

1	Spiele	4	2	Kleine Übungen auf die Schnelle	52
1.1	<i>Kopfrechenspiele</i>	4	2.1	<i>Klammerkarten</i>	52
1.1.1	Deckelaufgaben.....	4	2.2	<i>Bandolinos</i>	55
1.1.2	Bingo.....	4	2.3	<i>Wäscheklammer-Aufgaben</i>	60
1.1.3	Aufgaben für die Steckleiste.....	4	3	Arbeitsblätter	67
1.1.4	Memory®.....	5	3.1	<i>Puzzle</i>	67
1.1.5	Trainingsleiter.....	5	3.2	<i>Rechenmandalas</i>	68
1.1.6	Vier gewinnt.....	6	3.3	<i>Geheimschrift</i>	72
	Kopiervorlagen.....	7	3.4	<i>Schnelltraining</i>	73
1.2	<i>Wegespiele</i>	18	4	Auf einen Blick – Plakate und Co.	79
1.2.1	Von Schlangen und Leitern.....	18	4.1	<i>Zahlenhäuser</i>	79
1.2.2	Wettrennen.....	18	4.2	<i>Plakat mit allen 1 + 1-Aufgaben</i> ..	84
	Kopiervorlagen.....	18	4.3	<i>Plakat mit allen 1 – 1-Aufgaben</i> ..	85
1.3	<i>Kartenspiele</i>	21	4.4	<i>Plakate mit Fachbegriffen</i>	86
1.3.1	Farben sammeln.....	21			
1.3.2	Klingeling.....	21			
1.3.3	Ich hab's!.....	22			
1.3.4	Domino.....	23			
	Kopiervorlagen.....	24			
1.4	<i>Würfelspiele</i>	36			
1.4.1	Aufgaben würfeln.....	36			
1.4.2	Steinchenklau.....	36			
1.4.3	Autos mieten.....	36			
1.4.4	Welches Tier gewinnt?.....	37			
1.4.5	Das hungrige Nilpferd (ZR 10)...	37			
1.4.6	Das hungrige Nilpferd (ZR 20)...	38			
1.4.7	Teamarbeit – Zerlegt geschickt!..	38			
	Kopiervorlagen.....	39			
1.5	<i>Kleine Spiele für zwischendurch</i>	46			

1.3 Kartenspiele

1.3.1 Farben sammeln

■ **Material:**

- M1.3.1: Karten „Farben sammeln“
- je vier Spielmarken in den Farben Rot, Blau, Gelb und Grün

■ **Vorbereitung:**

Die Karten werden mindestens vier Mal kopiert, in den Farben Rot, Blau, Gelb und Grün angemalt und laminiert.

■ **Ablauf:**

Gespielt werden kann in Gruppen von zwei bis vier Schülern. Jedes Kind bekommt zwei Karten, die restlichen Karten liegen als Nachziehstapel verdeckt in der Mitte des Tisches. Vor Spielbeginn wird festgelegt, welches Ergebnis es zu erreichen gilt. Kann ein Schüler dieses Ergebnis mit seinen beiden Karten auf der Hand erreichen, legt er die Karten ab und nimmt sich eine Spielmarke in der Farbe einer der beiden Karten (hat ein Kind zum Beispiel eine rote und eine grüne Karte abgelegt, kann es sich entweder eine rote oder eine grüne Spielmarke als Gewinn nehmen). Kann ein Schüler das Ergebnis mit den beiden Karten auf der Hand nicht erreichen, legt er eine Karte auf den Wegwerfstapel und zieht eine neue Karte. Dann ist der nächste Schüler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn das erste Kind Spielmarken in allen vier Farben hat. Der Lehrer kann im Vorfeld entscheiden, ob jede Zahl nur ein Mal in allen vier Farben vorkommen oder ob sie mehrmals vorhanden sein soll (dann entsprechend oft kopieren).

■ **Variation:**

Dieses Spiel zielt vorrangig auf das Trainieren der Addition. Der Lehrer kann überlegen, ob Subtraktionsaufgaben ebenfalls zugelassen werden sollen oder nicht.

1.3.2 Klingeling

■ **Material:**

- eine Klingel oder ein anderes geräuscherzeugendes Instrument
- Karten von M1.3.1 oder eigene Übungsaufgaben

■ **Vorbereitung:**

Die Karten werden mindestens sechs Mal kopiert, ausgeschnitten und laminiert.

■ **Ablauf:**

Gespielt wird in Partnergruppen. Die Kinder sitzen sich gegenüber, zwischen ihnen steht eine Klingel oder ein anderes geräuscherzeugendes Instrument. Die Karten werden gerecht an beide Schüler verteilt. Der Kartenstapel liegt verdeckt vor ihnen. Vor Spielbeginn muss verabredet werden, welches Ergebnis es zu erreichen gilt. Die Kinder decken nun **gleichzeitig** eine Karte ihres Stapels auf. Entspricht die Summe beider Karten dem verabredeten Ergebnis, gewinnt das Kind die Karten, welches zuerst auf die Klingel schlägt. Das Spiel gewinnt der Schüler, bei dem alle Karten auf seinem Stapel liegen.

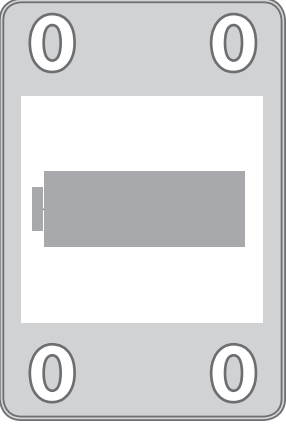
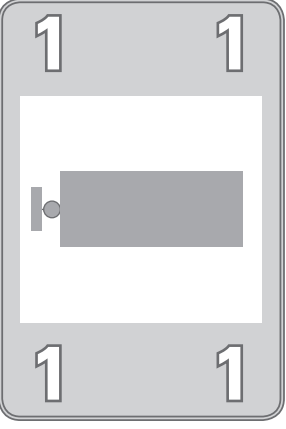
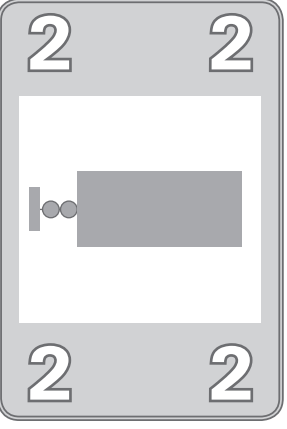
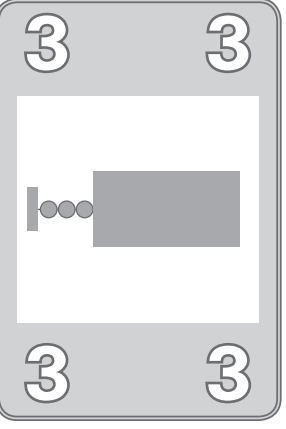
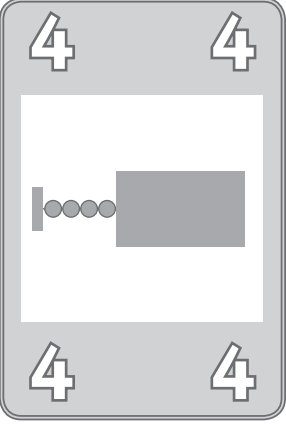
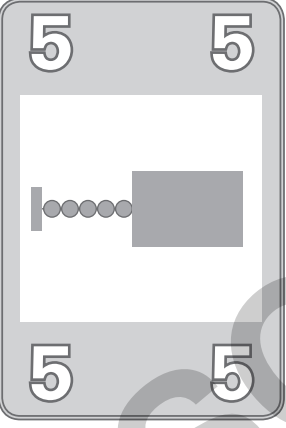
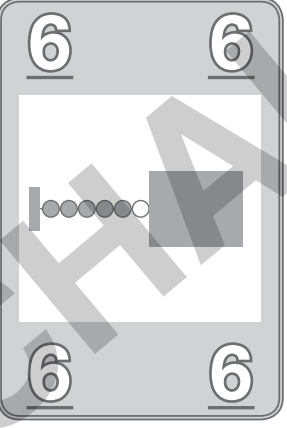
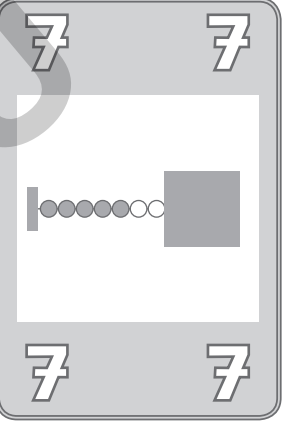
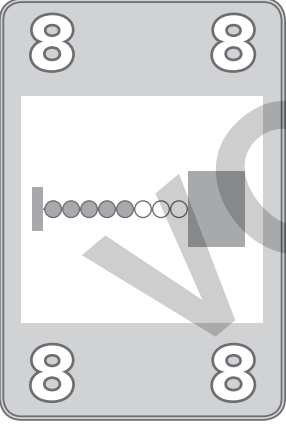
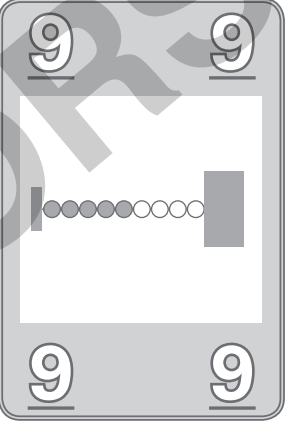
■ **Variationen:**

- Das zu erreichende Ergebnis kann während des Spielverlaufs geändert werden.
- Möglich ist auch, dass nicht nur Additions- sondern auch Subtraktionsaufgaben zugelassen werden.



M 1.3.1: Karten „Farben sammeln“

✂



M 1.3.3: Karten „Ich hab's!“ (1)

✂

$1+1$ $1+1$ $1+1$ $1+1$ $1+1$	$1+2$ $1+2$ $1+2$ $1+2$ $1+2$	$1+3$ $1+3$ $1+3$ $1+3$ $1+3$	$1+4$ $1+4$ $1+4$ $1+4$ $1+4$
$1+5$ $1+5$ $1+5$ $1+5$ $1+5$	$1+6$ $1+6$ $1+6$ $1+6$ $1+6$	$1+7$ $1+7$ $1+7$ $1+7$ $1+7$	$1+8$ $1+8$ $1+8$ $1+8$ $1+8$
$1+9$ $1+9$ $1+9$ $1+9$ $1+9$	$1+0$ $1+0$ $1+0$ $1+0$ $1+0$	$2+2$ $2+2$ $2+2$ $2+2$ $2+2$	$2+3$ $2+3$ $2+3$ $2+3$ $2+3$
$2+4$ $2+4$ $2+4$ $2+4$ $2+4$	$2+5$ $2+5$ $2+5$ $2+5$ $2+5$	$2+6$ $2+6$ $2+6$ $2+6$ $2+6$	$2+7$ $2+7$ $2+7$ $2+7$ $2+7$

2.2 Bandolinos

■ Material:

- M2.2: Bandolinos (Bandolinos 1 und 2: ZR 10 Addition, Bandolinos 3 und 4: ZR 20 Addition, Bandolinos 5 und 6: ZR 10 Subtraktion, Bandolinos 7 und 8: ZR 20 Subtraktion)
- dickerer Faden

■ Vorbereitung:


Die Bandolinos werden kopiert, ausgeschnitten und an der gestrichelten Linie geknickt. Anschließend werden die Bandolinos laminiert. Der Startpunkt wird durchgestochen und der Faden eingefädelt. Der Faden wird so fixiert, dass der Knoten auf der Vorderseite sitzt. Zum Schluss werden alle seitlichen dicken Striche sowie der dicke Strich beim Ziel eingeschnitten.

■ Ablauf:


Die Kinder lösen die Aufgaben auf dem Bandolino, indem sie den Faden von hinten in den Einschnitt der ersten Aufgabe klemmen und anschließend den Faden über die Vorderseite zum richtigen Ergebnis führen und ebenfalls dort einklemmen. Nun führen sie den Faden über die Rückseite zur zweiten Aufgabe, klemmen ihn dort ein und verbinden ihn wieder mit dem richtigen Ergebnis. Nachdem alle Aufgaben gelöst wurden, wird der Faden im „Ziel“ fixiert und anschließend alles durch die Verbindungslinien auf der Rückseite kontrolliert: Läuft der Faden über den Linien, wurden die Aufgaben richtig gelöst.

M 2.2: Bandolinos (1 / 2)

Bandolino 1

Start		
-	2 + 4	
-	6 + 2	9
-	0 + 2	2
-	3 + 7	4
-	4 + 3	7
-	5 + 4	6
-	2 + 2	8
-	3 + 2	3
-	2 + 1	10
		5
	Ziel	

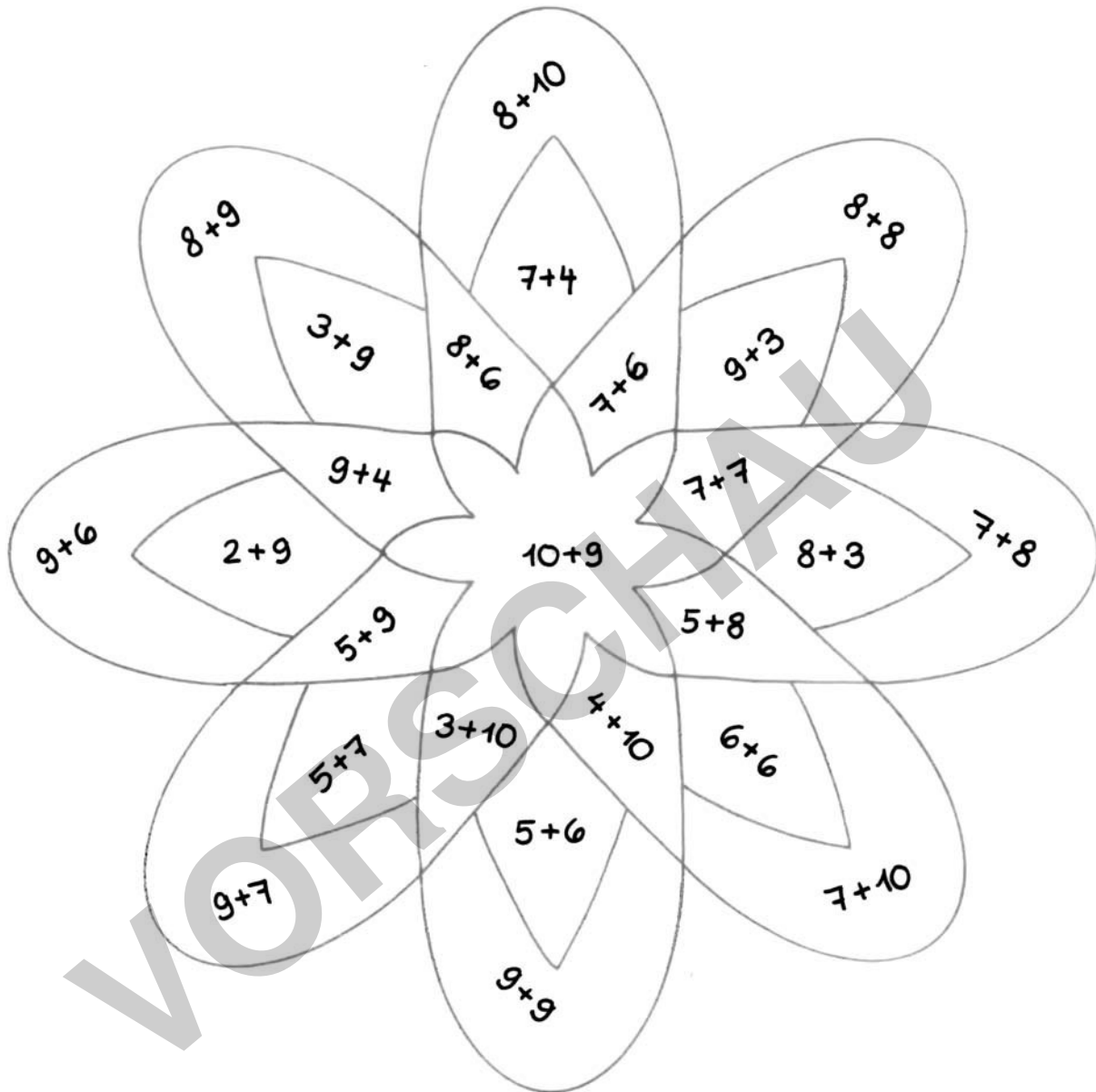
Bandolino 2

Start		
-	1 + 1	
-	2 + 7	10
-	8 + 2	3
-	1 + 2	8
-	3 + 5	5
-	1 + 3	2
-	5 + 2	7
-	3 + 3	6
-	4 + 1	9
		4
	Ziel	

Name: _____ Datum: _____



Mandala ZR 20 Addition



11	12	13	14	15	16	17	18	19
gelb	weiß	orange	blau	rot	grün	rosa	braun	grau