

Doreen Blumhagen

Kleine Mathe-Spiele

Klasse 1 bis 4

Einfach kopieren
und loslegen!



Impressum

Titel

Kleine Mathe-Spiele – Einfach kopieren und loslegen!

Autorin

Doreen Blumhagen

Titelbildmotive

© Lorelyn Medina – Fotolia.com

Illustrationen

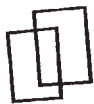
Wenn nicht anders angegeben: © Verlag an der Ruhr

Satz und Layout

ideenreich, Mülheim an der Ruhr

Druck

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



Verlag an der Ruhr

Mülheim an der Ruhr

www.verlagruhr.de

Geeignet für die Klassen 1–4

Urheberrechtlicher Hinweis

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorin) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg*innen, Eltern oder Schüler*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

Bitte beachten Sie die Informationen unter www.schulbuchkopie.de.

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2020

ISBN 978-3-8346-4009-3

Inhaltsverzeichnis

Zahlenraum 10000

Mathestunde	72
Zahlen gesucht!	73
Lesezeit	74
Triff die 10000!	75
Jonglierschule	76
Wetterfrösche	77
Alle Neune!	78
Seerosen-Wettkampf	79
Bücher-Rallye	80
Zahlen-Rallye	81

Zahlenraum 100000

Lange Wollfäden	82
Hausnummern gesucht!	83
Naschkatzen	84
Punkte-Duell	85
Wettschwimmen	86
Stürmt den Gipfel!	87
Monster-Foto	88
Stift-Chaos	89

Zahlenraum 1000000

Käse-Labyrinth	90
Leckere Kekse	91
Schiffe versenken	92
Der frühe Vogel	93
Happy Birthday	94
Millionen Punkte	95
Dartmeisterschaft	96
Washtag	97
Rechenkönigin oder Rechenkönig?	98

Spielpläne Größen

Geld

Lachendes Sparschwein	100
Glücks-Cents	101

Uhr

Glockenspiel	102
Uhrzeiten-Lotto	103
Wie spät ist es?	104
Klassenfahrt	105

Längenmaße

Maulwurfsgänge	106
Pferderennen	107
Pilze sammeln	108
Fahrradtour	109

Gewichte

Im Zoo	110
Schwer beladen unterwegs	111

Hohlmaße

Wassertropfenschlacht	112
-----------------------------	-----



© Anja Boretzki

Inhaltsverzeichnis

Spielpläne Geometrie

Strecken und Geraden

Auf Angeltour	114
Flug zum Mond.....	115
Fahrrad-Rennen.....	116

Ebene und Figuren

Roboter-Freunde	117
Raketen-Start	118
Die längste Schlange	119
Ausgebüxt	120
Eisschollen-Springen.....	121
Deine Villa	122

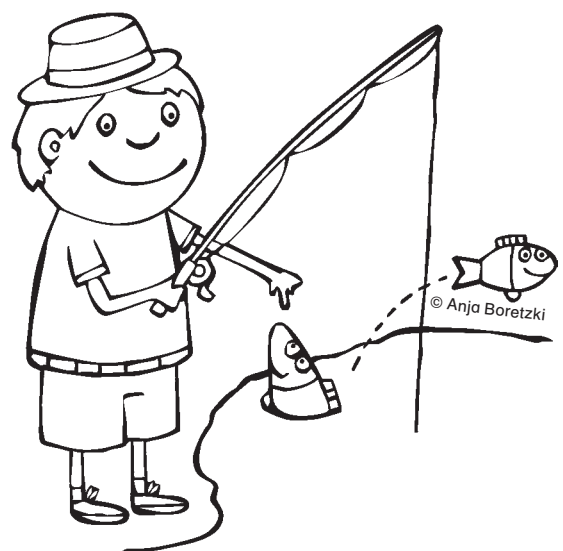
Symmetrie

Kletter-Affen	123
Labyrinth	124

Körper

Körper im Alltag.....	125
Körper-Rätsel	126
Körper gesucht.....	127

Medientipps	128
-------------------	-----



Mathematik spielerisch üben und wiederholen

Wenn Kinder spielend rechnen dürfen, macht Mathe richtig Spaß. Durch diese Spielesammlung werden Ihre Schüler*innen motiviert, sich mit Zahlen, Rechenoperationen, Geometrie oder den mathematischen Größen zu beschäftigen und diese dabei spielend zu üben oder zu wiederholen.

In diesem Materialband finden Sie über 100 motivierende Spiele zu den verschiedenen Lernbereichen des Mathematikunterrichtes der Klassenstufen 1–4.

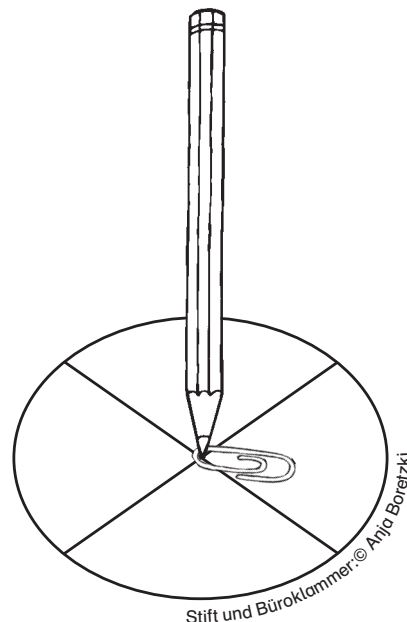
Das Besondere an diesen Spielen

- Außer dem Kopieren der Spielpläne ist keine Vorbereitung notwendig. Die Kinder finden auf den Spielplänen die Spielanleitung, oben rechts im Kästchen alle Materialangaben und alle mathematischen Inhalte, die sie zum Spielen benötigen.
- Einmal kopiert, sind die Spiele vielseitig einsetzbar. Sie können in verschiedenen Unterrichtsphasen oder -methoden eingesetzt werden. Aber auch das Ende der Stunde, wenn noch etwas Zeit ist oder die letzte Stunde vor den Ferien bieten sich an. Die Spiele eignen sich auch als motivierende Abwechslung im Förderunterricht oder als schnelle Lösung für ungeplante Vertretungsstunden.
- Sie müssen lediglich Büroklammern und Würfel (6 Augen) bereitstellen. Alle anderen benötigten Materialien finden die Kinder in ihrem Federmäppchen. Meist werden nur verschiedenfarbige Stifte benötigt. Wird ein Spielstein benötigt, können die Kinder z. B. auch ihren Radiergummi oder Spitzer benutzen.
- Jedes Spiel dauert zwischen 10 und 15 Minuten, sodass es sich besonders für kurze Übungs- oder Wiederholungsphasen eignet. Sie können diese Spiele auch Kindern anbieten, die ihre Aufgaben bereits fertig haben, während die anderen noch arbeiten.
- Alle Spiele sind als Partnerspiele konzipiert. D.h., es ist kein aufwändiges Umräumen notwendig, sondern die Banknachbar*innen spielen zusammen.

- Für jedes Spiel gelten einfache, leicht verständliche Regeln. Die Regeln prägen sich schnell ein, sodass es nicht zu Frust oder zahlreichen Nachfragen kommt, weil ein Spiel nicht verstanden wird.
- Wenn Ihre Schüler*innen die grundlegenden Spielabläufe kennen, brauchen Sie die Spiele nicht mehr zu erklären. Die Kinder finden dafür auf den Spielplänen einfache Spielanleitungen. Dies hat den Vorteil, dass Sie das Material besonders gut in selbstständigen Arbeitsformen, wie dem Stationenlernen, der Wochenarbeit oder Freiarbeit, einsetzen können.
- Durch das **Zufallsprinzip** bei den Spielen haben auch schwächere Schüler*innen reale Gewinnchancen. Hier gewinnt nicht immer die/*der schnellere Rechner*in, sodass alle motiviert sind und bleiben.

Zufallsprinzip mit Drehrad:







Die Kinder legen eine Büroklammer auf das Rad. Sie stellen einen Stift mit der Spitze auf den Mittelpunkt des Kreises und drehen die Büroklammer mit den Fingern an. Das Feld, auf das die Spitze der Büroklammer zeigt, wird zum Lösen der Aufgabe verwendet.



Didaktisch-methodische Hinweise

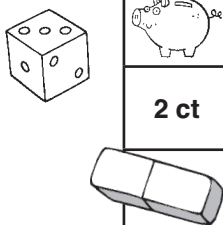
Zufallsprinzip mit Würfeln:


Die Kinder würfeln mit einem einfachen 6-Augen-Würfel. Auf den Plänen finden sie dazu eine Legende, mit den entsprechenden Informationen zum Lösen der Aufgabe. Sollten mehr als 6 Vorgaben notwendig sein, würfeln die Kinder mit 2 Würfeln und addieren diese. Die Summe ergibt wiederum die notwendige Information. Beispiel:

 Rechteck	 Quadrat
 Dreieck	 Trapez
 Kreis	 Aussetzen!

Zufallsprinzip mit Spielstein und Würfel:

Die Kinder würfeln und setzen einen oder zwei Spielsteine (z. B. ihren Radiergummi) auf dem Spielfeld. Das erreichte Spielfeld gibt die Informationen zum Lösen der Aufgabe. Beispiel:



	10 €	5 ct	10 ct	5 €
2 ct				20 ct
				1 ct
1 €	50 €	2 €	50 ct	20 €

Würfel, Sparschwein, Radiergummi: © Anja Boretzki

Alle Spiele orientieren sich an den wesentlichen Lehrplanthemen des Mathematikunterrichtes und können lehrwerksunabhängig oder ganz einfach als Ergänzung zum verwendeten Lehrbuch in der Klasse eingesetzt werden.

Tipps zum Einsatz der Spiele

- Differenzieren Sie ganz einfach, indem Sie den Kindern verschiedene Spiele anbieten. In dieser Spielesammlung finden Sie zu fast allen Lernständen passende Spiele.
- Erklären Sie den Kindern beim ersten Einsatz der Spielpläne die grundlegenden Spielregeln, Symbole und den Ablauf der Spiele. Nutzen Sie dazu die Kopiervorlage „Spielzeit im Mathematikunterricht“ (S. 8). Diese können Sie auch im Klassenzimmer

aushängen. Ist dieser Ablauf einmal verinnerlicht, können alle Spiele ohne zusätzliche Erklärung gespielt werden.

- Setzen Sie die Spiele auch als Klassenspiel ein. Kopieren Sie dazu die Vorlage auf Folie für den Overheadprojektor oder zeigen Sie die Spiele über die Interaktive Tafel. Teilen Sie zum Spielen die Klasse in zwei Gruppen ein.
- Legen Sie für offene Arbeitsformen einen Spieleordner zum freien Auswählen der Spiele an. Kopieren Sie dazu für jedes Spiel mehrere Spielpläne. Bewahren Sie jedes Spiel in einer Prospekthülle auf. Kopieren Sie einen Spielplan auf hellgelbem oder hellgrünem Kopierpapier, das Sie als letztes Blatt in die Folie einstecken. Die Kinder dürfen sich alle „weißen“ Spielpläne aus dem Ordner herausnehmen. Das farbige Blatt ist Ihre Kopiervorlage zum Nachkopieren, da dieses problemlos zu kopieren geht, ohne graue Streifen zu hinterlassen. Als Deckblatt legen Sie die Kopiervorlage „Spielzeit im Mathematikunterricht“ (S. 8) ein, das die grundlegenden Regeln der Spiele erklärt.
- Wenn Sie die Spielvorlagen mehrmals einsetzen oder Kopien sparen möchten, können Sie die Spielpläne auch vorher laminieren oder in eine Prospekthülle stecken. Die Kinder lösen die Aufgaben mit abwaschbaren Stiften und säubern die Pläne im Anschluss an das Spiel mit einem Papiertuch. Alternativ können bei vielen Spielen auch farbige Chips eingesetzt werden, die die Kinder auf die Spielpläne legen. Am besten eignen sich dafür Muggelsteine oder Steckwürfel in zwei verschiedenen Farben oder Wendepfättchen. Bei Wendepfättchen spielt ein Kind mit der roten und ein Kind mit der blauen Seite. Die laminierten Spiele können Sie z. B. in einem Karteikasten zur freien Auswahl zur Verfügung stellen.
- Nutzen Sie die Spielzeit, um sich individuell mit einzelnen Kindern zu beschäftigen. Während die Klasse spielt, können Sie schwächeren Kindern Aufgaben noch einmal erklären oder starken Kindern spezielle Förderangebote machen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Einsetzen der Spiele.

Ihre Doreen Blumhagen

Hier findest du
alle Materialangaben
zum Spiel.

So spielen wir:

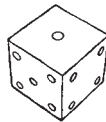
1. Partnerin oder Partner suchen
2. Spielmaterial neben den Spielplan legen
3. Spielanleitung lesen
4. Spielregel gegenseitig erklären
5. In jeder Runde abwechseln
6. Lösung der Partnerin oder des Partners überprüfen
7. Dem Gewinner-Kind gratulieren!



Das brauchen wir bei (fast) allen Spielen:



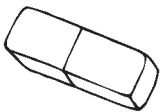
2 verschiedenfarbige Stifte
(für jedes Kind eine Farbe)



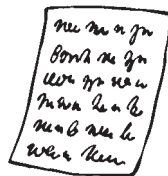
Würfel



Büroklammer



Spielstein (z. B. Radiergummi)

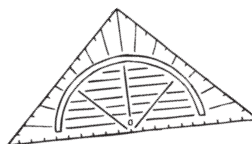


Extrazettel

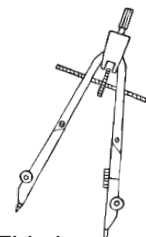
Bei einzelnen Spielen brauchen wir auch:



Lineal



Geodreieck®*

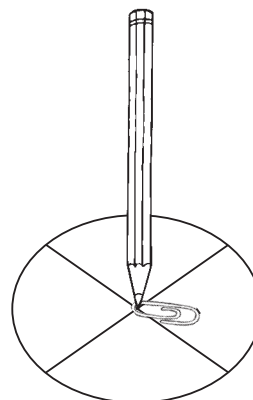


Zirkel

So spielen wir mit dem Rad:

1. Büroklammer auf den Kreis legen
2. Stift mit Spitze auf den schwarzen Punkt stellen
3. Büroklammer mit Finger andrehen
4. Die Spitze der Büroklammer zeigt auf ein Feld

Viel Spaß beim Spielen!



A cartoon illustration of a young boy with short, wavy hair, wearing a dark t-shirt and shorts. He is smiling and holding a small ball in his right hand, appearing to be in motion.

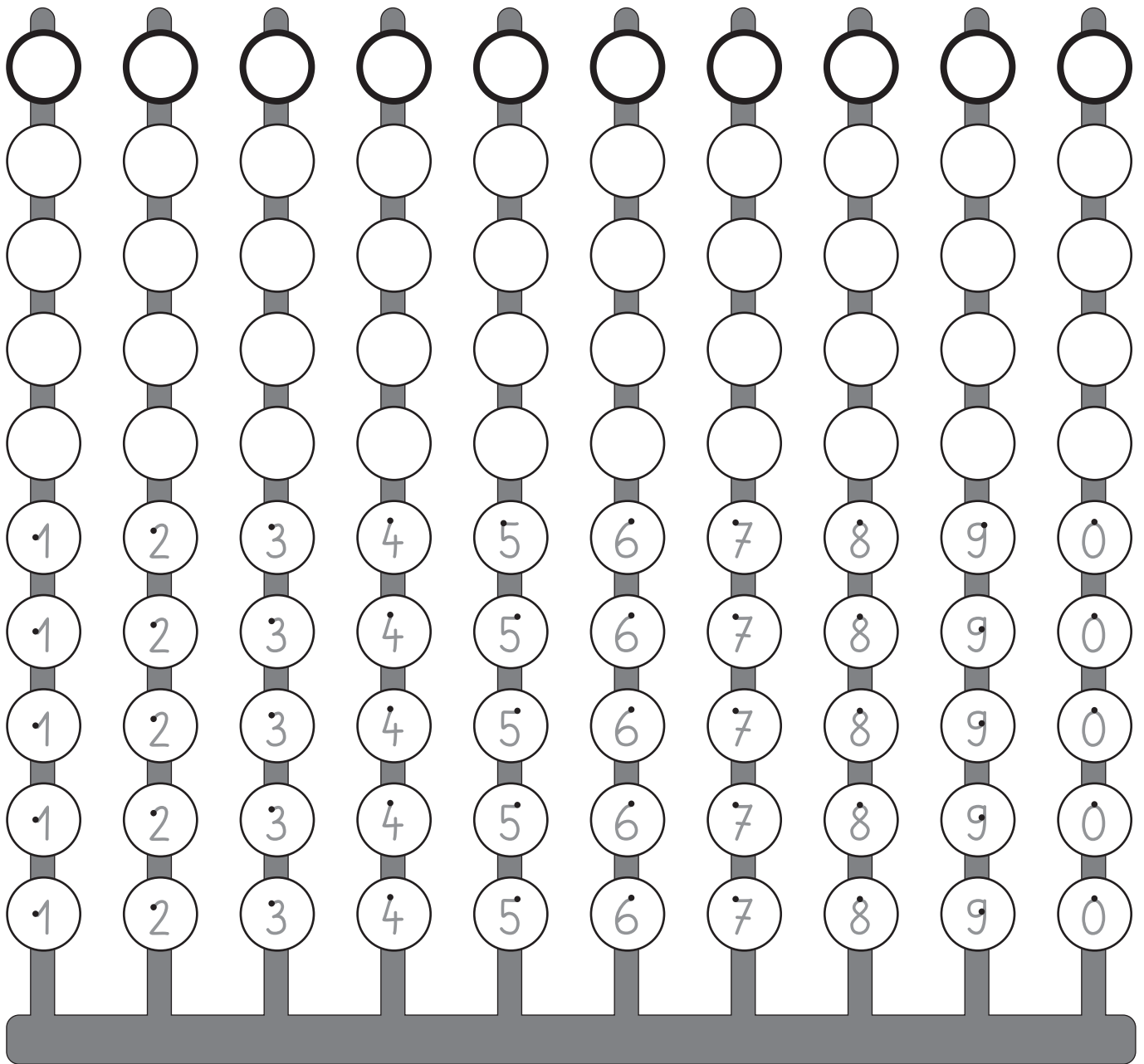
Arithmetik

Spielpläne

An der Kletterstange



Zahlenraum 10



Dreht an dem Rad.

Schreibt eure Zahl an einer Stange nach.

Schreibt in die leeren Felder die Zahl frei.

Wer in den letzten dicken Kreis schreibt,
malt ihn in seiner Farbe aus.

★ Wer hat zuerst 3 Kreise ausgemalt?

