

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Mathematik

Spaßige Mathespiele für die Grundschule –
Spielerisch lernen leicht gemacht

SCHOOL-SCOUT.DE
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Produkthinweis

Dieser Beitrag entstammt dem Programm Schule unseres Partners School-Scout.

School-Scout ist Anbieter für Arbeitsblätter und Unterrichtshilfen aus Schulbuchverlagen – von einzelnen Übungen bis zu kompletten Unterrichtseinheiten.

Sie erhalten differenzierte Lernhilfen und Übungen für Schülerinnen und Schüler von der Grundschule bis zum Abitur, zudem veränderbare Klassenarbeiten sowie Ratgeber für konkrete Unterrichts- und Lernsituationen. Darüber hinaus bietet School-Scout Vorbereitungshilfen für LehrerInnen sowie SchülerInnen für Abschlussprüfungen und Lernstandserhebungen wie VERA 3 und VERA 8.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Titel:	Spaßige Mathespiele für die Grundschule – Spielerisch lernen leicht gemacht
Bestellnummer:	71656
Kurzvorstellung:	<p>Mathespiele sind aus dem Mathematikunterricht der Grundschule mittlerweile nicht mehr weg zu denken. Egal ob zum Stundenanfang oder Stundenabschluss – Mathespiele sind die ideale Auflockerung des Unterrichts. Durch Mathespiele vertiefen die Schülerinnen und Schüler nicht nur den mathematischen Stoff, sondern werden durch den spielerischen Ansatz zusätzlich motiviert.</p> <p>Diese Sammlung ganz verschiedener Spiele für alle Jahrgangsstufen bietet die ideale Abwechslung zum trockenen Mathematikunterricht.</p>
Inhaltsübersicht:	<ul style="list-style-type: none">• Inhaltsverzeichnis• Didaktische Informationen• Spielanleitungen

Inhalt

Didaktische Informationen 3

A: Konzentrationsspiele 4

Schnick, schnack, schnuck- Spezial!..... 4

Ein Pinguin mit zwei Beinen..... 5

Zähle bis 3 6

König und Untertan..... 7

B: Spiele zum Einstieg 8

Zahlen hören 8

10 gewinnt!..... 9

Bingo 10

Schlangenrechnen 11

Kettenrechnen..... 12

Rechenspaziergang 13

Touch the number 14

Blitzrechnen..... 15

Tierrechnen..... 16

Das besonders stille Rechenpiel 17

C: Spiele zum Abschluss des Unterrichts..... 18

Zahlenraten 18

Eckenrechnen 19

Kreisrechnen 20

Frusti-Rechnen 21

Jail 22

Klassenmemory 23

Mathefußball..... 24

Reise nach Jerusalem 25

50 gewinnt!..... 26

Vielfache jagen..... 27

Super 60 28

Bumms..... 29

Didaktische Informationen

Mathespiele sind aus dem heutigen Mathematikunterricht der Grundschule kaum noch weg zu denken. Egal ob als Einstieg zur Aktivierung der mathematischen Inhalte, oder als Abschluss zum Ende der Stunde – Mathespiele bieten den perfekten Ausgleich zum oft trockenen Mathematikunterricht.

Die Schülerinnen und Schüler wiederholen bei verschiedenen Spielen nicht nur den aktuellen Stoff, sondern werden durch den Wettbewerbscharakter zusätzlich motiviert.

In Bezug auf die Bildungsstandards wird meist der Kompetenzbereich „Zahlen und Operationen gefördert“. Die Kinder vertiefen die verschiedenen Rechenoperationen und festigen ihre Orientierung im Zahlenraum. Vor allem das Kopfrechnen kann mit dem Material trainiert werden.

Des Weiteren laden Mathespiele dazu ein, dass sich alle Kinder beteiligen und auch schwächere Schülerinnen und Schüler können ihre Stärken präsentieren.

Zur Orientierung ist das Material in drei verschiedene Kategorien eingeteilt:

Im ersten Block sind Konzentrationsspiele gesammelt. Anschließend gibt es eine breite Auswahl von Spielen für den Unterrichtseinstieg, während der letzte Block einige Spiele zum Abschluss des Unterrichts vorstellt.

A: Konzentrationsspiele

Schnick, schnack, schnuck- Spezial!

Dauer:

- Ca. 5 Minuten

Material:

- Kein zusätzliches Material notwendig

Jahrgangsstufen:

- 1.-4. Klasse

Vorbereitung:

Die Kinder spielen zu zweit. Es wird den Kindern erklärt, dass sie beim Spielen zwischen Schere, Stein und Papier wählen können. Gemeinsam werden eine Sieger- und eine Verliererpose festgelegt.

Ablauf des Spiels:

Die Kinder spielen eine Runde schnick, schnack, schnuck. Sofort muss der Gewinner die Gewinnerpose machen und der Verlierer die Verliererpose.

Gewonnen hat das Kind, welches nach dem Spiel zuerst die richtige Pose gemacht hat und nicht das Kind, welches die Runde schnick, schnack, schnuck gewonnen hat.

Ein Pinguin mit zwei Beinen

Dauer:

- Ca. 5-10 Minuten

Material:

- Kein zusätzliches Material notwendig

Jahrgangsstufe:

- 1.-2. Klasse

Vorbereitung:

Alle Kinder stellen sich hinter ihren Stuhl.

Ablauf des Spiels:

Es geht der Reihe nach:

Kind 1: „Ein Pinguin...“

Kind 2: „mit zwei Beinen...“

Kind 3: „fällt ins Wasser.“

Kind 4: „plumms.“

Kind 5: „Zwei Pinguine...“

Kind 6: „mit vier Beinen...“

Kind 7: „fallen ins Wasser.“

Kind 8: „plumms.“

Etc.

Sagt ein Kind etwas Falsches, muss sich das Kind hinsetzen. Das Kind, das am Ende noch steht, hat gewonnen.

Abwandlungen:

Statt eines Tieres mit 2 Beinen kann ein Tier mit 4 oder noch mehr Beinen genommen werden.