

Spiele für den Mathematikunterricht

(Kopfrechen- und Zahlenspiele)

Hinweise zum Material

Das vorliegende Material bietet über 40 Spielideen für den Mathematikunterricht, die die Kinder aktiv einbinden. Dabei steht vor allem das Üben, Automatisieren und Festigen von Rechenstrategien und Zahlvorstellungen im Vordergrund. Natürlich kommen auch Bewegung und Spaß am gemeinsamen Spielen nicht zu kurz.

Die Spiele sind leicht durchzuführen und benötigen meist nur wenig Material. In der Regel sind die benötigten Materialien im Klassenraum zu finden. Weiteres Spielmaterial (Bildkarten, Ziffernkarten ...) kann mit Hilfe von QR-Codes, die sich auf den Infokarten befinden, heruntergeladen werden. Die Codes führen dabei zu externen Seiten wie etwa zum Materialblog www.ideenreise-blog.de, zum Cloudspeicher Hidrive oder zur Plattform YouTube.

Auf jeder Karte wird der Spielverlauf kurz erklärt. Außerdem finden sich darauf alle benötigten Materialien, die Sozialform und eine ungefähre Zeitangabe.

Die Spielekartei eignet sich als Ideenpool für den regulären Mathematikunterricht in der Grundschule, aber auch als Fundus für Vertretungsstunden oder Spielstunden.

Hinweise zur Herstellung

Die Karteikarten im Format DIN A5 werden ausgedruckt und bei Bedarf laminiert. Durch die Druckereinstellungen kann man auch vier Karteikarten auf ein Blatt drucken. So erreicht jede Karte ein Format von DIN A6. Die Datei enthält außerdem ein Deckblatt und farbige Trennstreifen, die für die Aufbewahrung der Spielekartei in einem Karteikasten gedacht sind.



Immer diese 3

Spielverlauf:

kleiner Ball oder Wurf-
säckchen, evtl. Sanduhr



Material

Klassenverband (evtl.
Stehkreis)



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das starten darf. Es bekommt den Ball. Das Kind nennt eine Zahl zwischen 0 und 10. Nun wirft es den Ball einem anderen Kind zu. Dieses Kind fängt den Ball, addiert 3 hinzu und nennt das Ergebnis. Der Ball wird jetzt an das nächste Kind weitergeworfen. Dieses Kind addiert zur genannten Zahl 3 hinzu und nennt das Ergebnis. So geht es reihum, bis jedes Kind einmal dran war. Wer mag, kann auch so lange spielen, bis eine vorgegebene Zeit um ist oder die Zahl 100 erreicht wurde.

Zusatz:

Statt der Zahl 3 können auch alle anderen Zahlen zum Addieren genutzt werden.



Rot gegen gelb

Spielverlauf:



Scanne den Code und du
findest die Spielkärtchen als
Link zum Download.

Rote und gelbe Spielkärtchen
mit Tiermotiven



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 bis 10 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft verteilt rote und gelbe Spielkärtchen mit darauf abgebildeten Tieren. Die Hälfte der Schüler und Schülerinnen erhält rote Karten, die andere Hälfte gelbe Karten. Sollte die Anzahl der Kinder ungerade sein, so erhält ein Kind zwei Karten einer Farbe. Es entstehen Paare, die im Anschluss gegeneinander spielen müssen. Die Lehrkraft stellt nun Kopfrechenaufgaben. Nach einer kurzen Bedenkzeit nennt sie ein Tier. Nun dürfen nur die „Inhaber bzw. Inhaberinnen“ der jeweiligen Tierkarte die Lösung nennen. Das Kind, das am schnellsten geantwortet hat, erhält für das entsprechende Team einen Punkt. Am Ende hat das Team gewonnen, das die meisten Punkte sammeln konnte.

Zusatz:

Beim Austeilen der Karten kann die Lehrkraft steuern, wer gegen wen spielen darf. So kann man auf starke bzw. schwächere Kinder Rücksicht nehmen.



Schneeballschlacht

Spielverlauf:

Papierreste, Rechenblock
oder Heft, Sand-/Stoppuhr



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 10 Minuten



Zeitbedarf

Vor dem Spiel notiert die Lehrkraft Rechenaufgaben auf Papierresten. Diese werden am Ende zu Bällen geknüllt. Die Kinder befinden sich an ihren Plätzen. Die Lehrkraft verteilt nun an jedes Kind einen „Schneeball“ aus Papier. Die restlichen Bälle werden im Klassenraum verteilt. Auf ein Signal der Lehrkraft hin, öffnen die Kinder ihren Ball und lösen die Aufgabe auf ihrem Block oder im Heft. Sobald die Aufgabe gelöst wurde, wird das Papier wieder zu einem Ball geknüllt. Diesen wirft jedes Kind dann in den Klassenraum und nimmt sich im Anschluss einen der herumliegenden Bälle. So arbeitet jedes Kind in seinem Tempo. Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden alle Bälle im Klassenraum zusammengesucht und zur Lehrkraft gebracht.

Zusatz:

Für die Herstellung der Bälle eignen sich Fehlkopien oder auch Reste von Bastelpapier. Die „Schneebälle“ müssen nicht unbedingt weiß sein.



Verflixt aber auch

Spielverlauf:

Sand- oder Stoppuhr



Material

Klassenverband



Sozialform

etwa 5 Minuten



Zeitbedarf

Die Kinder befinden sich im Stehkreis. Die Lehrkraft bestimmt ein Kind, das die Spielrunde beginnt. Das Kind beginnt, bei Eins zu zählen. Danach geht die Zählrunde im Uhrzeigersinn reihum. Dabei darf jedes Kind immer nur eine Zahl sagen. Enthält die Zahl jedoch eine 3, darf man die Zahl nicht aussprechen, sondern muss diese durch das Wort „Verflixt“ ersetzen. Sagt ein Kind statt des Wortes „Verflixt“ jedoch die Zahl, muss es ausscheiden und sich im Kreis auf den Boden setzen. Das Spiel endet, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Zusatz:

Die Spielregeln lassen sich beliebig erweitern. So kann man auch Zahlen mit „Verflixt“ benennen lassen, die durch 3 teilbar sind usw.

