Plus und Minus im Hunderterfeld	→ M14
Teiler suchen; Treppenwürfeln; Münzen sammeln	→ M15
Teilerspiel – zweistellige Zahlen würfeln und Teiler finden	→ M16
Boote entern – Addition bis 20	→ M17
Immer 10 – Zahlen zusammenfassen	→ M18
Teiler im Hunderterfeld – Malaufgaben würfeln, Teiler finden	→ M19
Einmaleins-Würfelspiel – Malaufgaben würfeln, vorgegebene Lösungen	→ M20
Materialübersicht	→ M21



## Bewegungsspiel für den Zahlenraum bis 10

Wir wollen eine weite Reise machen und einen Schatz suchen. Wir sind ganz aufgeregt und freuen uns darauf.	<i>10 x auf der Stelle hüpfen – laut zählen</i>
Zuerst packen wir unseren Rucksack. Wir packen 10 Sachen ein.	<i>Schlafsack, Zelt, warme Kleidung, Badesachen, Handtuch, Stiefel, Skier, Essen, Trinken, Fernglas – mit den Fingern mitzählen</i>
Jetzt kann die Reise losgehen.	<i>3 x 10 Schritte auf der Stelle marschieren, die Knie ganz hoch ziehen und die Arme mitschwingen lassen – laut mitzählen</i>
Wir kommen an eine Wiese mit hohem Gras, der Wind zaubert Wellen ins Gras.	<i>Mit den Armen von links nach rechts schwingen und dabei bis 10 zählen.</i>
Mit den Armen schieben wir das Gras zur Seite.	<i>Mit den Armen 7 x eine Schwimmbewegung machen – laut mitzählen</i>
Jetzt sind wir durch die Wiese und müssen den Schmutz von den Schuhen abtreten.	<i>5 x auf der Stellen stampfen, die Knie ganz hoch ziehen – laut mitzählen</i>
Oh, da kommt ein matschiger Sumpf!	<i>Mit 8 großen Schritten durch den Sumpf.</i>
Jetzt muss der Schmutz wieder von den Füßen.	<i>6 x feste aufstampfen – laut mitzählen</i>
Nun müssen wir auf einen Berg klettern. Wenn wir die Arme hoch ausstrecken und uns so groß wie möglich machen, kommen wir mit 9 Schritten oben an.	<i>9 x die Kletterbewegung machen – laut mitzählen</i>
Oben bläst der Wind ganz heftig.	<i>Arme hoch strecken, mit dem ganzen Oberkörper 7 x von rechts nach links schwingen – laut mitzählen</i>
Hier oben schnallen wir unsere Skier an und fahren den Berg hinunter.	<i>Leicht in die Knie gehen und zu jeder Seite 6 x wedeln – laut mitzählen</i>
Jetzt müssen wir über sehr heiße Steine laufen.	<i>Mit 2 x 10 schnellen Trippelschritten kommen wir über das Hindernis – laut mitzählen</i>
In einem kleinen See können wir uns abkühlen.	<i>9 kräftige Schwimzüge mit den Armen machen – laut mitzählen</i>
Am anderen Ufer schütteln wir das Wasser ab. Arme, Beine und Haare ausschütteln.	<i>Schnelle Zappelbewegungen machen – dabei 2 x ganz schnell bis 10 zählen</i>



Hier gibt es viele Mücken. Wir fangen 5 Mücken.	<i>5 x mit ausgestreckten Armen feste in die Hände klatschen, dabei über dem Kopf beginnen, dann weiter im Uhrzeigersinn.</i>
Jetzt kommen wir in einen dunklen Wald mit vielen tief hängenden Ästen. Wir müssen uns ganz tief bücken, um darunter her zu kommen	<i>In Gehen 5 x ganz tief bücken – laut mitzählen</i>
Seht ihr die wilden Tiere? Hier gibt es ...	<i>1-2-3 Affen; 1-2 Tiger; 1-2-3-4-5 Löwen, 1-2-3-4-5-6-7 Giraffen – mit den Fingern in eine Richtung deuten und dabei laut zählen</i>
Wir haben einen großen Vogel aufgeschreckt, er fliegt weg.	<i>Nach 6 kräftigen Flügelschlägen können wir ihn schon nicht mehr sehen.</i>
Gleich sind wir da, wir müssen nur noch über einen Fluss.	<i>Mit 8 großen Schritten, kommen wir über die dicken Steine im Wasser auf die andere Seite.</i>
Ganz vorsichtig gehen wir auf Zehenspitzen in eine Höhle. Oh, das ist der Schatz! Wir heben ihn ganz langsam auf und stecken ihn in den Rucksack. Alarm! Wir sind entdeckt worden! Wir müssen ganz schnell wegrennen.	<i>Alle Bewegungsabläufe schnell rückwärts hintereinander – hierbei nicht zählen Wieder zurück über den Fluss, durch den Wald, durch den See, über die heißen Steine, auf den Berg, mit den Skiern wieder runter, durch den Sumpf, durch das hohe Gras – endlich wieder zuhause.</i>



## Schnell von 1 bis 100

37	8	98	47	56	35	84	24	69	45
71	44	36	86	1	41	96	5	88	26
25	85	90	17	64	99	30	91	12	76
73	4	33	70	87	2	61	42	72	65
22	57	55	67	13	74	21	58	95	32
43	49	78	3	59	82	38	80	15	52
11	39	46	34	89	20	27	40	7	60
68	14	92	62	9	75	54	51	83	16
31	94	50	28	100	63	97	10	93	66
81	79	18	53	6	19	48	29	77	23

### 2 Spieler:

Es wird mit zwei laminierten Zahlenfeldern gespielt. Ein Spieler streicht mit einem Filzstift die Zahlen von 1–100 der Reihe nach auf dem Zahlenfeld durch. Der andere Spieler stoppt die Zeit und schreibt sie auf. Dann wird gewechselt. Die Zahlenfelder werden mit einem feuchten Tuch abgewischt.

Die Zahlen können auch mit Muggelsteinen abgedeckt werden.





## Kegeln im Zahlenraum bis 10



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$



$10 - =$

10 kleine Saftflaschen aus Kunststoff, zur Standfestigkeit mit etwas Sand füllen und mit etwas Abstand hintereinander aufstellen. Mit einem Tennisball von einer festgelegten Linie aus in die Flaschen hineinrollen.

Auf dem laminierten Arbeitsblatt die erkegelte Aufgabe notieren. Die umgefallenen Flaschen durchstreichen.

$10 - 3 = 7$



## Wer streicht zuerst alle Zahlen durch?

Name	Name	Name	Name	Name	Name
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6

### In der Gruppe:

Gespielt wird mit einem Zahlen- oder Punktwürfel. Reihum wird gewürfelt, wer zuerst seine Zahlen durchgestrichen hat, gewinnt. Hierbei kann festgelegt werden, ob die Zahlen in der Reihenfolge, oder wahllos gestrichen werden können. Wird mit den Zahlen von 1 – 12 gespielt, braucht man zwei Würfel. Sind die Zahlen von 7 – 12 alle durchgestrichen, wird mit einem Würfel weitergespielt.

## Wer würfelt die kleinste oder die größte Zahl?

### In der Gruppe:

Er wird festgelegt, ob die kleinste oder die größte Zahl gewürfelt werden soll. Jeder würfelt dreimal. Nach jedem Wurf wird entschieden, an welcher Stelle (Hunderter, Zehner, Einer) die Zahl aufgeschrieben wird. Sieger ist, wer die kleinste, bzw. größte Zahl gewürfelt und aufgeschrieben hat.

Name			Name			Name		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

## Wer würfelt die 77?

### Für zwei Spieler oder in der Gruppe:

Es wird reihum mit drei Würfeln gespielt. Alle Zahlen eines Wurfes werden addiert und aufgeschrieben. Jeder kann entscheiden, wann er nicht mehr weiter würfeln möchte. Ziel ist es, möglichst nah an die 77 zu gelangen, aber sie nicht zu überschreiten. Sieger ist, wer die geringste Differenz erzielt hat. Es können auch andere Zielzahlen vereinbart werden. Die Anzahl der Würfel, so wie die Art der Würfel sind variabel. Schwieriger wird es, wenn z.B. von 100 abwärts alle Würfe subtrahiert werden müssen.



## Würfeljagd

	1		drei	4
3	zwei	6		
	fünf		sechs	2
vier	5		eins	

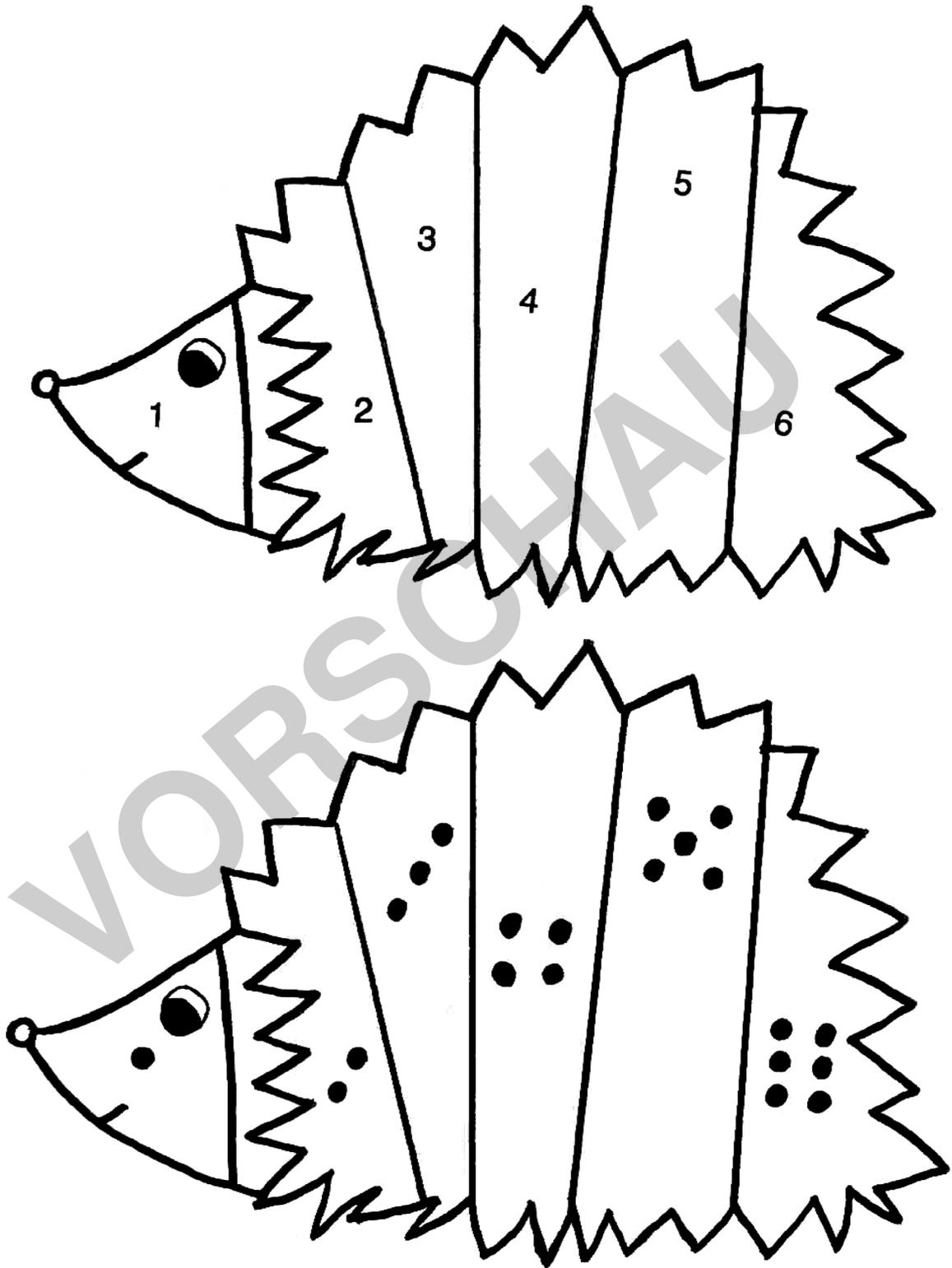
	drei	5	vier	
2	sechs		fünf	
	1		3	
7		zwei	6	eins

### Für zwei Spieler:

Es kann mit verschiedenen Würfeln gespielt werden (Zahl, Punkte, Wort). Die gewürfelte Zahl wird auf dem eigenen Feld mit einem Muggelstein abgedeckt. Sind die eigenen Würfelbilder bereits abgedeckt, können die Felder des Mitspielers auch abgedeckt werden. Wer hat die meisten Steine abgedeckt?



## Würfeligel



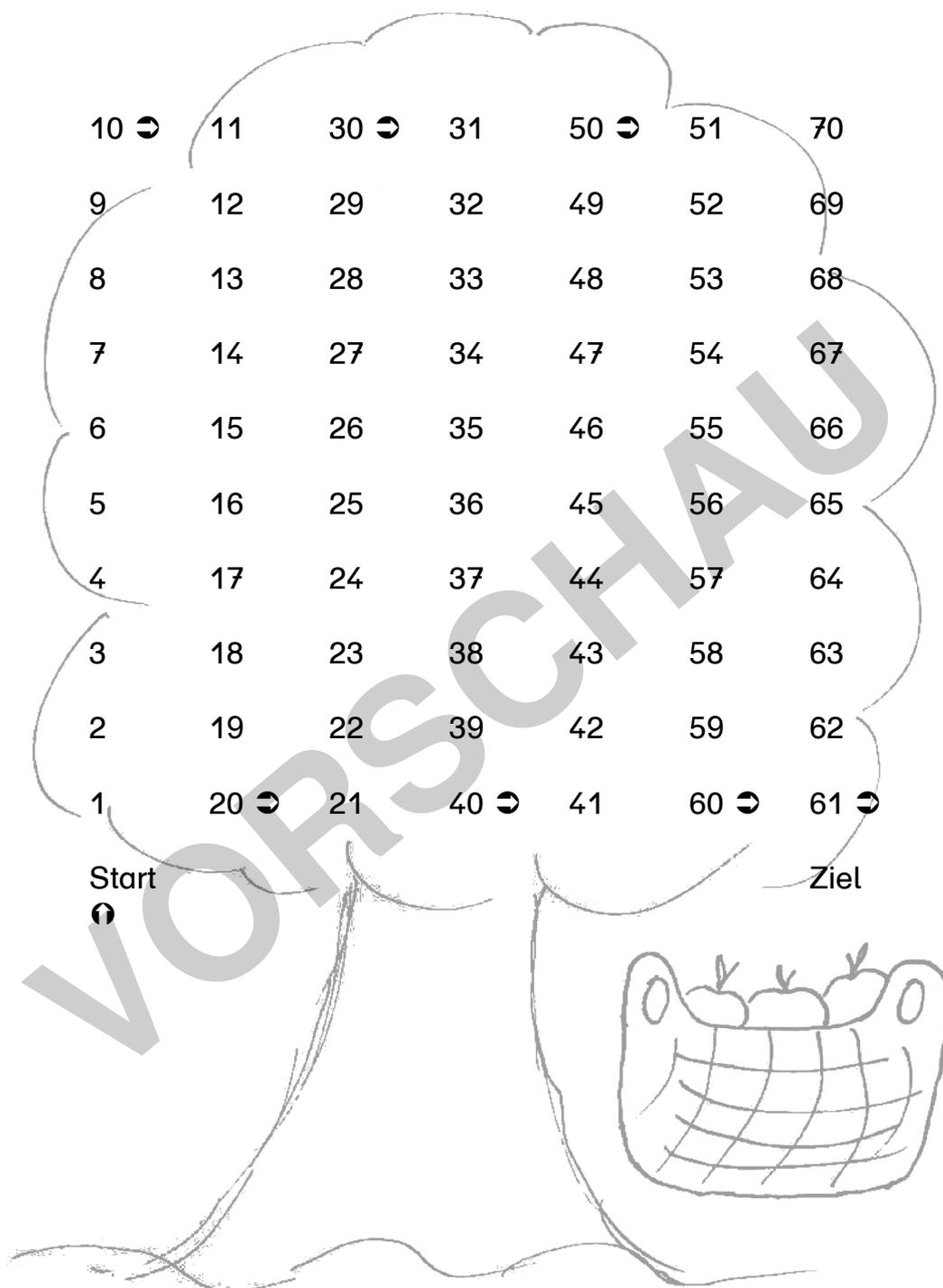
Für zwei Spieler:

Jeder Spieler hat einen zerschnittenen Igel. Der Igel wird durch das Würfeln der Zahlen 1 – 6, bzw. von 6 – 1 zusammengesetzt. Es kann mit verschiedenen Würfeln gespielt werden (Zahl, Punkte, Wort).





## Apfelernte



Für zwei Spieler oder in der Gruppe:

Jeder Spieler hat eine Spielfigur und einen Würfel. Außerdem steht ein Becher mit Murmeln oder Muggelsteinen bereit. Reihum wird gewürfelt. Für jeden Wurf gibt es einen „Apfel“ aus dem Marmelbecher. Sieger ist nicht, wer zuerst im Ziel ist, sondern wer die meisten „Äpfel“ geerntet hat. Hierbei kann auch der Würfel 1–3

eingesetzt werden.



## Plus und Minus im Hunderterfeld

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

### Für zwei Spieler:

Mit dem Plus-Minus-Würfel wird entschieden, wer Plus oder Minus spielt. Start ist bei 50. Es wird gewürfelt, die Aufgabe genannt und die Spielfigur gesetzt. Sieger ist, wer zuerst bei 1 oder 100 angekommen ist. Es kann auch mit einem Zehnerwürfel gespielt werden, so dass im Zehnerschritt Plus oder Minus gezählt wird. Wird mit zwei Würfeln gespielt, werden die Zahlen addiert und dann auf dem Spielfeld gesetzt.

Es kann auch bei 1 begonnen werden, dann wird mit zwei Würfeln gespielt. Der Spieler kann wählen, ob er die Zahlen addiert oder multipliziert, bevor er seinen Spielstein setzt. Ab 90 kann es sinnvoll sein, auch eine Minusaufgabe zu bilden, um genau auf 100 zu gelangen.