

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

### Grundschule 1 + 2 – Ausgabe 22

Mit Zahlen kann man spielen

Doris Höller



#### Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Schule“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



#### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



#### Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an [info@edidact.de](mailto:info@edidact.de) oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



# Mit Zahlen kann man spielen

## Jahrgangsstufen 1+2

Doris Höller

### Kompetenzen und Inhalte

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Sachkompetenz:</b>       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zahlenbegriff entwickeln</li><li>• Aufgabenstellung erfassen</li><li>• Erlerntes anwenden</li><li>• Raum- Lage- Bestimmung</li></ul>                                       |
| <b>Methodenkompetenz:</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lerninhalte mit Spielen festigen</li><li>• Konzentrations- und Wahrnehmungsübung</li><li>• Zusammenhänge erkennen</li></ul>  |
| <b>Sozialkompetenz:</b>     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Partnerarbeit durchführen</li><li>• Eigenständige Durchführung von Gruppenspielen</li><li>• Regeln für besondere Situationen beachten</li><li>• Verlieren lernen</li></ul> |
| <b>personale Kompetenz:</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Zählen und Ordnen</li><li>• Lösungen ableiten</li><li>• Stellenwert verinnerlichen</li><li>• Mengen erfassen</li><li>• Auseinandersetzung mit Aufgabenstellungen</li></ul> |

### Erarbeitung

- Partnerarbeit, Gruppenarbeit

### Materialien

- Spielvorlagen für den wiederholten Einsatz
- Schwierigkeitsgrad kann verändert werden





## I. Hinführung

Die Spielfelder können für den mehrmaligen Einsatz vergrößert und laminiert werden. Die Spiele können für zwei Spieler, kleine Gruppen oder die ganze Klasse eingesetzt werden.

## II. Erarbeitung

Bewegungsspiel – Geschichte mit passenden Bewegungen	→ M1.1–1.2
Schnell von 1 bis 100 – Reihenfolge finden	→ M2
Kegeln im Zahlenraum bis 10 – Aufgaben kegeln und ausrechnen	→ M3
Zahlenhaus – Stellenwerttabelle; Lebendige Zahlen; Zahlengeschichte	→ M4
1 x 1 Bingo – Aufgaben - Spielvorlage	→ M5
1 x 1 Bingo – Lösungen - Spielvorlage	→ M6
Rechenaufgaben-Bingo – alle Rechenarten, Aufgaben würfeln	→ M7
Die Zahlen 1 – 6 zerlegen - Würfelspiel	→ M8
Die Zahlen 1 – 12 zerlegen - Würfelspiel	→ M9
Wer streicht zuerst alle Zahlen durch? Wer würfelt die kleinste oder die größte Zahl? Wer würfelt die 77?	→ M10
Würfeljagd – Zahlen in unterschiedlicher Darstellung erkennen	→ M11
Würfeligel – Reihenfolge von 1 – 6 festigen	→ M12
Apfelernte – im höheren Zahlenbereich (bis 70) zurechtfinden	→ M13
Plus und Minus im Hunderterfeld	→ M14
Teiler suchen; Treppenwürfeln; Münzen sammeln	→ M15
Teilerspiel – zweistellige Zahlen würfeln und Teiler finden	→ M16
Boote entern – Addition bis 20	→ M17
Immer 10 – Zahlen zusammenfassen	→ M18
Teiler im Hunderterfeld – Malaufgaben würfeln, Teiler finden	→ M19
Einmaleins-Würfelspiel – Malaufgaben würfeln, vorgegebene Lösungen	→ M20
Materialübersicht	→ M21



## Bewegungsspiel für den Zahlenraum bis 10

Wir wollen eine weite Reise machen und einen Schatz suchen. Wir sind ganz aufgeregt und freuen uns darauf.	<i>10 x auf der Stelle hüpfen – laut zählen</i>
Zuerst packen wir unseren Rucksack. Wir packen 10 Sachen ein.	<i>Schlafsack, Zelt, warme Kleidung, Badesachen, Handtuch, Stiefel, Skier, Essen, Trinken, Fernglas – mit den Fingern mitzählen</i>
Jetzt kann die Reise losgehen.	<i>3 x 10 Schritte auf der Stelle marschieren, die Knie ganz hoch ziehen und die Arme mitschwingen lassen – laut mitzählen</i>
Wir kommen an eine Wiese mit hohem Gras, der Wind zaubert Wellen ins Gras.	<i>Mit den Armen von links nach rechts schwingen und dabei bis 10 zählen.</i>
Mit den Armen schieben wir das Gras zur Seite.	<i>Mit den Armen 7 x eine Schwimmbewegung machen – laut mitzählen</i>
Jetzt sind wir durch die Wiese und müssen den Schmutz von den Schuhen abtreten.	<i>5 x auf der Stellen stampfen, die Knie ganz hoch ziehen – laut mitzählen</i>
Oh, da kommt ein matschiger Sumpf!	<i>Mit 8 großen Schritten durch den Sumpf.</i>
Jetzt muss der Schmutz wieder von den Füßen.	<i>6 x feste aufstampfen – laut mitzählen</i>
Nun müssen wir auf einen Berg klettern. Wenn wir die Arme hoch ausstrecken und uns so groß wie möglich machen, kommen wir mit 9 Schritten oben an.	<i>9 x die Kletterbewegung machen – laut mitzählen</i>
Oben bläst der Wind ganz heftig.	<i>Arme hoch strecken, mit dem ganzen Oberkörper 7 x von rechts nach links schwingen – laut mitzählen</i>
Hier oben schnallen wir unsere Skier an und fahren den Berg hinunter.	<i>Leicht in die Knie gehen und zu jeder Seite 6 x wedeln – laut mitzählen</i>
Jetzt müssen wir über sehr heiße Steine laufen.	<i>Mit 2 x 10 schnellen Trippelschritten kommen wir über das Hindernis – laut mitzählen</i>
In einem kleinen See können wir uns abkühlen.	<i>9 kräftige Schwimzüge mit den Armen machen – laut mitzählen</i>
Am anderen Ufer schütteln wir das Wasser ab. Arme, Beine und Haare ausschütteln.	<i>Schnelle Zappelbewegungen machen – dabei 2 x ganz schnell bis 10 zählen</i>



Hier gibt es viele Mücken. Wir fangen 5 Mücken.	<i>5 x mit ausgestreckten Armen feste in die Hände klatschen, dabei über dem Kopf beginnen, dann weiter im Uhrzeigersinn.</i>
Jetzt kommen wir in einen dunklen Wald mit vielen tief hängenden Ästen. Wir müssen uns ganz tief bücken, um darunter her zu kommen	<i>In Gehen 5 x ganz tief bücken – laut mitzählen</i>
Seht ihr die wilden Tiere? Hier gibt es ...	<i>1-2-3 Affen; 1-2 Tiger; 1-2-3-4-5 Löwen, 1-2-3-4-5-6-7 Giraffen – mit den Fingern in eine Richtung deuten und dabei laut zählen</i>
Wir haben einen großen Vogel aufgeschreckt, er fliegt weg.	<i>Nach 6 kräftigen Flügelschlägen können wir ihn schon nicht mehr sehen.</i>
Gleich sind wir da, wir müssen nur noch über einen Fluss.	<i>Mit 8 großen Schritten, kommen wir über die dicken Steine im Wasser auf die andere Seite.</i>
Ganz vorsichtig gehen wir auf Zehenspitzen in eine Höhle. Oh, das ist der Schatz! Wir heben ihn ganz langsam auf und stecken ihn in den Rucksack. Alarm! Wir sind entdeckt worden! Wir müssen ganz schnell wegrennen.	<i>Alle Bewegungsabläufe schnell rückwärts hintereinander – hierbei nicht zählen Wieder zurück über den Fluss, durch den Wald, durch den See, über die heißen Steine, auf den Berg, mit den Skiern wieder runter, durch den Sumpf, durch das hohe Gras – endlich wieder zuhause.</i>