



Material

kleine und große Würfel, möglichst viele Enten aus Plastik (online zu bestellen, 50 Stück ca. 7 €) oder aus Papier geschnitten und laminiert (KV 12, S. 56), Wasserwanne oder Planschbecken, Angel mit Magnet oder Haken, Magnetplättchen oder Ösen aus Blumendraht, Knete, Spielplan „Enten-Würfelspiel“ (KV 14, S. 57), Vorlage „Zahlenkarten“ (KV 15, S. 58), Springseil oder Kreppklebeband

Fach

Mathematik

Organisation

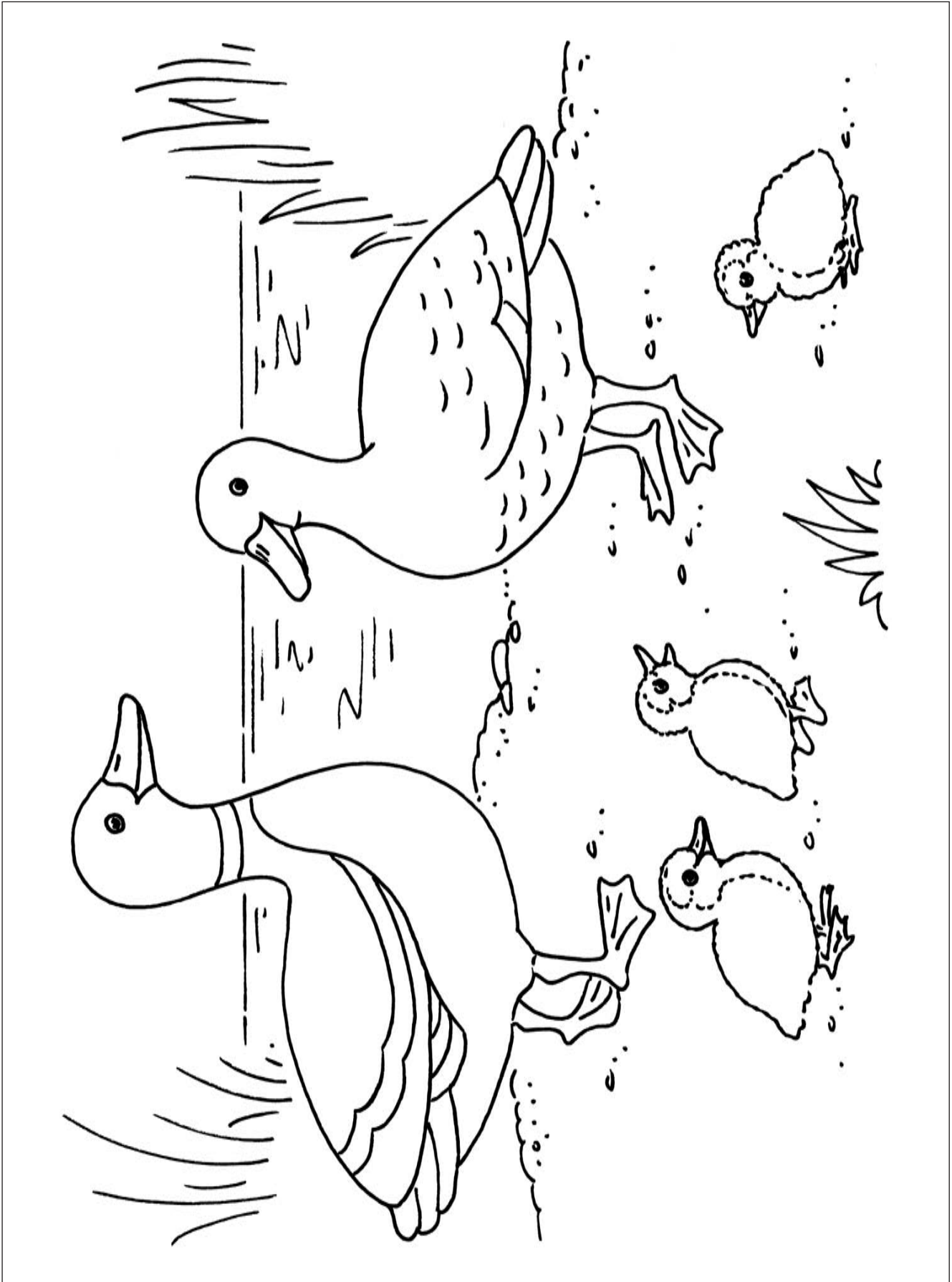
Der Baustein wird im Rahmen eines Stationsverfahrens durchgeführt. Die einzelnen Lernaufgaben können auch in die Freiarbeit integriert werden. Je nach Lernstand der einzelnen Kinder können einfache Zählaufgaben oder komplexere Additions- und Multiplikationsaufgaben durchgeführt werden.

Ablauf

- Die Schüler arbeiten an verschiedenen Stationen.
 1. Enten-Angeln
Sechs oder mehr Enten werden mit einem Magneten beklebt oder es wird ein dünner Draht durch das Plastik gestochen und zu einer Öse gebogen. Die Schüler würfeln mit einem oder mehreren Würfeln, zählen ggf. die erwürfelte Augenzahl oder addieren die gewürfelten Augen und angeln die entsprechende Anzahl Enten mit einer Angel aus einem Wasserbecken (Wasserwanne oder Planschbecken).
 2. Enten-Kneten
Die Schüler würfeln mit einem oder mehreren Würfeln, addieren oder multiplizieren ggf. ihre Ergebnisse und stellen die gewürfelte Augenzahl als Enten aus Knete her.
 3. Enten-Würfelspiel
Der Lehrer bereitet Ereigniskarten mit passenden Rechenaufgaben vor (Lösung auf der Rückseite). Die Schüler tun sich zu zweit oder in Kleingruppen zu maximal vier Schülern zusammen und spielen das Würfelspiel (KV 14). Es können je nach Größe des Spielplans und nach Lernstand der Schüler ein oder mehrere Würfel eingesetzt werden. Landet ein Schüler auf einem Ereignisfeld, zieht er eine Ereigniskarte und muss die Rechenaufgabe lösen. Wurde die Aufgabe korrekt gelöst (Selbstkontrolle durch Ergebnis auf der Rückseite), darf der Schüler noch einmal würfeln oder ein Feld vorrücken. Gewonnen hat der Schüler, der als Erstes das Ziel erreicht.
 4. Enten-Wurf
Auf dem Boden werden Zahlenkarten (KV 15 mit entsprechenden Zahlen) ausgelegt. Mit einem Springseil oder einem Streifen Kreppklebeband wird eine Wurflinie markiert. Am Abwurf liegen zwei bis drei Plastikenten in verschiedenen Farben oder mit unterschiedlichen Farbmarkierungen. Die Schüler würfeln dreimal und werfen ihre Ente auf die der Augenzahl entsprechenden Zahlkarte. Danach können die gewürfelten Augenzahlen addiert oder multipliziert werden. Der Schüler mit der höchsten Zahl hat gewonnen.



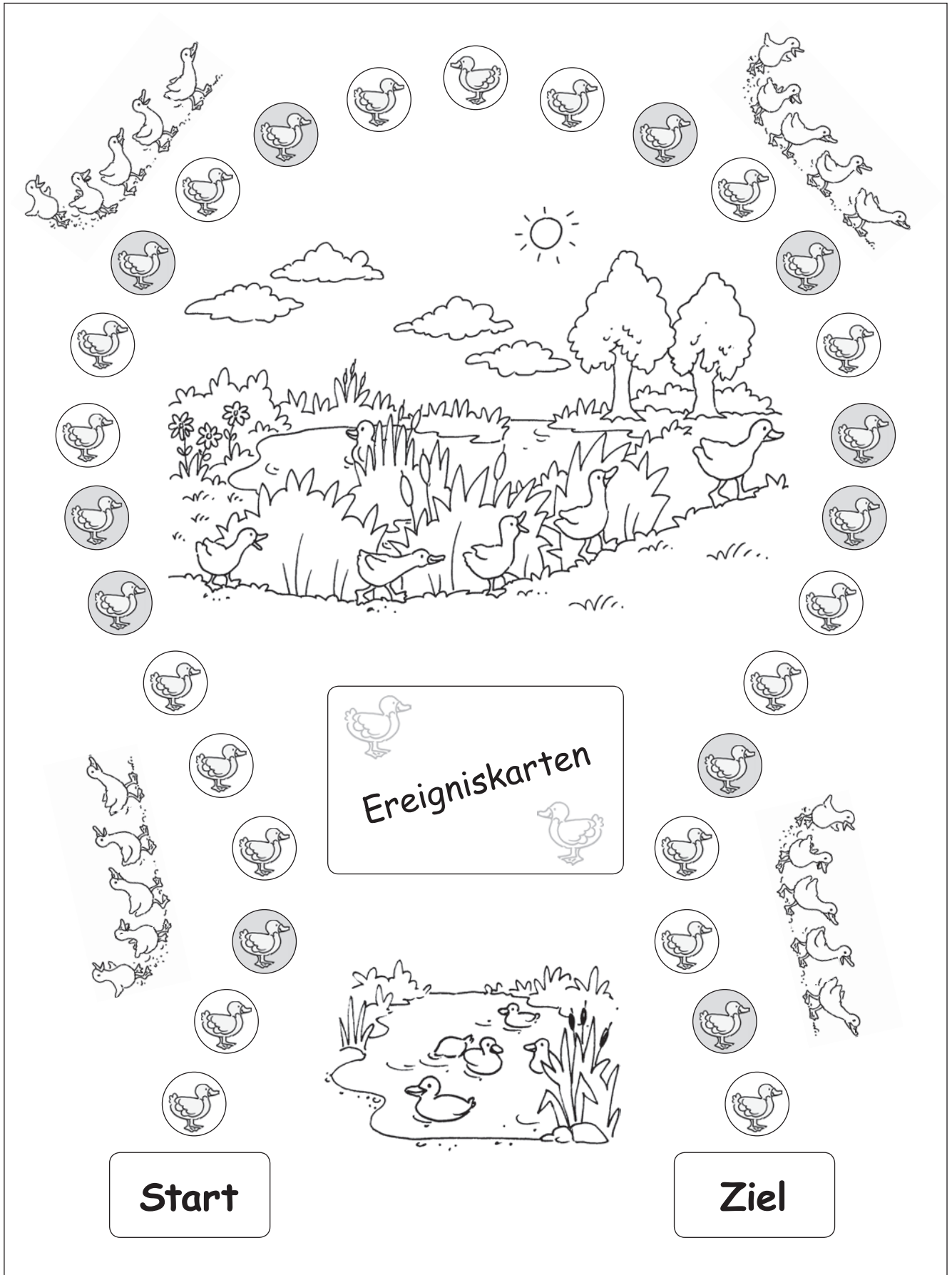
KV 10 Stockentenfamilie



Regina Schulze-Oechtering: Frühling im fächerübergreifenden Unterricht Klasse 1/2
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Aus dem Werk 07449 "Frühling im fächerübergreifenden Unterricht 1-2" BN: 07449 – Auer Verlag - AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

KV 14 Spielplan „Enten-Würfelspiel“



Regina Schulze-Oechtering: Frühling im fächerübergreifenden Unterricht Klasse 1/2
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Aus dem Werk 07449 "Frühling im fächerübergreifenden Unterricht 1-2" BN: 07449 – Auer Verlag - AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth