

## Inhalt

So arbeite ich mit diesem Buch .....	5	Geld verteilen und sammeln .....	101
Vorlage Wochenplan .....	6	Rechenknobeleyen .....	103
<b>Förderbausteine</b> .....	<b>7</b>	Plus-Memory® 10 .....	107
Schüttelt die 10 .....	7	Plus-Memory® 20 .....	110
Würfelt die 10 .....	8	Geheime Zahlen .....	112
Wer hat mehr? .....	9	Domino .....	119
Wer hat weniger? .....	10	Fisch-Domino .....	121
Käferjagd .....	21	Katzen-Domino .....	123
Die diebische Elster (bis 6) .....	24		
Die diebische Elster (bis 10) .....	25		
Verliebte Zahlen .....	28		
Verheiratete Zahlen .....	29		
Zahlenpass .....	31		
Großer Zahlenpass .....	32		
Karusselldomino .....	33		
6 zuerst .....	37		
11 zuerst .....	38		
Zahlen würfeln .....	40		
Hunderterfeld-Rennen .....	44		
Wege auf dem Hunderterfeld – leicht .....	45		
Wege auf dem Hunderterfeld – mittel .....	46		
Wege auf dem Hunderterfeld – schwer .....	47		
Verdopplungs-Memory® .....	49		
Marienkäfer-Doppel .....	51		
Marienkäfer verdoppeln und halbieren .....	53		
Federküken .....	55		
Sommerküken .....	56		
Federküken mit der Kraft der 5 .....	57		
Sommerküken mit der Kraft der 5 .....	58		
1+1 besetzen .....	60		
1+1-Aufgaben finden .....	61		
Plus-Domino .....	62		
Würfellauber 10 .....	64		
Würfellauber 20 .....	66		
Würfellauber 50 .....	68		
Einmaleins-Mau-Mau .....	70		
Würfelsprung .....	72		
Zahlen hören/Zahlen fühlen .....	75		
Zahlenmemory® .....	76		
Zahlen ordnen .....	77		
Einmaleins-Bingo .....	82		
Quadrate-Spiel .....	84		
Kopfrechen-Spaß .....	86		
Froschspiel .....	89		
Würfelaantworten .....	93		
Euromünzen sammeln .....	95		
Centmünzen sammeln .....	97		
Geld sammeln .....	99		

### Kopiervorlagen

KV 1–2	Zerlegungskärtchen Finger	11
KV 3–4	Zerlegungskärtchen Punktbilder	13
KV 5–6	Zerlegungskärtchen Zahlbilder	15
KV 7–8	Zerlegungskärtchen Würfelbilder	17
KV 9–10	Zerlegungskärtchen Strichbilder	19
KV 11–12	Käferjagd	22
KV 13–14	Diebische Elster	26
KV 15	Verliebte Zahlen	30
KV 16–18	Karusselldomino	34
KV 19	Zahlenstrukturkarten 1–20	39
KV 20	Zahlenkarten, Zehnerkarten	41
KV 21	Zahlenkarten, Einerkarten	42
KV 22	Zahlenstrahl	43
KV 23	Hunderterfeld	48
KV 24	Verdopplungs-memory®	50
KV 25	Marienkäfer-Doppel	52
KV 26	Marienkäfer verdoppeln und halbieren	54
KV 27	Federküken	59
KV 28	1+1-Feld	63
KV 29	Würfellauber 10	65
KV 30	Würfellauber 20	67
KV 31	Würfellauber 50	69
KV 32	Einmaleins-Mau-Mau	71
KV 33–34	Würfelsprung	73
KV 35–36	Zahlenkarten	78
KV 37–38	Zahlenstrukturkarten 21–50	80
KV 39	Einmaleins-Bingo	83
KV 40	Quadrate-Spiel	85
KV 41–42	Kopfrechenspaß 1 und 2	87
KV 43–45	Froschspiel	90
KV 46	Würfelaantworten	94
KV 47	Euromünzen sammeln	96
KV 48	Centmünzen sammeln	98
KV 49	Geld sammeln	100
KV 50	Geld verteilen und sammeln	102
KV 51–52	Rechenknobeleyen	104
KV 53–54	Plus-Memory® 10	107
KV 55–56	Plus-Memory® 20	110
KV 57–62	Geheime Zahlen	113
KV 63	Domino	120
KV 64	Fisch-Domino	122
KV 65	Katzen-Domino	124

## Zuordnung der Bausteine zu den Förderbereichen

Bereiche	Karteikarte (Seite im Buch)
Mengenwissen	K1(7) K2(8) K3(9) K4(10) K6(24) K7(25) K14(38) K21(51) K22(53) K51(119)
Zahlenwissen	K1(7) K2(8) K3(9) K4(10) K5(21) K6(24) K7(25) K8(28) K9(29) K10(31) K11(32) K12(33) K13(37) K14(38) K15(40) K17(45) K18(46) K19(47) K20(49) K20(49) K22(53) K25(57) K26(58) K28(61) K30(64) K34(72) K35(75) K36(76) K37(77) K40(86) K42(93) K48(106) K50(112) K51(119) K52(121) K53(123)
Rechnen	K9(29) K11(32) K16(44) K20(49) K20(49) K22(53) K23(55) K24(56) K25(57) K26(58) K27(60) K28(61) K29(62) K30(64) K31(66) K32(68) K33(70) K38(82) K39(84) K40(86) K42(93) K43(95) K44(97) K45(99) K46(101) K47(103) K48(106) K 49(109) K52(121) K53(123)
Größen	K43(95) K44(97) K45(99) KV46(101)
Raumwahrnehmung	K5(21) K17(45) K18(46) K19(47) K41(89) K47(103)

## Zeichenerklärung



Einzelarbeit



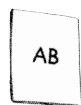
Partnerarbeit



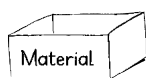
Gruppenarbeit



Block oder Heft



Arbeitsblatt /  
Kopiervorlage



In einer Schachtel finden sich  
alle für den Auftrag nötigen  
Materialien (Kleber, Schere ...)



Lesen



Schreiben / Malen



Schneiden



Spielen



Zusatzaufgabe für  
schnelle Kinder



Nachspuren / Zeigen

## So arbeite ich mit diesem Buch

Von den Lehrkräften in der Grundschule wird stillschweigend erwartet, im Unterricht problemlos mit einer zunehmend heterogenen Schülerschaft zurechtzukommen. Während die einen Kinder den Stoff schon beherrschen und entsprechend gefordert werden sollen, müssen andere zielgerichtet gefördert werden – und das Ganze möglichst motivierend und individuell. Dies kann im Lern- und Leistungsbereich nur durch eine passgenaue individuelle Förderung gelingen.

Die passenden Materialien hierfür erhalten Sie mit den 53 verschiedenen spielerischen Übungen in diesem Band. Alle Kinder können so Lerninhalte individuell und auf vielfältige Art und Weise wiederholen oder vertiefen.

Die Einsatzmöglichkeiten sind dabei vielfältig: Ob Wochenplan, Stationentraining/Lerntheke, Freiarbeit, Förderunterricht & Co. – setzen Sie die Materialien so ein, wie Sie es für Ihren Unterricht benötigen.

### Wochenplanarbeit:

Die Kinder erhalten zu Wochenbeginn einen Plan, auf dem individuell zusammengestellte Aufgaben aus den verschiedenen Fächern mit ihren Lerninhalten aufgelistet sind. Diese Aufträge werden von den Schülern im Laufe der Woche selbstverantwortlich erledigt und meist durch Selbstkontrolle überprüft.

### Stationentraining/Lerntheke:

Die einzelnen Angebote werden vorbereitet und als Stationen oder auf einer Lerntheke ausgelegt. Die Schüler wählen sich das entsprechende Angebot aus und bearbeiten es. Auch hier können die Aufträge durch Selbstkontrolle überprüft werden.

Sämtliche Bausteine sind nach einer durchgehenden Struktur aufgebaut:

- Lehrerinformation mit Förderzielen, benötigte Materialien, Vorarbeit des Lehrers/Erarbeitung durch die Kinder und Tipps
- Karteikarten mit den Arbeitsaufträgen (diese je nach Leseniveau mit den Kindern erarbeiten)
- passende Kopiervorlage (sofern es eine dazu gibt)

### Vorbereitung:












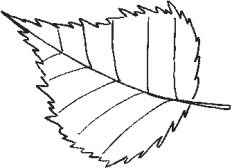



Einfach die Karteikarten entsprechend der fünf Förderbereiche (Seite 4) auf verschiedenfarbigen Karton kopieren (evtl. laminieren), die erforderlichen Kopiervorlagen bereitstellen und los geht's! Sie haben so Stoff für mehr als ein ganzes Schuljahr!

Viel Freude und Erfolg beim Arbeiten mit diesem Buch!



Wochenplan für Klasse \_\_\_\_\_ vom \_\_\_\_\_

Name \_\_\_\_\_

<p><b>Sprachförderung und Lesen</b></p> 	  		<b>Ablage 1</b>	
<p><b>Schreiben</b></p> 	  		<b>Ablage 2</b>	
<p><b>Mathe</b> 1 2 3 4</p>	  		<b>Ablage 3</b>	
<p><b>Sachunterricht</b></p> 	  		<b>Ablage 4</b>	

## Schüttelt die 10

### Förderziele

- Schulung der Anzahlerfassung
- Anbahnung der Menge-Zahl-Zuordnung
- Schulen der Zahlzerlegung bis 10
- Förderung der Reaktion
- Förderung der Konzentration

### Material

- Schüttelbox mit 10 Perlen
- KV 1–10, S. 11–20
- leichten Karton

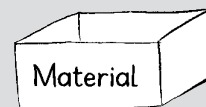
### Vorbereitung

- Kartensätze vorbereiten (auf leichten Karton beidseitig kopieren oder laminieren und ausschneiden).  
Achtung: Vorder- und Rückseite müssen exakt kopiert werden, damit die Karten beidseitig passen.
- Spielregeln durchsprechen und am Beispiel erläutern.
- Spielende angeben (mittels Anzahl der Durchgänge oder Zeitlimit).

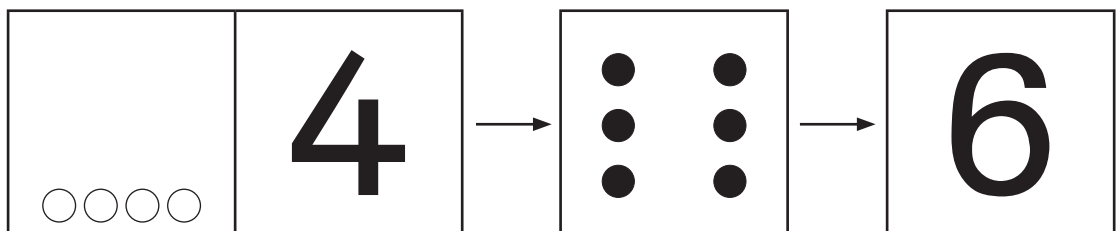
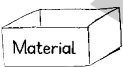
**Tip:** Zur Differenzierung können weniger Kartensätze verwendet werden.  
Die Schüttelbox kann auch zum eigenständigen Üben genutzt werden.

K 1

## Schüttelt die 10 – Spielregeln



1. Such dir deine 1–5 Mitspieler.
2. Holt euch eine Schüttelbox und drei, vier oder fünf Kartensätze mit Zerlegungsbildern und verteilt sie auf dem Tisch.
3. Die Mitspieler würfeln reihum, der Mitspieler mit der größten Zahl beginnt.
4. Der erste Spieler schüttelt die Box und schiebt sie bis zur Mitte auf.  
Wie viele Perlen sind zu sehen?
5. Alle Mitspieler suchen gleichzeitig den Zahlenfreund (Ergänzung zur 10) und berühren ihn mit der Hand. Dem ersten Kind „gehört“ die Karte.
6. Wenn auf der Rückseite die Anzahl der Perlen der Schüttelbox zu sehen ist, darfst du das Kärtchen behalten.
7. Der Mitspieler mit den meisten Kärtchen hat gewonnen.



## Würfelt die 10

### Förderziele

- Schulung der Anzahlerfassung
- Anbahnung der Menge-Zahl-Zuordnung
- Schulung der Zahlzerlegung bis 10
- Förderung der Reaktion
- Förderung der Konzentration

### Material

- Würfel oder 10er-Schulwürfel
- 5 Kartensätze von KV 1–10, S. 11–20
- leichten Karton

### Vorbereitung

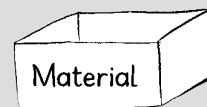
- Kartensätze vorbereiten (auf leichten Karton beidseitig kopieren oder laminieren und ausschneiden).  
Achtung: Vorder- und Rückseite müssen exakt kopiert werden, damit die Karten beidseitig passen.
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.
- Spielende angeben (mittels Anzahl der Durchgänge oder Zeitlimit).

**Tip:** Zur Differenzierung nach unten können weniger Kartensätze verwendet werden.

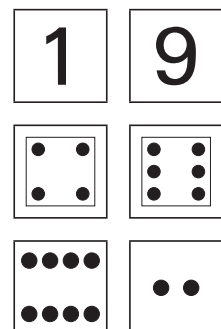
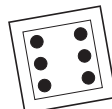
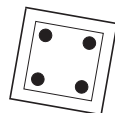
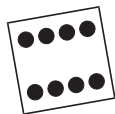
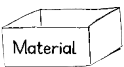


K 2

## Würfelt die 10 – Spielregeln



1. Such dir 1–5 Mitspieler.
2. Holt euch einen (Schul-)würfel und drei, vier oder fünf Kartensätze mit Zerlegungsbildern und verteilt sie auf dem Tisch.
3. Die Mitspieler würfeln reihum, der Mitspieler mit der größten Zahl beginnt.
4. Der erste Spieler würfelt.
5. Alle Mitspieler suchen gleichzeitig die Zahlenfreunde (Ergänzung zur 10) und berühren sie mit der Hand. Dem ersten Kind gehört die Karte.
6. Wenn auf der Rückseite die gewürfelte Anzahl zu sehen ist, darfst du das Kärtchen behalten.
7. Der Mitspieler mit den meisten Kärtchen hat gewonnen.



## Wer hat mehr?

### Förderziele

- Mengen vergleichen
- Schulen der Anzahlerfassung
- Anbahnung der Menge-Zahl-Zuordnung
- Schulen der Zahlzerlegung bis 10

### Material

- Verschiedene Karten mit Mengenbildern (KV 1–10, S. 11–20)
- leichten Karton

### Vorbereitung

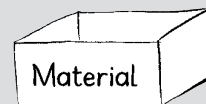
- Kartensätze vorbereiten (auf leichten Karton kopieren oder laminieren).
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.
- Spielende angeben (mittels Anzahl der Durchgänge oder Zeitlimit).

### Tip

Zur Differenzierung weniger Kartensätze benutzen.

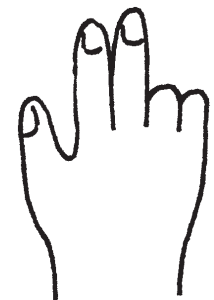
K 3

## Wer hat mehr? – Spielregeln



1. Such dir 1–4 Mitspieler.
2. Nehmt Kartensätze mit Zerlegungsbildern.
3. Mischt die Karten und legt sie verdeckt auf einen Stapel in die Mitte.
4. Die Mitspieler ziehen reihum eine Karte und jeder sagt, wie groß die Menge auf seiner Karte ist.
5. Der Mitspieler mit der größten Menge bekommt alle Karten.
6. Wenn gleich große Karten dabei sind, gibt es ein Stechen.
7. Der Mitspieler mit den meisten Kärtchen hat gewonnen.

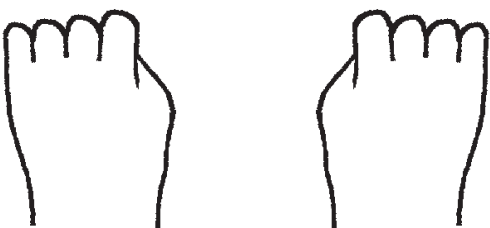
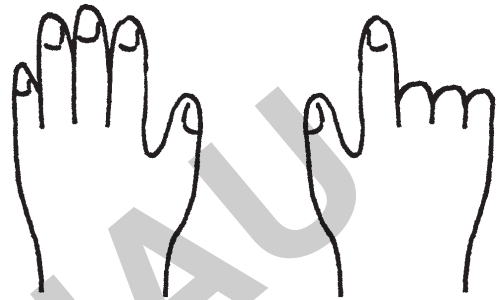
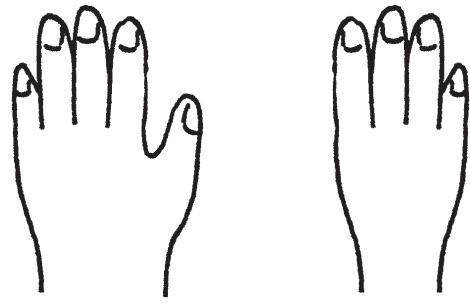
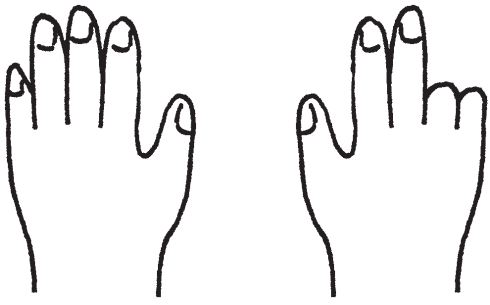






Zerlegungskärtchen: 1–10 Finger

Rückseite



## Sommerküken mit der Kraft der 5

### Förderziele

- Subtraktion im Zahlenraum bis 20
- Visualisierung von Mengen
- Kennenlernen der „Kraft der 5“
- Förderung der Reaktion und Konzentration

### Material

- KV 27, S. 59
- Für jeden Mitspieler 20 Wendepfättchen, Muggelsteine oder Einerwürfel
- Spielwürfel
- leichten Karton

### Vorbereitung

- Für jeden Mitspieler ein Federküken auf leichten Karton kopieren, evtl. laminieren.
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.

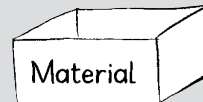
### Tipp

Auch gut als Teamspiel zu spielen.



K 26

## Sommerküken mit der „Kraft der 5“ – Spielregeln



Es wird Sommer! Hilf deinem Küken, seine warmen Winterfedern loszuwerden.  
Vorsicht: Hüte die Kraft der 5!

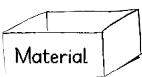


1. Such dir 1–3 Mitspieler.

2. Holt euch die Federküken, einen Würfel und jeweils 20 Wendepfättchen, Muggelsteine oder Einerwürfel.



3. Der Spieler, der als Erstes die Federn seines Kükens mit Wendepfättchen belegt hat, darf beginnen.



4. Er würfelt und nimmt so viele Wendepfättchen vom Federkleid seines Kükens, wie er gewürfelt hat. Danach muss er die Gesamtzahl seiner Federn nennen und sich seine Anzahl merken.

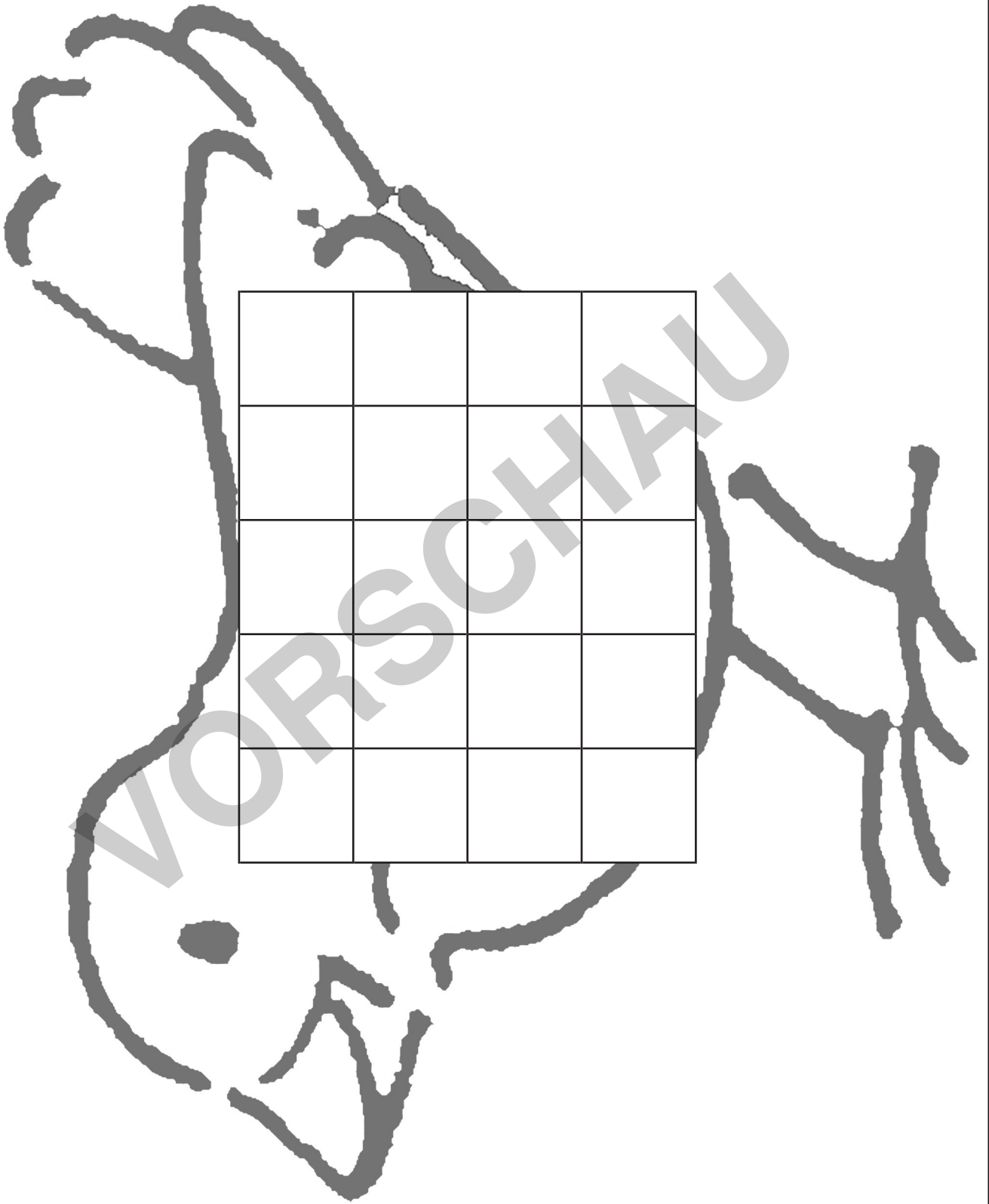
5. Wer eine Fünf würfelt, darf einem Mitspieler fünf Federn zurücklegen, wenn er dessen richtige Federzahl sagen kann!

6. Nun ist der nächste an der Reihe.

7. Wer zuerst alle Federn entfernt hat, hat gewonnen. Es muss genau aufgehen, es darf keine Feder zu viel oder zu wenig sein!



# KV Federküken



## 1+1 besetzen

### Förderziele

- Automatisierung des 1+1 im 20er-Raum
- Aufbau des nicht-zählenden Rechnens
- Schulung der visuellen Orientierung und Konzentration

### Material

- KV 28, S. 63
- 2 10er-Schulwürfel
- Für jedes Kind andersfarbige Spielsteine (blaue und rote Wendepfättchen, Einerwürfel, Muggelsteine)
- leichten Karton

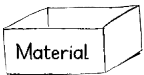
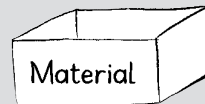
### Vorbereitung

- Spielfeld auf leichten Karton kopieren, evtl. laminieren.
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.
- Spielende angeben, mittels Anzahl der gesetzten Steine oder Zeitlimit.

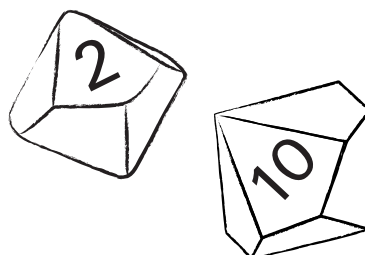


K 27

## 1+1 besetzen – Spielregeln



1. Such dir 1–3 Mitspieler.
2. Holt euch den Spielplan, eure Spielsteine und zwei 10er-Schulwürfel.
3. Das Kind, das als letztes Kind im Jahr Geburtstag hatte, fängt an.
4. Es wird reihum gewürfelt.
5. Jeder würfelt mit beiden Würfeln, sucht die Aufgabe auf dem Plan und sagt das Ergebnis. Wenn das Ergebnis richtig ist, darf der Spieler das Feld mit einem seiner Spielsteine besetzen.
6. Dann ist der nächste an der Reihe.
7. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die angegebene Anzahl an Spielsteinen auf dem Feld platzieren konnte oder der nach Ablauf der Zeit die meisten Spielsteine platziert hat.



# KV Würfelzauber 10

3				1		
1				1		
1				2		
2				2		
3				4		

## Geld sammeln

### Förderziele

- Kennenlernen der Euromünzen
- Förderung der Addition im Zahlenraum bis 20
- Verbesserung der Frustrationstoleranz
- Schulung der sozialen Kompetenzen

### Material

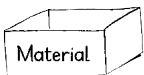
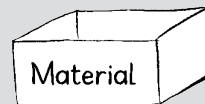
- ausreichend Spielgeld (evtl. bei Banken nachfragen)
- KV 49, S. 100
- Für jeden Mitspieler eine Spielfigur
- 1 Würfel
- leichten Karton

### Vorbereitung

- Spielplan KV „Geld sammeln“ auf leichten Karton kopieren oder laminieren.
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.

K 45

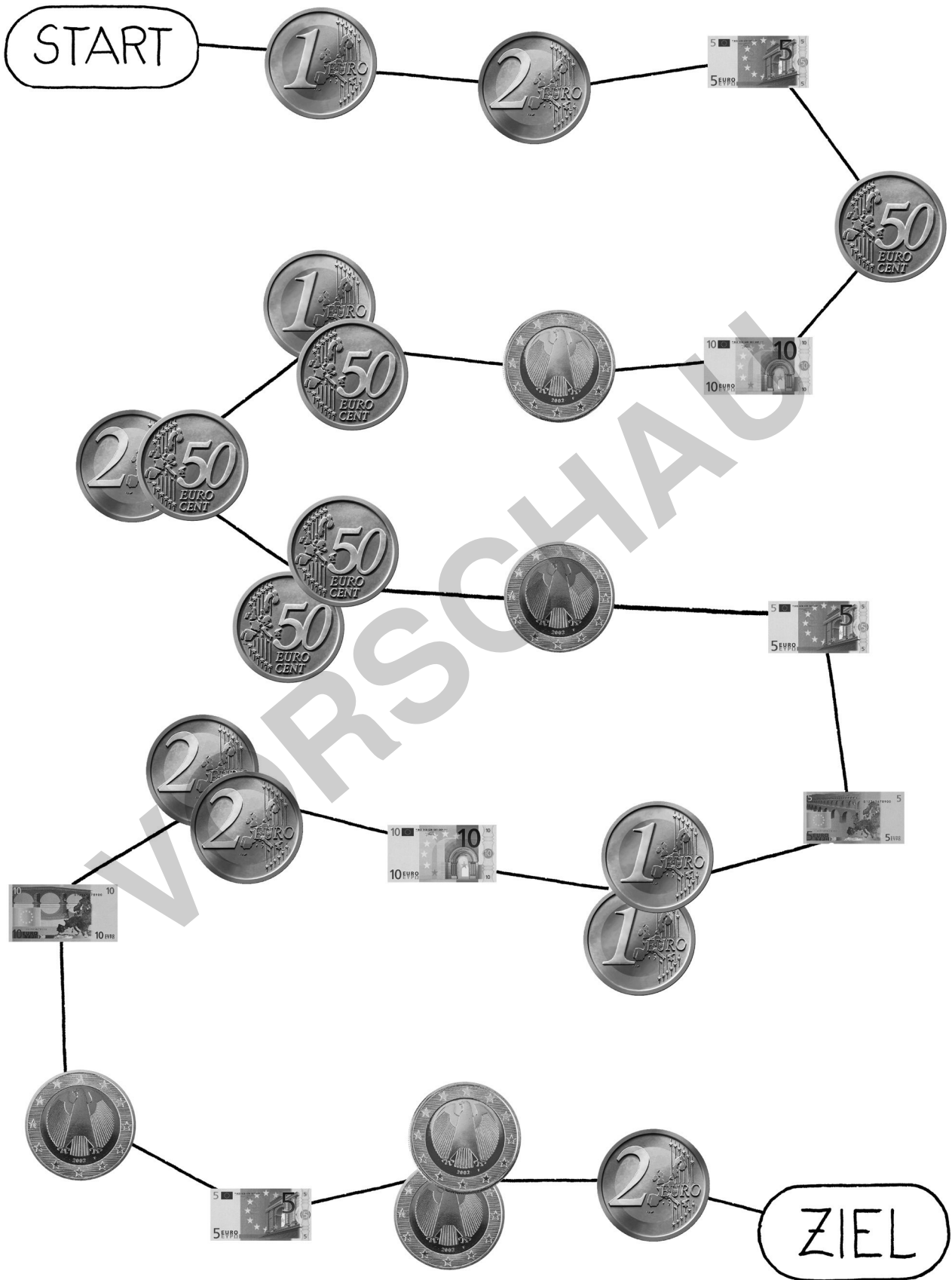
## Geld sammeln – Spielregeln



1. Such dir 1–3 Mitspieler.
2. Holt euch den Spielplan, das Spielgeld, einen Würfel und für jeden Mitspieler eine Spielfigur.
3. Der Spieler mit den kürzesten Haaren darf anfangen.
4. Er würfelt und zieht mit seiner Spielfigur vorwärts. Er darf sich die Münzen aus dem Vorrat nehmen, die auf dem erreichten Feld zu sehen sind. Sind die Münzen mit der Rückseite abgebildet, muss er das entsprechende Geld in den Vorrat zurückgeben.
5. Dann ist der nächste an der Reihe.
6. Wenn einer das Ziel genau erreicht hat, zählen alle ihr Geld.
7. Der Spieler mit dem meisten Geld hat gewonnen. Er darf sagen, was er sich davon am liebsten kaufen würde.



# KV Geld sammeln



## Geld verteilen und sammeln

### Förderziele

- Kennenlernen der Euromünzen
- Förderung der Addition im Zahlenraum bis 20
- Verbesserung der Frustrationstoleranz
- Schulung der sozialen Kompetenzen

### Material

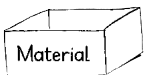
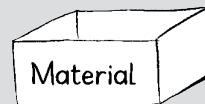
- ausreichend Spielgeld (evtl. bei Banken nachfragen)
- KV 50, S. 102
- Für jeden Mitspieler eine Spielfigur
- 1 Würfel
- leichten Karton

### Vorbereitung

- Spielplan KV „Geld verteilen und sammeln“ auf leichten Karton kopieren oder laminieren.
- Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.

K 46

## Geld verteilen und sammeln – Spielregeln

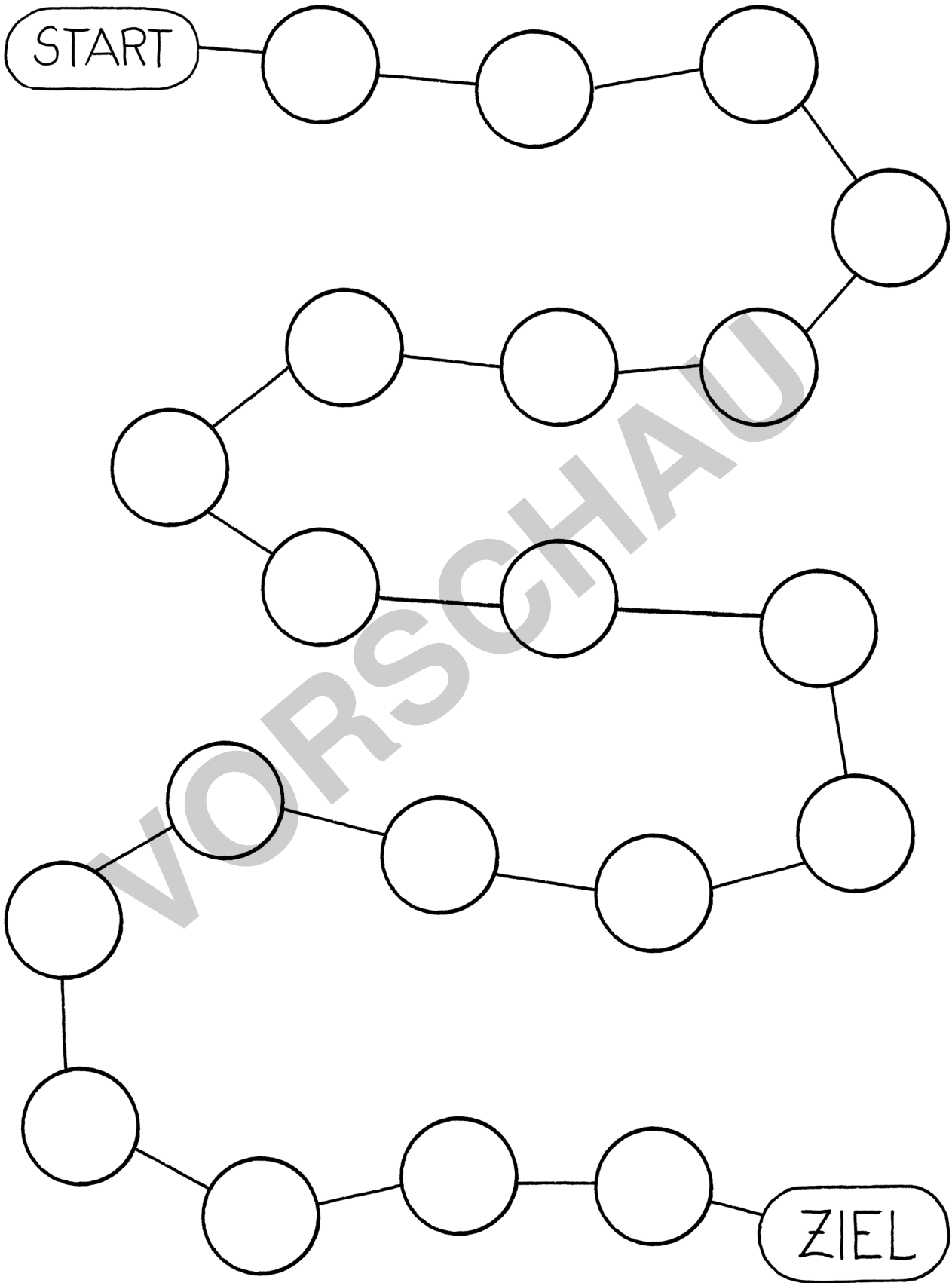


1. Such dir 1–3 Mitspieler.
2. Holt euch den Spielplan, das Spielgeld, einen Würfel und für jeden Mitspieler eine Spielfigur.
3. Der Spieler mit den dunkelsten Haaren darf anfangen.
4. Er würfelt und zieht mit seiner Spielfigur vorwärts.
5. Kommt man auf ein leeres Feld, darf man es mit einer Münze oder einem Schein aus dem Vorrat belegen. Kommt man auf ein belegtes Feld, darf man das Geld nehmen. Liegt Geld mit der Rückseite auf dem Plan, muss man genau so viel eigenes Geld in den Vorrat zurücklegen. Das Geld auf dem Spielfeld dreht man um.
6. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
7. Nach Ende der ersten Runde fängt man von vorne an, wenn ein Spieler das Ziel zum zweiten Mal erreicht, zählen alle Spieler ihr Geld.
8. Der Spieler mit dem meisten Geld hat gewonnen. Er darf sagen, was er sich davon am liebsten kaufen würde.





# KV Geld verteilen und sammeln



Ganser (Hg.) / D. Weißer: Zahlen und Mengen spielerisch! – Klasse 1/2  
Auer Verlag