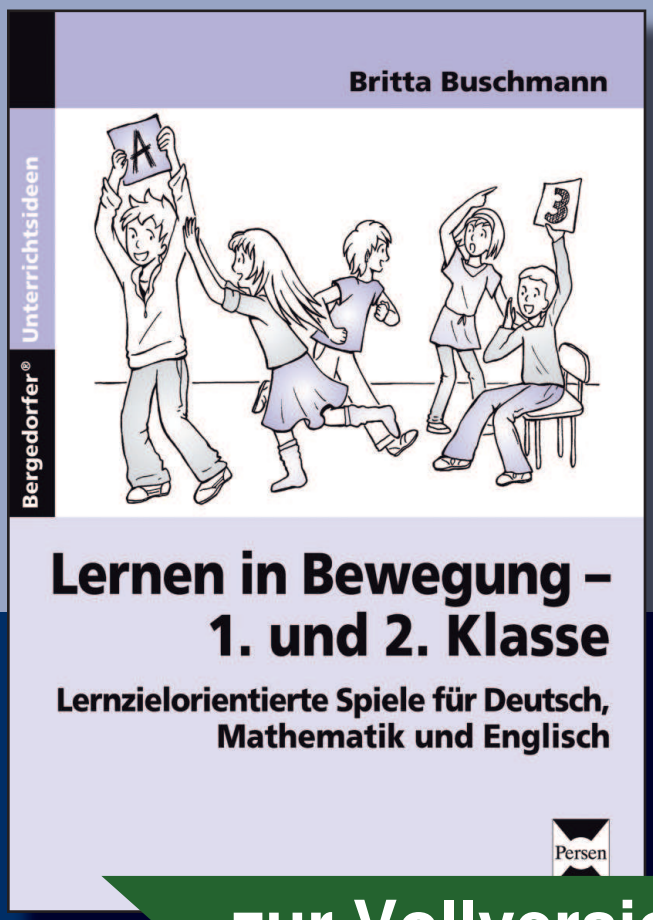
DOWNLOAD

Britta Buschmann

Mathe in Bewegung

Spiele für den Matheunterricht

VORSCHAU



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

netzwerk lernen

zur Vollversion

Jumpi

Benötigtes Material

1 Würfel pro Paar

Spieldauer

10 Minuten

Lernziel

Zahlenrechnen im Zahlenraum bis 12
Festigen von Rechenoperationen

Spielverlauf

Die Kinder bilden Paare. Jedes Paar erhält einen Würfel. Ein Kind würfelt zwei Zahlen und bildet aus den gewürfelten Zahlen entweder eine Additions- oder Subtraktionsaufgabe. Der Partner muss die Aufgabe nun ausrechnen und das Ergebnis hüpfend anzeigen. Anschließend wird gewechselt.

Bemerkung

Das Spiel eignet sich besonders für Schulanfänger, da ein nur sehr begrenzter Zahlenraum für die Aufgaben zur Verfügung steht. Subtraktionsaufgaben sollten nur dann zugelassen sein, wenn die Schüler das Wesen der Subtraktion („die kleinere von der größeren Zahl abziehen“) verstanden haben.

Download Vorschau

netzwerk lernen
zur Vollversion

Tauchstation

Lernziel

Zahlenrechnen im bekannten Zahlenraum
Üben und Festigen von Rechenoperationen, Überprüfen von Lösungen auf Richtigkeit

Benötigtes Material

Keins

Spieldauer

5–10 Minuten

Spielverlauf

Alle Kinder sitzen unter ihrem Tisch. Die Lehrkraft nennt eine Rechenaufgabe mit Ergebnis. Die Kinder sollen entscheiden, ob die angegebene Lösung richtig oder falsch ist. Handelt es sich um eine falsche Lösung, so müssen die Kinder unter dem Tisch auftauchen.

Bemerkung

Keine

Download VORANSICHT

Treffpunkt

Lernziel

Zahlenrechnen, im bekannten Zahlenraum mündlich addieren und subtrahieren
Schulung der Kopfrechenfähigkeit, Reaktionsvermögen, gemeinsame Absprachen treffen

Benötigtes Material

Schilder mit Zahlen, CD-Player, Musik

Spieldauer

ca. 10 Minuten

Spielverlauf

Alle vier Ecken der Klasse werden mit unterschiedlichen Zahlen versehen, die auf Schilder geschrieben werden. Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, müssen alle Kinder in eine Ecke flüchten.
Die Anzahl der Kinder, die sich nun in der/den Ecke(n) befinden, wird zu der festgelegten Eckenzahl addiert oder von ihr subtrahiert. Ein Kind der Gruppe nennt das Ergebnis.

Bemerkung

Der Zahlenraum kann variabel sein.

Download VORSCHAU Vorschau

netzwerk lernen

© Persen Verlag

zur Vollversion

Cowboyrechnen

Benötigtes Material

keins

Spieldauer

5–10 Minuten

Lernziel

Zahlenrechnen im Zahlenraum bis 20
Festigen von Rechenoperationen

Spielverlauf

Alle Kinder setzen sich verkehrt herum auf ihren Stuhl mit dem Rücken zur Lehrkraft. Die Lehrkraft nennt eine Aufgabe und die Kinder zeigen das Ergebnis mit den Fingern. Wichtig: Es darf dabei nicht gesprochen werden.

Bemerkung

Keine

Download VORSCHAU zur Vollversion

1×1-Drehscheibe

Lernziel

Operationsvorstellungen erlangen, schnelles Rechnen
Grundvorstellungen der Multiplikation erlangen, Festigen von 1×1-Rechenoperationen

Benötigtes Material

1×1- Drehscheibe für jede Gruppe

Spieldauer

5–10 Minuten

Spielverlauf

Die Kinder gehen in Kleingruppen zusammen. Jede Gruppe erhält eine 1×1-Drehscheibe. Ein Kind dreht die Scheibe und löst die angezeigte Bewegungsaufgabe, die anderen kontrollieren dies. Dann ist der Nächste an der Reihe.

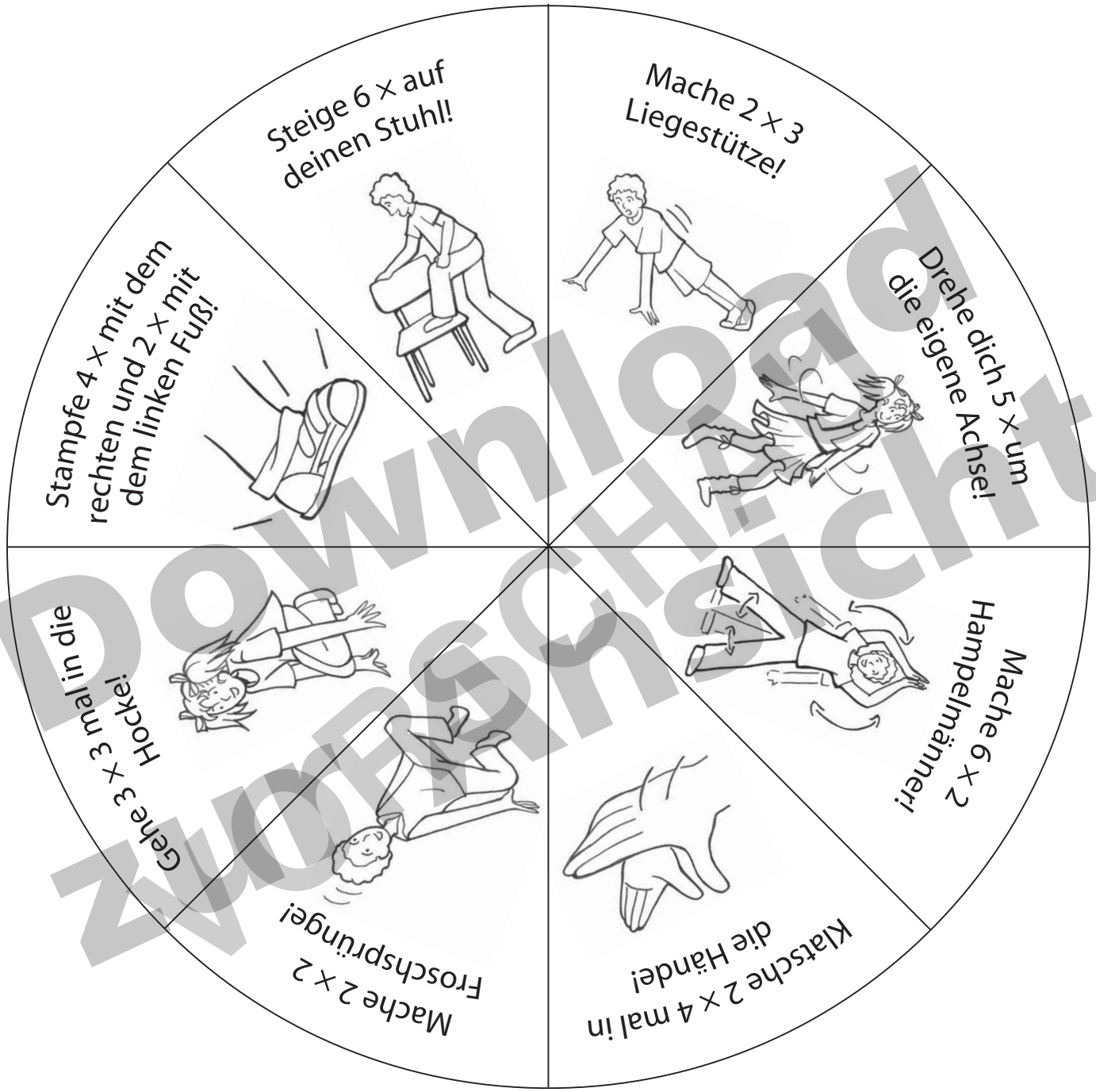
Bemerkung

Die 1×1-Drehscheibe sollte entweder laminiert oder auf festere Pappe kopiert werden. Der Pfeil sollte mit einer Musterbeutelklammer befestigt werden.

Download ZUR ANSICHT

netzwerk lernen
Persen
zur Vollversion

Material zur „1×1-Drehscheibe“



Download ZUR SCHAUSICHT

Hinweis: Der Zeiger muss mit einer Musterbeutelklammer befestigt werden.

netzwerk lernen
Persen
zur Vollversion