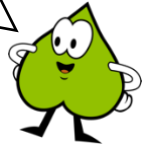


Spiele und Kurzaktivitäten

ÜBERSICHT SPIELE

BINGO
CODE-KNACKER
DER/DIE NÄCHSTE BITTE
GRÜN GEGEN BLAU
HAUSNUMMERN WÜRFELN
ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST
KÄSTCHENWERFEN MIT MAßEINHEITEN
KLASSEN-DOMINO
KOPFRECHNEN UMGEKEHRT
LOOP-ÜBUNGEN
MATHE-FUßBALL
MATHE - WER BIN ICH ?
MISTER X
STADT-LAND-FLUSS
WIE GROß IST WOHL ... ?
ZAHLENRÄTSEL
ZAHLEN VERSENKEN
ZIELSCHEIBE

Klicken Sie auf den Titel
des Spieles, um direkt auf
die entsprechende Seite
zu gelangen.



ÜBERSICHT KURZAKTIVITÄTEN

DIE MALAUFGABE DES TAGES
DIE ZAHL DES TAGES
FALTPAPIER SCHNEIDEN
FORM ZU FORM
SCHÄTZGLAS
WEGE BESCHREIBEN

KOPIERVORLAGEN SPIELE UND AKTIVITÄTEN



BINGO

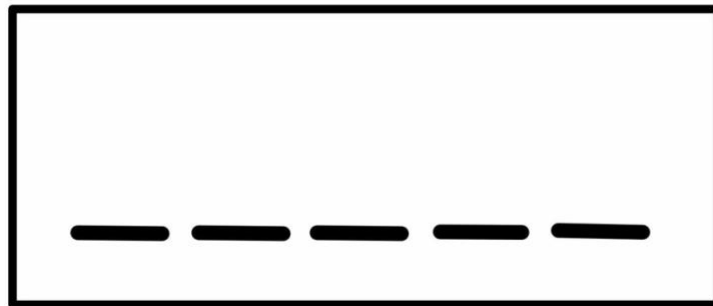
Material: vorgedrucktes 3·3-Feld (evtl. laminiert) oder Blatt, auf dem sich die Kinder dieses Feld selbst einzeichnen, (Folien-)Stift

Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind zeichnet ein 3·3-Feld auf ein Blatt und trägt Ergebnisse des kleinen Einmaleins in die Felder ein. Die Lehrerin oder ein Kind der Klasse stellt Einmaleins-Aufgaben, die notiert werden (Rückseite der Tafel, Tablet, Zettel, ...). Die Kinder rechnen die gestellten Aufgaben aus. Sollten sie das Ergebnis auf ihrem Bingozettel finden, kreisen sie diese Zahl ein. Wer zuerst alle Zahlen in einer Zeile, einer Spalte oder einer Diagonale eingekreist hat, ruft ganz laut „Bingo!“ und gewinnt das Spiel. Dieses Kind darf sich als nächstes die Aufgaben ausdenken.

Differenzierung: Kinder können in differenzierten Gruppen spielen, z.B. zu ausgewählten Einmaleinsreihen; das Bingofeld wird vergrößert (4·4-Feld); es werden zunächst nur Zeilen und Spalten in den Blick genommen und keine Diagonalen; es wird auch mit großen Einmaleins-Aufgaben gespielt.

CODE-KNACKER



Material: Papier und Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Kinder der Klasse sollen einen Code knacken. Dafür bekommen sie von einem Code-Experten verschlüsselt Hinweise.

Beispiel: „Es ist ein fünfstelliger Code.

Die Ziffer an der ersten Stelle ist die Summe aus 5 und 2.

Die Ziffer der zweiten Stelle ist das Dreifache von 2.

Die Ziffer an der dritten Stelle ergibt sich, wenn man 8 mal 3 rechnet und das Produkt durch 6 teilt.“

Differenzierung: Durch die Länge der Code-Zahl und durch die Komplexität der Rechenaufgaben der Hinweise kann die Schwierigkeit der Aufgabe variiert werden.

DER/DIE NÄCHSTE BITTE !



Material: Zeichen oder Schild „Der/die Nächste bitte“

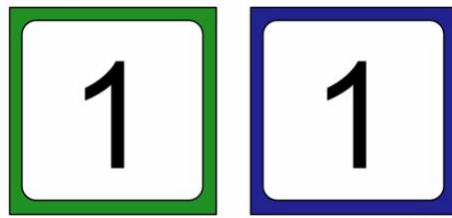
Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrperson gibt eine Startzahl vor und ruft das erste Kind auf. Dieses muss nun ausgehend von der Startzahl z. B. die Zahlen der Reihe nach weiterzählen, solange, bis die Lehrperson das Schild „Der/die Nächste bitte“ hochhält und das nächste Kind aufruft. Nun muss das nächste Kind die Aufgabe fortführen bis es wieder heißt „Der/die nächste bitte“. Die Aufgaben können dabei ganz unterschiedlich sein:

- In Zehnerschritten weiterzählen
- Rückwärts zählen
- Nur gerade (ungerade) Zahlen nennen
- In 5er-Schritten weiterzählen
- In z. B. 3er-Schritten usw. weiterzählen

Differenzierung: Je nach bearbeitetem Zahlenraum kann eine zwei- drei- oder vierstellige Startzahl gewählt werden.

GRÜN GEGEN BLAU



Material: ca. 30 Teamkärtchen: Mannschaft Grün/ Mannschaft Blau (je nummeriert von 1 - 15, je nach Anzahl der Kinder)

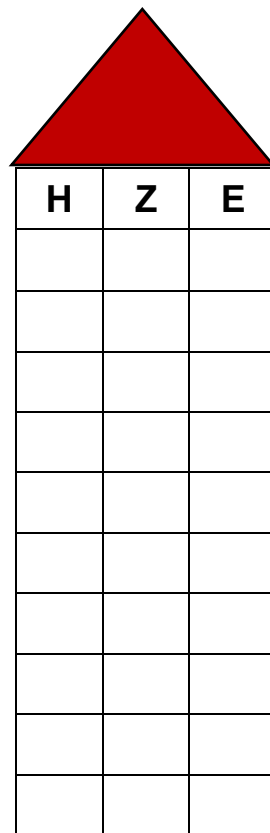
Personen: Klassengröße

Anleitung: Zwei Mannschaften treten gegeneinander im Kopfrechnen an. Dabei weiß zunächst kein Kind zu welcher Mannschaft die anderen Kinder gehören (verdeckte Kärtchen). Es ist darauf zu achten, dass jeweils die gleichen grünen und blauen Nummern verteilt werden, denn Kinder mit der gleichen Nummer spielen gegeneinander. Haben sich die Kinder ihre Karte verdeckt angesehen, kann es losgehen. Eine Person (Lehrkraft, Kind...) stellt eine Rechenaufgabe. Nach einer Zeit (etwas Zeit lassen, damit alle Kinder mitrechnen können) wird verkündet, wer die Lösung nennen darf: „Es antworten die Kinder mit der Nummer ____.“ Je nachdem, wer die Lösung zuerst nennt, erspielt einen Punkt für seine Teamfarbe. Der Punktestand wird an der Tafel dokumentiert. Wichtig ist, dass einzelne Rechenpaare mehrfach aufgerufen werden, damit die Kinder auch weiterhin mitrechnen.

Differenzierung: Auswahl der Aufgaben den Paarungen anpassen (Teamkärtchen können bei einer festen Sitzordnung vor Eintreffen der Kinder gezielt verteilt werden und etwa gleichstarke Kinder (gleiche Nummer) können gegeneinander spielen).

Vgl.: Cottmann, K. (2007). *5-mal 5-Minuten-Training*. In: *Grundschule Mathematik 15/2007*, S. 16-19.

HAUSNUMMERN WÜRFELN



Material: 3 Würfel pro Kind, Spielfeld (am besten laminiert) und (Folien-)Stift

Alternativ: Es können auch Ziffernkarten gezogen werden. Dafür benötigt jedes Kind drei Sätze Ziffernkarten von 0-9.

Personen: 2 und mehr

Anleitung: Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Augenzahlen der drei Würfel werden als Stellenwerte in die Tabelle notiert. Die Kinder entscheiden vor dem Wurf, ob sie eine hohe oder eine niedrige Hausnummer würfeln möchten.

Differenzierung: Die Kinder dürfen auch nachdem die Würfel gefallen sind entscheiden, ob sie eine hohe oder eine niedrige Hausnummer erreichen möchten.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST...



Material: Gegenstände in der Umwelt (Klassenraum, Schulhof, ...)

Personen: 2 - Klassengröße

Anleitung: Dieses Spiel kann zu verschiedenen mathematischen Inhalten gespielt werden. Zum Bereich Formen und/oder Körper könnte es wie folgt gespielt werden: Ein Kind beginnt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ____ (rund, eckig, viereckig, dreieckig, quadratisch, ...).“ oder „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ein(e) ____ (Würfel, Quader, Zylinder, Pyramide, Kugel, ...)“. Das Kind, das richtig geraten hat, stellt die nächste Aufgabe.

Differenzierung: Komplexität der möglichen Begriffe vorgeben;
Anzahl möglicher Formen oder möglicher Körper einschränken;

KÄSTCHENWERFEN MIT MAßEINHEITEN

m	Cent	kg	Sek
Std.	cm	€	g
mg	l	★	km
mm	t	Min	ml

Material: auf dem Schulhof wird mit Kreide ein 4m x 4m Spielfeld aufgezeichnet, in die 15 Kästchen werden jeweils Maßeinheiten notiert sowie 1 Joker, bunte Säckchen, Steine, o.ä.

Personen: 2 - 4 Spieler (an jeder Ecke des Spielfeldes platziert)

Anleitung: Die Kinder treten jeweils 2 Schritte von ihrer Spielfeldecke zurück. Sie werfen nacheinander ihr Säckchen auf das Spielfeld. Auf dem Feld, auf dem das Säckchen zum Liegen kommt, steht eine Maßeinheit. Zu dieser muss eine Umwandlungsaufgabe gefunden werden: z. B. „35 m sind 3500 cm.“ Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe. Für jede richtige Umwandlung gibt es einen Punkt. Sollte ein Feld bereits durch einen anderen Mitspieler belegt sein, kann in diesem Feld kein Punkt gesammelt werden.

Differenzierung: Jedes Kind darf mit 2 Säckchen werfen. So kann es entscheiden, für welche Maßeinheit es eine Umwandlungsaufgabe finden möchte.

KLASSEN-DOMINO

START	$24 + 8$	32	$18 + 7$	25	$32 + 9$	41	$45 + 8$
53	$65 + 9$	74	$88 + 6$	94	$39 + 4$	43	$57 + 7$
64	$27 + 5$	32	$19 + 4$	23	$46 + 5$	51	ZIEL

Material: Einzelne Dominokarten mit einer Start- und einer Zielkarte

Personen: Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind erhält eine oder mehrere Dominokarten. Das Kind mit der Startkarte (auf dem ersten Feld dieser Karte steht START) liest die erste Rechenaufgabe vor (zweites Feld dieser Karte). Alle Kinder rechnen die Aufgabe aus. Das Kind mit dem passenden Ergebnis meldet sich und liest die nächste Aufgabe vor. Wenn alle Kinder richtig gerechnet haben, steht das letzte Ergebnis auf der Zielkarte (zweites Feld ZIEL). Die Klasse hat das Klassen-Domino gemeinsam gelöst.

Wichtig ist, dass jedes Ergebnis nur einmal vorkommt.

Differenzierung: Die Lehrkraft kann vorher genau auswählen, welches Kind, welche Karte erhält, um das Ergebnis auch nennen zu können. Einzelne Kinder können auch mehrere Dominokarten erhalten.

KOPFRECHNEN UMGEKEHRT

Finde alle Aufgaben mit dem Ergebnis



Material: Blatt, Stift

Personen: 1 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrkraft nennt eine Ergebniszahl. Die Kinder denken sich eine (oder mehrere) Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit dazu aus. Nach Ablauf der Zeit werden alle möglichen Aufgaben zu dem Ergebnis gesammelt.

Variante: Dieses Spiel kann in Teams gespielt werden. Immer abwechselnd nennen die Teams eine mögliche **neue** Aufgabe. Das Team, das keine neue Aufgabe mehr findet, hat verloren.

Differenzierung: Rechenoperationen können vorgegeben werden

- nur Additionsaufgaben finden
- nur Subtraktionsaufgaben finden
- keine Aufgaben $+ 1$, $\cdot 1$, $- 1$, $: 1$ verwenden, etc.

Vgl.: Cottmann, K. (2007). *5-mal 5-Minuten-Training*. In: *Grundschule Mathematik* 15/2007, S. 16-19.

LOOP-ÜBUNGEN

Start Meine Zahl heißt 859. Wer hat die Zahl 324?	Meine Zahl heißt 324. Wer hat die Zahl 731?
Meine Zahl heißt 731. Wer hat die Zahl 888?	Meine Zahl heißt 888. Wer hat die Zahl 209?

pikas.dzlm.de/node/649

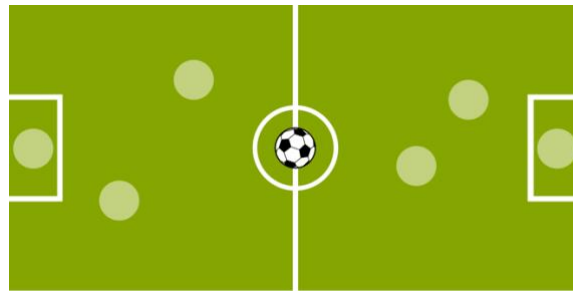
Material: Kartensatz, pro Spieler eine (oder mehrere Karten)

Personen: 4 bis Klassengröße

Anleitung: Loop-Übungen werden nach dem Dominoprinzip gespielt, wobei inhaltlich ein besonderer Blick auf Sprache gelegt wird. Ein Kind beginnt mit der Startkarte und liest vor, welche Karte als nächste gesucht wird. Alle Kinder hören aufmerksam zu. Derjenige, der die gesuchte Karte besitzt, liest seine Karte vor und stellt dann die nächste Frage, um die Suche nach der folgenden Karte zu starten.

Variation: Loop-Übungen lassen sich sehr individuell auf verschiedene Themenbereiche anpassen.

MATHE-FUßBALL



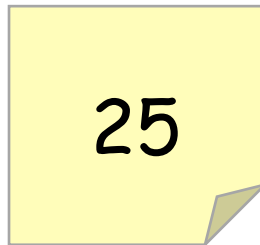
Material: Spielfeld, Fußball (Tafel, Magnetwand, etc.)

Personen: bis Klassengröße

Anleitung: Die Gruppe / Klasse wird in zwei Mannschaften geteilt. Es wird ein Timer, eine Stoppuhr, etc. gestellt. Die Lehrkraft stellt eine Aufgabe, der/diejenige der/die es weiß, meldet sich. Ist die Antwort richtig, erhält die Mannschaft einen Punkt und der Ball rückt ein Feld näher zum gegnerischen Tor. Nach einem Tor kann wieder von der Mitte gestartet werden. Gespielt wird, bis die Zeit abgelaufen ist.

Differenzierung: Die Auswahl der Aufgaben kann zu verschiedenen Themen erfolgen. Besonders starke Spieler können mit zusätzlichen Handicaps belegt werden. Zwei hintereinander folgende Antworten dürfen nicht von dem gleichen Spieler gegeben werden („Pass“).

MATHE - WER BIN ICH?



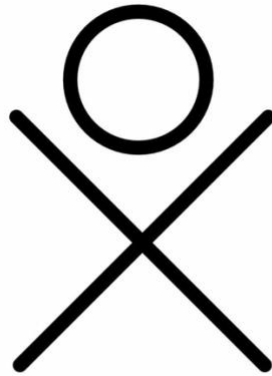
Material: Haftnotizzettel und Stift oder Tafel und Kreide

Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Der Zahlenraum muss zuvor festgelegt werden. Ein Kind übernimmt die „Wer bin ich - Suche“. Ihm wird eine Zahl zugeordnet, ohne dass das Kind diese Zahl sieht. (Haftnotizzettel an die vordere Tischkante, so dass das Kind den Zettel nicht sehen kann/ Kind sitzt vor der Tafel auf einem Stuhl mit dem Rücken zur Tafel. An die Tafel wird eine Zahl geschrieben.) Das Kind muss durch geschicktes Fragen herausfinden, welche Zahl es hat. Die Kinder der Klasse dürfen dabei nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Differenzierung: Das Kind darf sich einen Zettel und Stift zur Hilfe nehmen, um sich Notizen zu seinen Fragen zu machen.

MISTER X



Material: Tafel & Kreide, alternativ: Papier und Stift

Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Ein Kind überlegt sich geheim eine Zahl und malt an die Tafel „Mister X“. Die anderen Kinder versuchen herauszufinden, welche Zahl Mister X versteckt. Die Kinder der Klasse nennen Zahlen. Ist die Zahl kleiner wird die Zahl links von Mister X notiert, ist die Zahl größer, wird die Zahl rechts von Mister X notiert. So können sich die Kinder Mister X durch geschicktes Fragen annähern.

STADT-LAND-FLUSS

Zahl	+ 30	· 5	das Doppelte	das Zehnfache
6	36	30	12	60

Material: Blatt oder vorgedruckte Blankotabelle (evtl. laminiert) oder bereits mit Rechenoperationen gefüllte Tabelle (obere Zeile), (Folien-) Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind bereitet seine Tabelle vor (selbst zeichnen, Rechenoperationen in die obere Zeile eintragen). Ein Kind aus der Gruppe / Klasse nennt laut die Zahl 1 und zählt weiter, ein anderes Kind (z. B. Sitznachbar, vorher bestimmtes Kind) ruft irgendwann „Stopp“. Die nun von dem zählenden Kind genannte Zahl wird in die erste Spalte eingetragen. Dies ist die Zahl mit der jede Rechenoperation ausgeführt wird. Das jeweilige Ergebnis wird an der passenden Stelle in der Tabelle eingetragen. Das Kind, das zuerst mit dem Füllen der Tabellenzeile fertig ist, ruft „Stopp“. Die anderen Kinder können in Ruhe zu Ende rechnen und das schnellste Kind darf in der nächsten Runde zählen oder „Stopp“ sagen.

Variante: Die Kinder erhalten verschieden farbige Tabellen (rot, grün, gelb, blau) und das schnellste Kind sammelt einen Punkt für sein Team.

Differenzierung: Anpassung der gewählten Rechenoperationen (auch für jedes Kind individuell möglich), Zählen in verschiedenen Schritten (nur in Zehnerschritten, in Fünferschritten, in Zweierschritten ..., je nachdem welcher Zahlenraum gewünscht ist)

WIE GROß IST WOHL ...?



Material: Gegenstände aus dem Klassenraum, Papier und Stift für jedes Kind, Zollstock oder Maßband

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrperson hält nacheinander verschiedene Gegenstände hoch (Bleistift, Buch, Radiergummi, Besen, Schuh ...). Die Kinder müssen die Länge des Gegenstandes schätzen und auf einem Blatt Papier notieren. Nach zehn Gegenständen werden die Gegenstände von der Lehrperson (oder von einem Kind) gemessen. Wer war mit seiner Schätzung am nächsten dran?

Differenzierung: Zur Unterstützung können zuvor Stützpunktvorstellungen zu Längen wiederholt und visualisiert werden.

- 1 mm ist ungefähr so groß wie eine Bleistiftspitze.
- 1 cm ist ungefähr so groß wie 1 Centmünze.
- 10 cm sind ungefähr so lang wie ...

ZAHLENRÄTSEL



Meine Zahl ist eine gerade Zahl.

Material: Papier und Stift

Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Ein Kind beschreibt seine Zahl, ohne dabei die Zahl selbst zu nennen. Die Kinder der Klasse versuchen mithilfe der Hinweise das Zahlenrätsel zu knacken. Der Zahlenraum wird zuvor festgelegt.

- Meine Zahl ist größer als $9 + 2$.
- Meine Zahl ist eine gerade Zahl.
- Meine Zahl ist kleiner als $19 - 3$.
- Meine Zahl ist nicht $20 - 6$.
- Wie heißt meine Zahl?

Differenzierung: Die Zahlen lassen sich auf den bearbeiteten Zahlenraum der Lerngruppe anpassen.

Dementsprechend können auch die Hinweise komplexer werden:

- Die Summe aller meiner Ziffern ist ...
- Meine Zahl ist ein Vielfaches von...
- Meine Zahl hat eine 5 an der Einerstelle.
- Meine Zahl ist durch 4 teilbar.
- usw.

Als Hilfe kann das Kind zuvor eine gewisse Anzahl an Zahlen vorgeben, von denen eine Zahl die richtige Lösung des Zahlenrätsels ist.

ZAHLEN VERSENKEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
A			2	4	0				5	5	A
B	1										B
C	6								2		C
D					8				3		D
E		4									E
F							5	6	7	8	F
G											G
H		3	0	1							H
I											I
J					1			1	2	0	J
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

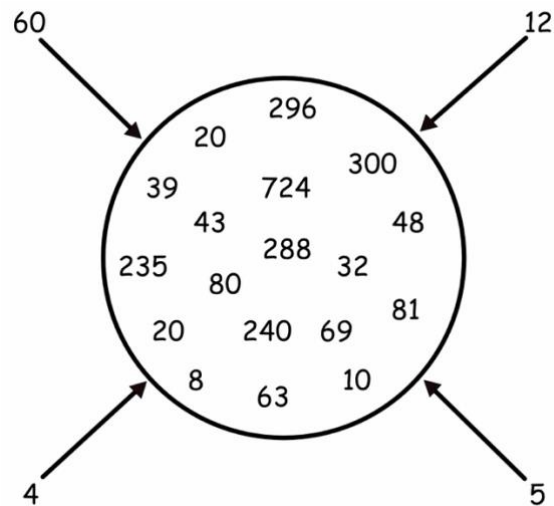
Material: pro Spieler ein Papier mit 2 Spielfelder (10x10 Kästchen),
Stift

Personen: 2

Anleitung: Jedes Kind platziert auf seinem Spielfeld horizontal (und auch vertikal) zunächst zehn Zahlen: 3 einstellige Zahlen, 3 zweistellige Zahlen, 3 dreistellige Zahlen, 1 vierstellige Zahl. Anschließend beginnt das Spiel. Nacheinander versuchen die Kinder, die versteckten Zahlen des Gegenspielers zu finden. Dafür nennt ein Kind die Koordinaten eines Feldes „Befindet sich eine Zahl auf dem Feld B/2?“ Das Kind verneint entweder die Frage oder nennt die entdeckte Ziffer. Das Kind kann sich nun auf seinem Spielfeld ein X einzeichnen oder die entsprechende Ziffer notieren.

Variation: Um die Spieldauer zu verkürzen, kann das Spielfeld verkleinert werden. Es können weniger Zahlen platziert werden. Die Vorgaben zu den Zahlen können variiert werden.

ZIELSCHEIBE



Material: ausgefüllte Zielscheibe in groß (Tafel, Whiteboard, ...),
Blatt für jedes Kind

Personen: 1 bis Klassengröße

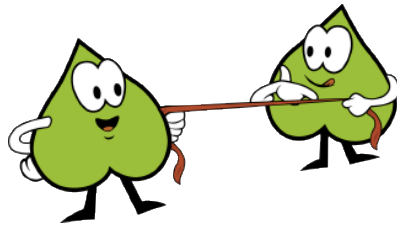
Anleitung: Jedes Kind versucht Rechenaufgaben so zu bilden, dass es mit den vier außerhalb des Kreises liegenden Zahlen die Zielzahlen innerhalb des Kreises trifft. Die vier äußeren Zahlen dürfen pro Aufgabe nur einmal benutzt werden. Rechenoperationen (+, -, ·, :) hingegen dürfen beliebig oft benutzt werden.

Beispiel: $60 + 12 + 4 + 5 = 81$

$$5 \cdot 60 - 4 = 296$$

Differenzierung: Kinder können in Gruppen mit differenzierten Zielscheiben spielen; verschiedene Zahlenräume nutzen; Begrenzung der Rechenoperationen

Vgl.: Birnstengel-Höft, U., Feldhaus, A. (2007). *Zielscheibe*. In: *Grundschule Mathematik* 15/2007, S. 45.



ÜBERSICHT KURZAKTIVITÄTEN

DIE MAL-AUFGABE DES TAGES

DIE ZAHL DES TAGES

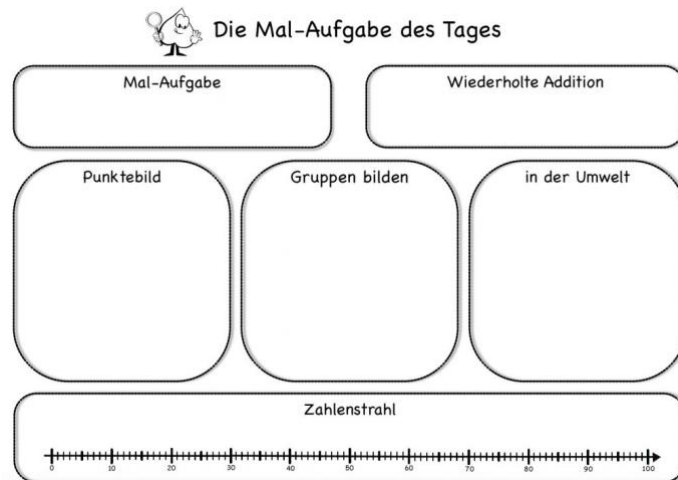
FALTPAPIER SCHNEIDEN

FORM ZU FORM

SCHÄTZGLAS

WEGE BESCHREIBEN

DIE MAL-AUFGABE DES TAGES



<https://pikas-kompakt.dzlm.de/node/36>








Material: Kopiervorlage (laminiert) und (Folien-)Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrperson oder ein Kind nennt eine Malaufgabe des Tages oder notiert diese an der Tafel. Zu dieser sollen die Kinder dann entsprechende Darstellungen finden.

Variation: Ebenso ist es möglich, nicht eine komplette Malaufgabe vorzugeben, sondern nur das Ergebnis: „Heute suchen wir Mal-Aufgaben mit dem Produkt 20/ Die Mal-Aufgabe des Tages hat das Ergebnis 20“. Diese Aufgabenvariante ermöglicht es, verschiedene Mal-Aufgaben zu finden und zudem Darstellungen zu vergleichen.

DIE ZAHL DES TAGES

1) Male so viele Punkte aus. 	2) Zeichne ein Würfelbild. 
3) Zeige am Zahlenstrahl. 	
4) Lege mit Geld. 	5) Male ein Zahlenbild. 
6) Zerlege die Zahl. 	7) Schreibe Rechenaufgaben. 

pikas.dzlm.de/node/1052

Material: pro Spieler eine Kopiervorlage (laminiert), (Folien-)Stift

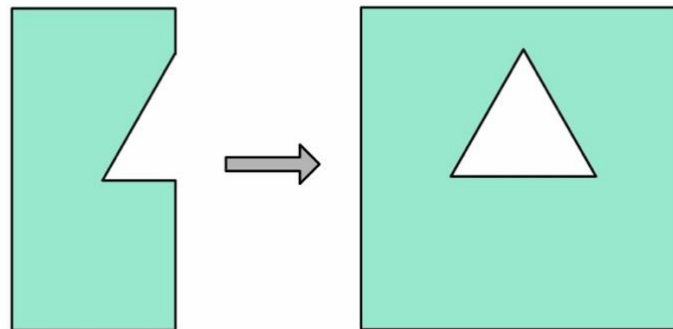
Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Ein Kind wählt eine Zahl des Tages. Der Zahlenraum wird zuvor festgelegt. Anschließend dürfen alle Kinder möglichst viele Darstellungen und Aufgaben finden, die zu dieser Zahl passen.

- Punktebild
- Zahlsymbol, Zahlwort
- Nachbarzahlen (Nachbarzehner, usw.)
- am Zahlenstrahl eintragen
- Zahl als Ergebnis von Plus- und Minusaufgaben
- Zahlenfolge zur Startzahl „Zahl des Tages“
- Zahl mit Würfelmateriale darstellen
- Zahl in der Stellenwerttafel darstellen
- Sachaufgabe zur „Zahl des Tages“ formulieren
- Zahlennrätsel zur „Zahl des Tages“ formulieren

Differenzierung: Den Kindern kann vorgegeben werden, wie sie die „Zahl des Tages“ notieren sollen (Beispiele s.o.) oder wie viele Darstellungen gefunden werden sollen.

FALTPAPIER SCHNEIDEN



Material: quadratisches Faltpapier (Lehrkraft), quadratisches, weißes Papier oder aufgezeichnetes Quadrat (Kinder)

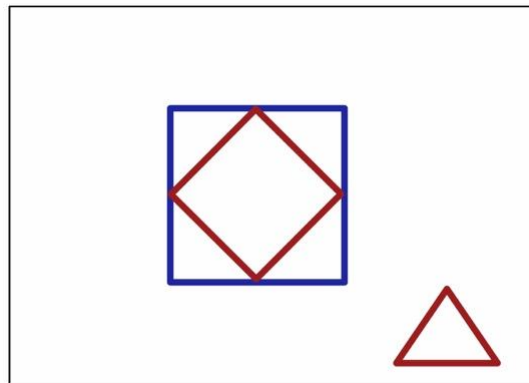
Personen: 2 - Klassengröße

Anleitung: Die Lehrkraft hält ein quadratisches Faltpapier in ihrer Hand. Die Kinder haben ein quadratisches weißes Papier vor sich (muss nicht unbedingt die gleiche Größe haben, wie das Faltpapier der Lehrkraft). Die Lehrkraft faltet das Papier einmal in der Mitte (Ecke auf Ecke, Kante auf Kante) und schneidet anschließend an der Faltkante eine Form aus dem Papier (Halbkreis, Dreieck, Rechteck, etc.). Die Kinder müssen auf ihrem Papier einzeichnen, wie das Papier aussieht, wenn es wieder auseinandergefaltet wird. D.h., die Kinder zeichnen auf ihrem Papier die Form des fehlenden Stückes ein. (Wie sieht die Lücke aus?)

Variante: Die Kinder haben Faltpapier und eine Schere und die Lehrkraft zeichnet an der Tafel das zu entstehende Muster in ein quadratisches Feld ein. Die Kinder müssen zunächst überlegen, wie oft sie falten müssen und schneiden dann an den passenden Stellen, damit das Muster entstehen kann.

Differenzierung: Die Lehrkraft faltet das Papier zweimal und schneidet erst dann; es wird nicht an der Faltkante geschnitten, sondern außen; es wird nicht nur an einer Stelle geschnitten, sondern an mehreren.

FORM ZU FORM



Material: Papier und Stift

Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrperson nennt den Kindern nacheinander geometrische Formen und Farben sowie deren Position auf dem Arbeitsblatt. Die Kinder sollen aufmerksam zuhören und die geometrischen Formen entsprechend der Vorgaben auf ihr Blatt zeichnen.

Beispiel: „Zeichne ein rotes Dreieck unten rechts in die Ecke.“
„Zeichne mittig auf das Papier ein blaues Quadrat. Zeichne anschließend ein weiteres rotes Quadrat innerhalb des blauen Quadrates. Die Ecken des roten Quadrates sollen die Seiten des blauen Quadrates jeweils mittig berühren.“

Differenzierung: Die Lehrperson wählt aus, welche geometrischen Formen die Kinder zeichnen sollen. Für höhere Klassen sind auch geometrische Körper möglich. Durch ausführlichere Vorgaben (unterhalb von, innerhalb, auf einer Ecke stehend, gespiegelt, ungefähr 3mal so groß, usw.) kann die Schwierigkeit erhöht werden.

SCHÄTZGLAS



Material: Glas mit Verschluss, verschiedene Gegenstände

Personen: Klassengröße

Anleitung: Das Schätzglas wird vor der Unterrichtsstunde z. B. mit Steckwürfeln gefüllt. Die Lehrperson zählt, wie viele Steckwürfel sie in das Glas fällt und hält die Anzahl geheim. Die Kinder sollen nun schätzen, wie viele Steckwürfel sich in dem Glas befinden. Sie notieren ihre Schätzung auf einem Zettel. Die Auswertung erfolgt durch die Lehrperson. Wer war heute am nächsten dran?

Variation: Das Schätzglas kann mit unterschiedlichen Gegenständen gefüllt werden:

- Nudeln
- Muggelsteinen
- Steckwürfeln
- Erbsen
- ...

WEGE BESCHREIBEN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	●	25	26	27	28	29	30
31	32	33	↓	35	36	37	38	39	40
41	42	43	●	→	46	→	48	●	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

Material: ggf. entsprechendes Material z. B. Hundertertafel

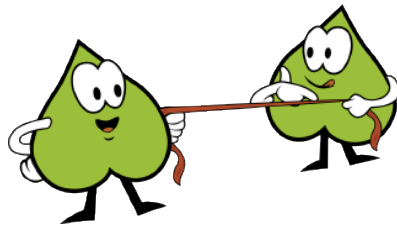
Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Ein Kind beschreibt zum Beispiel einen Weg auf der Hundertertafel. „Ich starte bei der Zahl 24. Von dort gehst du 2 Schritte nach unten. Danach gehst du 5 Schritte nach rechts. Auf welcher Zahl landest du?“

Variation:

Umkehrung: „Du möchtest von der Zahl 51 zur Zahl 76. Beschreibe den Weg.“

Differenzierung: Die Kinder können entweder die Wege mit einem Stift auf einer Hundertertafel mitgehen oder mit Blick auf die Hundertertafel den Weg verfolgen oder die Aufgabe im Kopf lösen.



KOPIERVORLAGEN SPIELE UND KURZAKTIVITÄTEN

BINGO

BINGO

BINGO

BINGO

BINGO

BINGO



KLASSEN-DOMINO

START							
							ZIEL

(Die Anzahl der Karten entsprechend der Klassengröße anpassen. In die Domino-Karten können beliebige Aufgaben notiert werden.)



GRÜN GEGEN BLAU

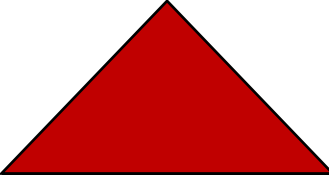
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

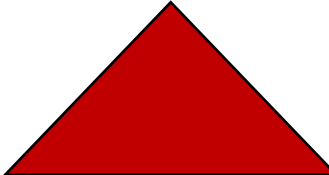
(Die Karten können auch schwarz-weiß auf farbiges Papier gedruckt werden.)



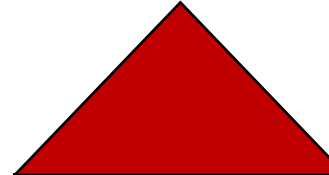
HAUSNUMMERN WÜRFELN

		
H	Z	E

HAUSNUMMERN WÜRFELN

		
H	Z	E

HAUSNUMMERN WÜRFELN

		
H	Z	E



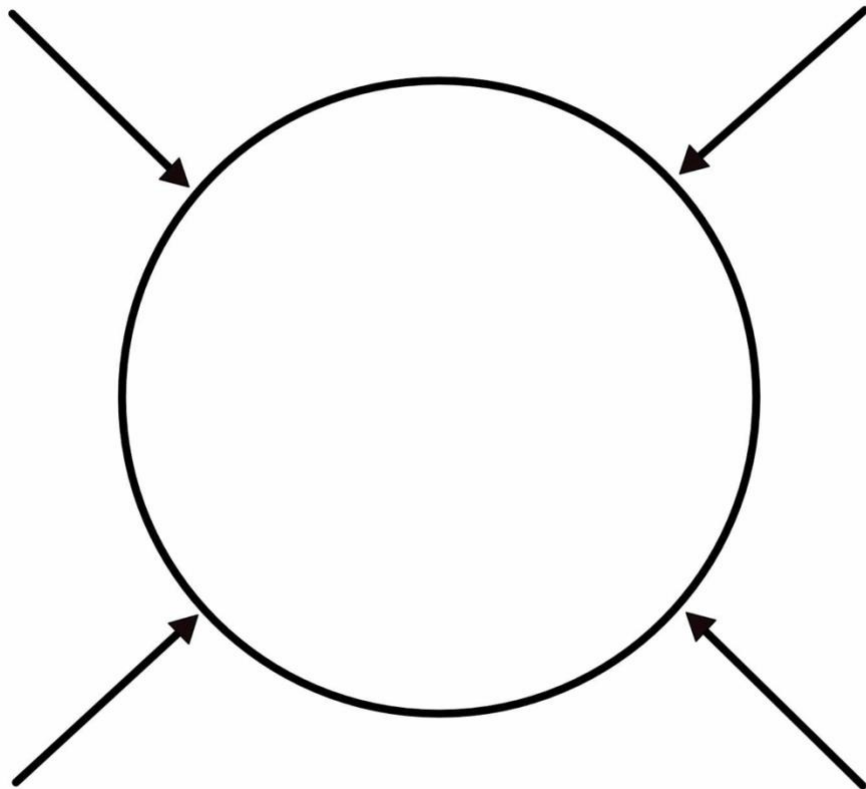
STADT-LAND-FLUSS

Zahl				

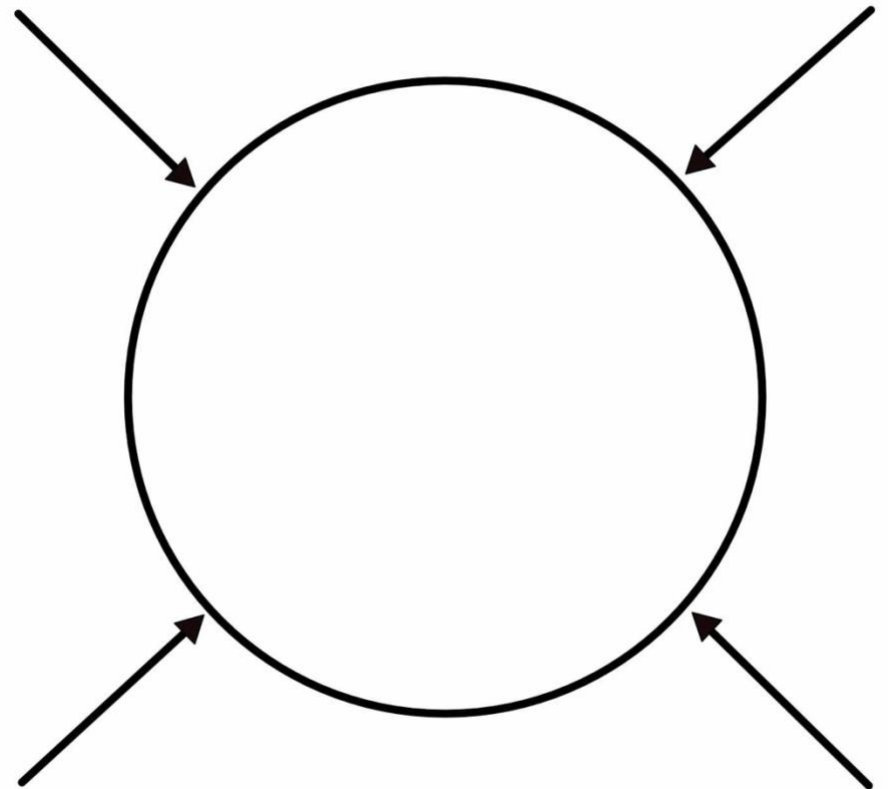
Zahl				

Zahl				

ZIELSCHEIBE



ZIELSCHEIBE



ZAHLEN VERSENKEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H
I											I
J											J
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	

ZAHLEN VERSENKEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
A											A
B											B
C											C
D											D
E											E
F											F
G											G
H											H
I											I
J											J
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	



DIE MAL-AUFGABE DES TAGES

Mal-Aufgabe

Wiederholte Addition

Punktebild

Gruppen bilden

in der Umwelt

Zahlenstrahl

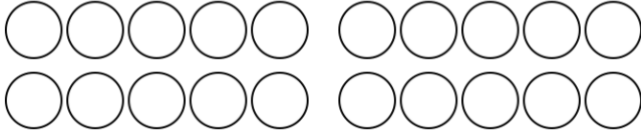


(<https://pikas-kompakt.dzlm.de/node/36>)



DIE ZAHL DES TAGES

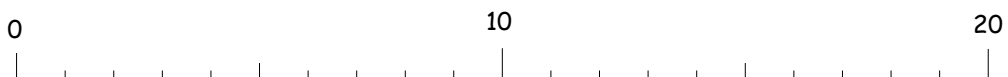
1) Male so viele Punkte aus.



2) Trage in die Stellenwerttafel ein.

Zehner	Einer

3) Zeige am Zahlenstrahl

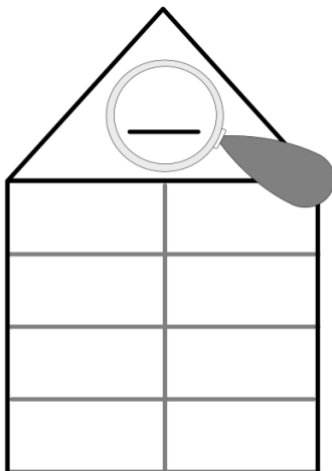


4) Lege mit Geld.

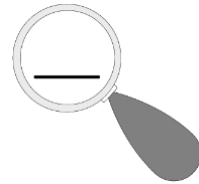


5) Male ein Zahlenbild.

6) Zerlege die Zahl.



7) Schreibe Rechenaufgaben.



(<https://www.pikas.dzlm.de/node/1052>)

WEGE BESCHREIBEN

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

WEGE BESCHREIBEN

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

