

Download

Edelgard Moers

Mathespiele für Erstklässler

Zum Kennenlernen von Zahlen, zum
Zählen und zum ersten Rechnen

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer



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

Spiele zum Kennenlernen von Zahlen, zum Zählen und zum ersten Rechnen

Gruppen bilden

Ziel: Die Kinder bilden bestimmte Mengen.

Anleitung:

Die Kinder laufen auf einem festgelegten Spielfeld umher. Sobald der Lehrer eine Zahl ruft, z. B. „Fünf“, finden sich die Kinder in Gruppen dieser Größe (in diesem Fall in Fünfergruppen) zusammen. Die Kinder kontrollieren in ihren Gruppen selbst, ob die Anzahl stimmt.



Die Kinder, die möglicherweise übrigbleiben, stellen sich zum Lehrer. Sie dürfen im nächsten Durchgang bei der nächsten Zahl wieder mitmachen.

Ziffern und Mengen

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Fähigkeit zur Ziffern- und Mengenzuordnung weiter.

Anleitung:

Der Lehrer erstellt im Vorfeld mehrere Kartensätze mit den Ziffern und Mengen im Zahlenraum bis 20, laminiert sie, schneidet sie aus und legt sie in kleine Schachteln. Die Karten der Ziffern sollten eine andere Farbe haben als die der Mengen. Eine Karte mit einer Ziffer und eine Karte mit einer Menge gehören als Pärchen zusammen.

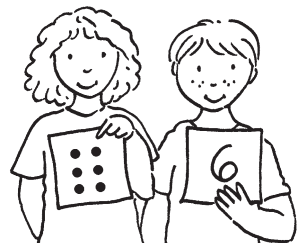
Die Kinder finden sich in Gruppen zusammen. Alle Karten liegen umgekehrt auf dem Tisch. Ein Kind beginnt, dreht eine Ziffernkarte um, schaut sie an und dreht dann eine Mengenkarte um.

Wenn die Karten nicht zueinander passen, d. h. kein Pärchen entsteht, muss das Kind beide Karten wieder hinlegen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe und verfährt ebenso.

Entsteht ein Pärchen, darf das Kind beide Karten zu sich legen und noch einmal eine Ziffern- und eine Mengenkarte umdrehen.

Gewonnen hat das Kind, das am Ende die meisten Pärchen hat.

Der Lehrer kann für einen ersten Durchgang den Kindern nur die Ziffern- und Mengenkarten im Zahlenraum bis zehn zur Verfügung stellen.



Zahlen hüpfen

Ziel: Die Kinder üben das Zählen von 1 bis 10 und entwickeln immer mehr Sicherheit.

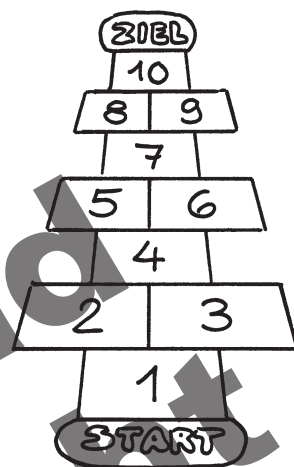
Anleitung:

Der Lehrer zeichnet im Vorfeld einen Hinkelkasten mit zehn Kästchen auf den Boden des Schulhofs oder klebt ihn mit einem Klebeband auf den Boden des Klassenzimmers.

Die Kinder stellen sich vor dem Hinkelkasten hintereinander auf. Der Reihe nach hüpf jedes Kind auf einem Bein vom ersten bis zum letzten Kästchen und zählt dabei von 1 bis 10.

Der Lehrer kann die Zahlen in die Kästchen hineinschreiben oder -kleben.

Falls einige Kinder nicht sicher beim Zählen sind, helfen alle Kinder mit und sprechen die Zahlen im Chor.



Gedankenreise

Ziel: Die Kinder erproben räumliches Denken und ihre Imaginationen.

Anleitung:

Die Kinder sitzen auf dem Boden im Kreis, legen ihre Arme auf die Knie und den Kopf auf die Arme. Sie können auch an ihrem Platz bleiben, die Arme auf den Tisch legen und den Kopf hineinlegen.

Der Lehrer spricht langsam und mit kleinen Pausen die Gedankenreise. Dazu muss der folgende Text an die Räumlichkeiten des Schulgebäudes angepasst werden.

„Atme tief durch. Ein und aus. Ein und aus. Du bist ganz entspannt. Du stehst in Gedanken von deinem Platz auf und gehst zur Tür. Du öffnest die Tür, gehst hinaus und biegst nach links ab. Du gehst den Flur entlang bis zur Treppe. Du gehst die Treppe hinunter und biegst rechts in den Flur ein. Du zählst die Türen und öffnest die dritte Tür auf der linken Seite. In welchem Raum bist du?“

Anschließend erzählen die Kinder, in welchem Raum sie angekommen sind.

Die fünf Kühe



Ziel: Die Kinder lernen Ordnungszahlen kennen, wenden sie an und vertiefen ihre Freude am Spiel.

Anleitung:

Der Lehrer spricht den folgenden Text und zeigt mit den Fingern jeweils die genannte Ordnungszahl. Die Kinder sprechen den Text nach und zeigen ebenfalls das richtige Fingerbild.

Der Sepp hat fünf Kühe auf einer Wiese,
berichtet von ihnen nun seiner Liese:
„Die erste, die ist schwarzweiß gefleckt.
Die zweite, die ist farbig gescheckt.
Die dritte, die ist schwarz wie die Nacht.
Die vierte, vor der nimm dich besser in Acht.
Sie rennt oft wie wild durch den Klee.
Die fünfte, die ist weiß wie der Schnee.“
Sprich mir alles nach und ganz ohne Mühe.
Jetzt weißt du genug über seine fünf Kühe.

(Edelgard Moers)

Zehn gute Freunde habe ich

Ziel: Die Kinder lernen die Zahlenreihe von 1 bis 10 sowohl vorwärts als auch rückwärts und entwickeln die Freude am Spiel weiter.

Anleitung:

Zehn Kinder werden ausgewählt. Sie stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf. Ein weiteres Kind stellt sich ihnen gegenüber, zählt die Kinder und spricht dann den folgenden Vers. Wenn in jeder Strophe ein Freund plötzlich „verschwindet“, setzt sich das in der Reihe zu dieser Zeit ganz rechts stehende Kind leise auf seinen Platz, sodass immer nur so viele Kinder in der Reihe nebeneinander stehen, wie der Text vorgibt. Bei der letzten Strophe kommen die neun „verschwindenen“ Freunde wieder zurück und stellen sich wie zu Beginn des Spiels in einer Reihe nebeneinander auf. Das gegenüberstehende Kind zählt zur Kontrolle noch einmal nach.

Beim ersten Durchgang erklärt der Lehrer den Kindern das Spiel und übernimmt die Rolle des gegenüberstehenden Kindes. Nach und nach sprechen die Kinder den Text selbst und der Lehrer hilft bei Bedarf.

Zehn gute Freunde habe ich.
Und diese zehn, die mögen mich.
Doch einer wollt niemals die Fehler bereu'n.
Und plötzlich, da waren es nur noch neun.

Neun gute Freunde habe ich.
Und diese neun, die mögen mich.
Doch einer hat neulich viel Blödsinn gemacht.
Und plötzlich, da waren es nur noch acht.

Acht gute Freunde habe ich.
Und diese acht, die mögen mich.
Doch einer musste sich gestern verlieben.
Und plötzlich, da waren es nur noch sieben.

Sieben gute Freunde habe.
Und diese sieben mögen mich.
Doch einem begegnete morgens die Hex'.
Und plötzlich, da waren es nur noch sechs.

Sechs gute Freunde habe ich.
Und diese sechs, die mögen mich.
Doch einer vergaß immer wieder die Strümpf'.
Und plötzlich, da waren es nur noch fünf.

Fünf gute Freunde habe ich.
Und diese fünf, die mögen mich.
Doch einer, der teilte nicht gerne mit mir.
Und plötzlich, da waren es nur noch vier.

Vier gute Freunde habe ich.
Und diese vier, die mögen mich.
Doch einer riss meinen Papierhut entzwei.
Und plötzlich, da waren es nur noch drei.

Drei gute Freunde habe ich.
Und diese drei, die mögen mich.
Doch einer aß zu viel Gemüse mit Brei.
Und plötzlich, da waren es nur noch zwei.

Zwei gute Freunde habe ich.
Und diese beiden mögen mich.
Doch einer, der wurde jeden Tag kleiner.
Und plötzlich, da war es nur noch einer.

Einen guten Freund habe ich.
Und dieser eine mag auch mich.
Doch wir wollten alle so gern wiederseh'n.
Und plötzlich, da waren es wieder zehn.

(Edelgard Moers)

Der Größe nach

Ziel: Die Kinder werden für unterschiedliche Größen sensibilisiert und ordnen sich selbst entsprechend ein.

Anleitung:

Alle Kinder versuchen gemeinsam, sich der Größe nach in einer Reihe aufzustellen.

Links kann das kleinste Kind und rechts das größte Kind stehen.

Wenn die drei kleinsten Schüler feststehen, können diese den anderen beim Aufstellen helfen und sich zum Schluss an ihre Plätze in der Reihe stellen.

Maß nehmen

Ziel: Die Kinder werden für unterschiedliche Größen sensibilisiert und ordnen sich selbst ein.

Anleitung:

Die Kinder stellen ihre Schuhe nebeneinander. Sie versuchen gemeinsam, sie nach der Schuhgröße zu ordnen und in eine lange Reihe zu stellen. Links kann das kleinste Paar und rechts das größte Paar angeordnet werden.



Auer

Dieser Download ist ein Auszug
aus dem Originaltitel

Spiele für Erstklässler

Immer besser
unterrichten

Über diesen Link gelangen Sie direkt zum Produkt:
www.auer-verlag.de/go/dl8145

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen
Auer-Verlagsprogramms finden Sie unter www.auer-verlag.de

Download
zur Ansicht

© 2018 Auer Verlag, Augsburg
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.

Covergestaltung: Nicole Reisner, Augsburg
Illustrationen: Corina Beurenmeister
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen
Bestellnr.: 08145DA4

www.auer-verlag.de