

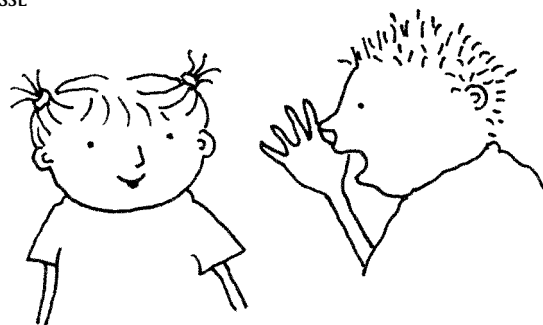
Stille Zahlen-Post



F6

Übung

Zwei Schüler stehen vor der Klasse. Ein Schüler stellt die Zehner dar, der andere die Einer. Auf ein Signal halten sie eine beliebige Anzahl von Fingern (zwischen 0 und 9) hoch. Die restlichen Schüler flüstern die zweistellige Zahl ihrem Sitznachbarn zu.



Variationen

Einzelne Schüler geben Anweisungen, welche Zahl die beiden Schüler vorne darstellen sollen (z.B. „Größer als 50, aber kleiner als 70.“).

Zahlen-Rennen



E6 F5, 6

Material

10 große Ziffernkarten mit den Zahlen von 0 bis 9 für jede Mannschaft aus je 10 Schülern (Kopiervorlage S. 12).

Übung

Jedes Mannschaftsmitglied erhält eine Ziffernkarte (falls es weniger als 10 Mitglieder gibt, erhalten manche mehr als eine Karte). Nun wird eine zweistellige Zahl genannt, in der jedoch keine Ziffer doppelt vorkommt (d.h. keine Schnapszahlen wie z.B. 77). Die Mannschaft muss nun möglichst schnell die Mitglieder mit den passenden Ziffern nach vorne schicken. Dort sollen sie die Ziffern in der richtigen Reihenfolge hochhalten. Die schnellste Mannschaft erhält einen Punkt. Das Spiel kann bis zu fünfmal wiederholt werden.



Variationen

Es wird keine einzelne Zahl genannt, sondern mehrere Zahlen sind möglich (z.B. „Eine Zahl zwischen 60 und 75.“).

Dazwischen



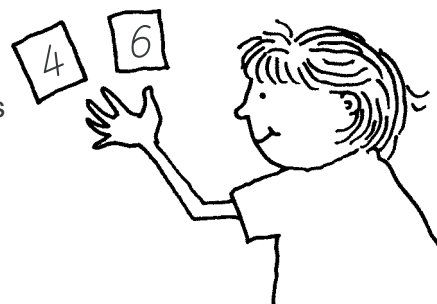
D4 F6

Material

2 Sätze der Ziffernkarten von 0 bis 9 (Kopiervorlage S. 12), Papier und Stifte für jedes Paar.

Übung

Die Ziffernkarten werden gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder nimmt vier Karten und bildet damit zwei zweistellige Zahlen. Nun zieht jeder nochmals zwei Karten und versucht, daraus eine Zahl zu bilden, die zwischen die ersten beiden passt. Wer das schafft, erhält zehn Punkte.



Auf den folgenden Seiten finden sich Spielanleitungen und -materialien als Kopiervorlagen für verschiedene Spiele zum Zahlenraum von 0 bis 99.

Zahlen-Raupen

Worum geht es bei dem Spiel?

- ◆ In Einer-, Zweier- und Fünfer-Schritten bis 99 zählen
- ◆ Die Ziffern als Zahlwörter schreiben

Was braucht ihr dafür?

- ◆ Raupen-Arbeitsblatt für jeden Spieler
- ◆ einen Kreisel
- ◆ eine Zahlentabelle mit den Zahlen von 0 bis 99, die verdeckt in der Mitte liegt
- ◆ Wendeplättchen für jede Gruppe

Wie viele können mitspielen?

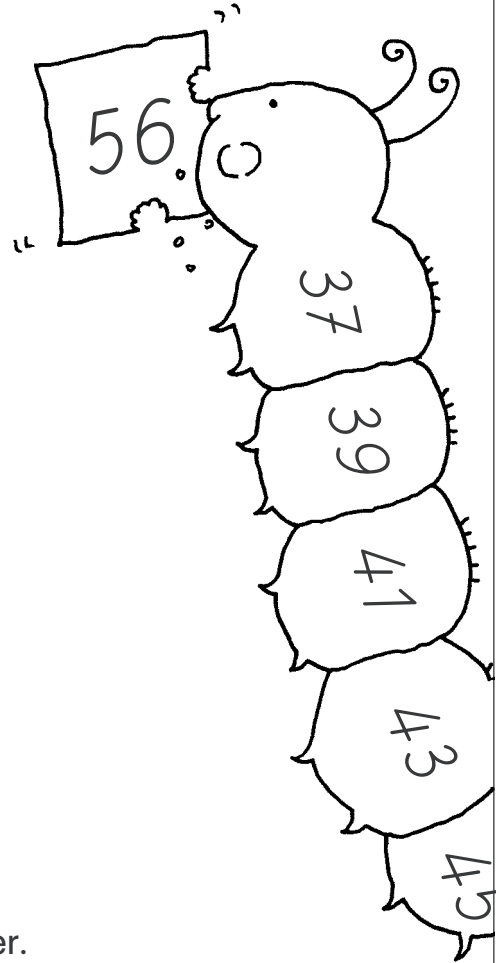
- ◆ 2 bis 6 Spieler oder sogar die ganze Klasse

Wie wird gespielt?

- ◆ Der erste Spieler dreht den Kreisel zweimal. Die erste Ziffer ist der Zehner, die zweite der Einer.
- ◆ Jeder schreibt diese Zahl auf das erste Feld seiner Raupe.
- ◆ Entscheidet, ob eure Gruppe nun in Einer-, Zweier- oder Fünfer-Schritten zählt. Entscheidet außerdem, ob ihr vorwärts oder rückwärts zählen wollt.
- ◆ Auf ein Signal füllen alle ihre Raupen mit den entsprechenden Zahlen aus.
- ◆ Mit der Tabelle könnt ihr überprüfen, ob die eingetragenen Zahlen richtig sind.
- ◆ Wer zuerst fertig ist, gewinnt ein Wendeplättchen.

Variationen

- ◆ Ihr könnt auch in Dreier- oder Vierer-Schritten vorwärts oder rückwärts zählen.



Zahlen-Augen

Worum geht es bei dem Spiel?

- ◆ Die Zahlen bis 99 kennen und ordnen



Was braucht ihr dafür?

- ◆ ein Gesicht mit Zahlen-Augen für jeden Spieler
- ◆ zwei Ziffernstreifen für jeden Spieler
- ◆ Buntstifte, Scheren, Kleber
- ◆ Aktionskarten

Wie viele können mitspielen?

- ◆ 2 bis 6 Spieler oder sogar die ganze Klasse



Wie wird gespielt?

- ◆ Malt das Gesicht mit den Zahlen-Augen aus.
Schneidet vorsichtig die gestrichelten Linien über und unter den Augen ein, so dass zwei Schlitze entstehen.
- ◆ Steckt einen Ziffernstreifen durch die Schlitze und klebt die Enden hinter jedem Auge so zusammen, dass ein Kreis entsteht.
- ◆ Jeder Spieler übernimmt abwechselnd die Rolle des Spielleiters.
Als Spielleiter rufst du eine Aufgabe in die Runde, die alle anderen auf ihren Zahlen-Augen einstellen müssen, z.B.
Bildet eine Zahl, die kleiner als 20 ist.
Bildet eine Zahl mit 7 als Zehner-Wert (z.B. 75).
Bildet eine Zahl zwischen 80 und 90.
Bildet eine Zahl mit einer geraden Ziffer als Einer-Wert (z.B. 12).

Variationen

- ◆ Mischt die Aktionskarten und legt sie verdeckt in die Mitte.
- ◆ Jeder stellt eine beliebige zweistellige Zahl auf seinen Zahlen-Augen ein.
- ◆ Reihum wird die oberste Karte aufgedeckt.
Wer die passenden Zahlen-Augen zu der Karte hat, bekommt ein Wendeplättchen.
- ◆ Wer die meisten Wendeplättchen hat, hat gewonnen.