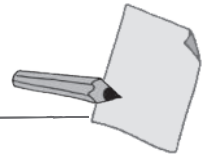


2. Vergiss mich nicht



Vorbereitung:

- Material: Tuch, 10 bis 30 Gegenstände zum Merken, entsprechend Themenbereich (siehe Hinweise)

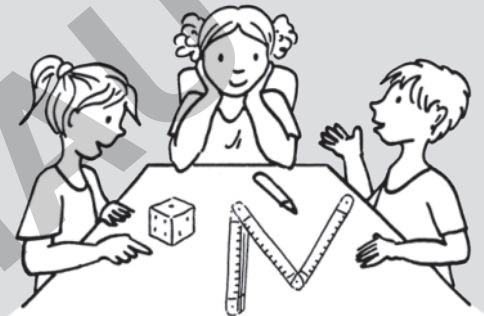


Zielkompetenzen:

- ➔ Die Kinder merken sich eine Anzahl kleiner Gegenstände und geben diese verbal oder schriftlich wieder.

Durchführung:

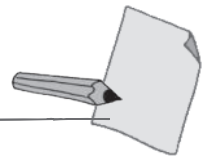
Die Lehrkraft legt verschiedene Gegenstände auf den Tisch. Die Kinder sitzen um den Tisch herum und benennen die Gegenstände. Wenn allen Kindern die Begriffe bekannt sind, prägen sie sich die Gegenstände ein. Die Lehrkraft legt nun ein Tuch über die Gegenstände. Die Kinder geben die gemerkten Gegenstände mündlich oder schriftlich wieder.



Weitere Hinweise:

- Als Gegenstände eignen sich die unterschiedlichsten Themenbereiche der Mathematik, z. B.:
 - verschiedene (Flächen-)Formen oder Körper
 - Geräte zum Messen von Längen, wie Zollstock, Lineal, Schneidermaßband
 - Geräte zum Messen von Zeit, wie Uhr, Stoppuhr, Kalender, Sonnenuhr.
- Wenn die Kinder den Ablauf kennen, können sie dieses Spiel eigenständig auch in Paaren oder kleinen Gruppen in Freiarbeitsphasen durchführen.

4. Ich packe meinen Mathe-Koffer



Vorbereitung:

- Material: Mathe-Koffer-Bildchen (KV 7)
- Die Vorlage (KV 7) auf buntes Papier kopieren, laminieren und Kärtchen ausschneiden.



Zielkompetenzen:

- ➔ Die Kinder trainieren ihre Merkfähigkeit in Bezug auf mathematische Gegenstände in der Umwelt.

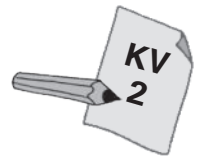
Durchführung:

Die Mathe-Bild-Kärtchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Ein Kind nimmt ein Kärtchen. Es startet mit dem Satzteil: „Ich packe meinen Mathe-Koffer“ und nennt dann das Mathe-Objekt, das auf dem Kärtchen abgebildet ist. Dieses kommt nun auf einen separaten Stapel. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Es muss das vorher Genannte wiederholen, dann ein neues Mathe-Kärtchen ziehen, den passenden Begriff nennen und das Mathe-Kärtchen dann auf den Stapel legen. Macht ein Kind einen Fehler, so dürfen die anderen darauf aufmerksam machen. Der Stapel wird kontrolliert. War die Reihenfolge fehlerhaft, so scheidet dieses Kind aus. Gewinner ist das Kind, welches am Ende übrig bleibt.



Weitere Hinweise:

- Das Spiel macht bei vielen Mitspielern am meisten Freude.



5

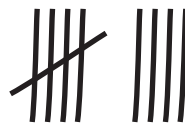
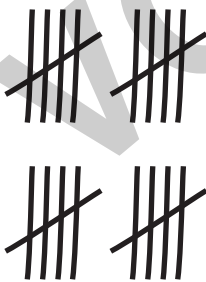
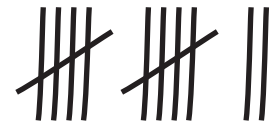
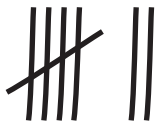
8

9

13

20

17



Ich packe meinen Mathe-Koffer

