



# DOWNLOAD

Petra Harms · Hanna Wallek

## Schnelle Mathe- Spiele für den Anfangsunterricht 8

6 einfache und motivierende Spiele  
für die erste Klasse



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

PERSEN 

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

**Download  
zur Ansicht**

# Blitzzahlen

43

► simultane Mengenerfassung

Material:  
Tafel, Kreide

Der Lehrer zeichnet verdeckt an der Tafel kleinere Mengen von Kreisen (am Anfang maximal 5). Dann wird die Tafel kurz geöffnet, und die Kinder sollen nun auf einen Blick erkennen, welche Menge dort dargestellt wurde. Entweder ein Schüler nennt dann die Zahl oder alle Kinder halten, dementsprechend was sie gesehen haben, die Finger hoch.

# 5- oder 10-Fragen-Countdown

44

- Relationen
- Vorgänger-Nachfolger
- gerade und ungerade Zahlen

Material:  
Tafel, Kreide

Eine Zahl wird verdeckt an der Tafel aufgeschrieben und soll durch gezielte Fragen von den Schülern herausgefunden werden. Der Zahlenraum wird vorher eingegrenzt.

5 (oder 10) Punkte werden an die Tafel gemalt (stehen für die Fragen).

Der Fragen-Countdown beginnt:

- Ist die Zahl größer als X? → Ein Punkt wird weggewischt.
- Ist die Zahl kleiner als X? → Ein Punkt wird weggewischt.
- Ist die Zahl eine gerade Zahl?
- usw.

Da nur eine begrenzte Anzahl von Fragen zur Verfügung steht, müssen die Kinder gut überlegen und genau zuhören, welche Fragen bereits gestellt worden sind.



# Wer würfelt die 6?

45

- ▶ Festigung von Würfelbildern
- ▶ Strichlisten führen (Eins-zu-Eins-Zuordnung)

Material:  
Würfel, Zettel

Zwei Kinder teilen sich einen Würfel und einen kleinen Zettel. Sie würfeln abwechselnd und führen eine Strichliste, wie oft sie eine 6 würfeln. Wer am Ende einer vorgegebenen Zeit die meisten Striche hat, hat gewonnen.

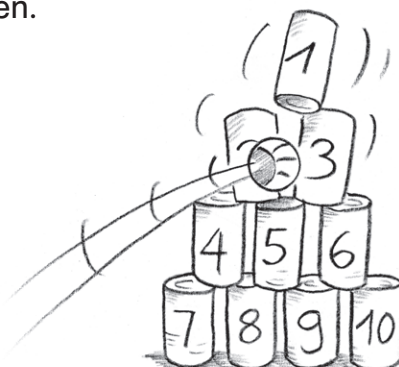
# Dosenwerfen

46

- ▶ Addition von mehreren Zahlen (ZR bis 20)

Material:  
10 Dosen mit den Ziffern 1–10,  
1 weicher Ball

Es werden 2–4 Mannschaften gebildet. Aus jeder Mannschaft darf der erste Spieler dreimal werfen und muss im Anschluss an jeden Wurf die Zahlen der umgefallenen Dosen addieren. Die Endsumme wird notiert. Die Anzahl der Wurfrunden muss vorher festgelegt werden. Für jede gewonnene Wurfrunde (höchste Punktzahl) gibt es einen Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat am Ende gewonnen.



# Würfel die richtige Zahl

47

- ▶ Zahlenfolgen bis 6
- ▶ Würfelbilder

Material:  
Würfel, Stift, Zettel

Zwei Kinder würfeln abwechselnd. Wer eine 1 hat, schreibt sich diese auf seinen Zettel. Anschließend darf er sich die 2 aufschreiben – sobald er diese gewürfelt hat, dann die 3 und so weiter bis zur 6. Jetzt wird in umgekehrter Reihenfolge gestrichen: von 6 bis zur 1 – aber nur, wenn die entsprechende Zahl gewürfelt wurde. Wer als erster seine 1 streichen darf, hat gewonnen.

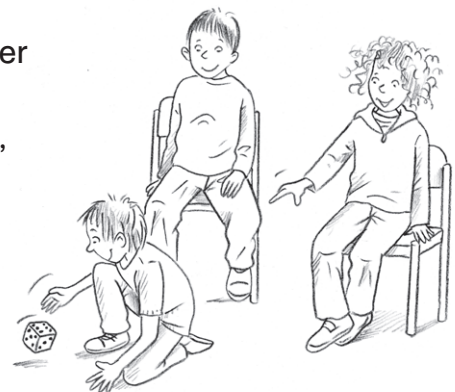
# Stühle wechseln

48

- ▶ Ergänzung zur 10

Material:  
Zahlenkarten von 1–9, Würfel

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, der einen Platz zu wenig hat. Unter jedem Stuhl liegt eine Karte mit einer Zahl zwischen 1 und 9. Das Kind ohne Stuhl würfelt in der Kreismitte mit einem großen Würfel. Nur die Kinder, die auf einer Ergänzungszahl zur 10 sitzen, tauschen jetzt die Plätze. Das „Würfelkind“ versucht dabei, einen Platz zu ergattern. Das Kind, das ohne Stuhl bleibt, würfelt erneut. Nach ein paar Würfeln sollten sich alle Kinder auf eine neue Zahl setzen.





**PERSEN** Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter [www.persen.de](http://www.persen.de)

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf [www.persen.de](http://www.persen.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download  
zur Ansicht

© 2017 Persen Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Katharina Reichert-Scarborough  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 21068DA8

[www.persen.de](http://www.persen.de)