



01 | Punktmengen gliedern

Spiel „Karten aufdecken“ | Arbeitsblatt „Punktbilder kopieren und gliedern“

02 | „Ich habe drei Plättchen mehr als du“

Spielplan „Hamstern“ | Spielregeln | Arbeitsblätter „Hamstern 1–3“ | Zahlenkarten | Neunerfeld | Arbeitsblätter „Vergleichs-Bingo“

03 | Schrittweise rechnen über die Zehn – Hilfe oder Hürde?

Spiel „Immer 10“ | Arbeitsblätter | Lösungen

04 | Master X – wie heißt die Zahl?

Blankovorlagen | Ziffernkärtchen

05 | 5-mal 5-Minuten-Training

Wertungskarten | Mitglieds-kärtchen | Aufgaben-serien | Kopier- und Blankovorlagen

06 | Kopfrechnen mit Zahlentafeln

Arbeitsblätter | Kopier- und Blankovorlagen | Zahlenkarten

07 | Schnippschnapp – Rechnen mit runden Zahlen

Karten für „Multiplizieren und Dividieren 4“

08 | Piratenspiel

Spielpläne „Piratenspiel“

09 | Spiele zur Teilbarkeit

Spielpläne „Teiler fangen“ | Spielplan „Teilerjäger“ | Spielpläne „Beste Reste“ | Ziffern- und Zahlenkarten

10 | Zauberdreiecke

Legepläne „Zauberdreiecke/-figuren“ | Arbeitsblätter „Zauberdreiecke“ | Lösungen

11 | Ein Legespiel mit Vierlingen

Spielplan „Spiel mit Vierlingen“ | Legefiguren

12 | Geometrie-Galopp

Spielplan „Geometrie-Galopp“ | Eigenschafts-kärtchen

13 | Schatzwürfel

Spielplan „Schatzwürfel“ | Arbeitsblätter | Spielplan „Schatzwürfel für Einsteiger“

14 | „Im Kopf unterwegs zwischen Netzen, Schachteln und Würfeln“

Spielkarten | Arbeitskarten

15 | Das Euro-Cent-Spiel

Spielpläne „Euro-Cent-Spiel 1–7“ | Blankovorlage

16 | Clever würfeln

Spielpläne „Clever würfeln“ | Blankovorlage | vereinfachter Spielplan

17 | Roulette mit Ziffernkarten

Ziffernkarten | vereinfachter Spielplan | Protokollbogen

Zahlen

Klasse 1 | Marianne Kunath, Peter Geering

4 | Punktmengen gliedern

Mit Hilfe von Punktbildern lernen die Kinder, Anzahlen simultan zu erfassen und strukturiert zählen zu können.

Klasse 1 | Lilo Verboom

6 | „Ich habe drei Plättchen mehr als du“

Die beiden Spiele eignen sich für Übungen zum Vergleich von Mengen und bringen den Kindern Fachausdrücke wie „mehr/weniger als“ und „größer/kleiner als“ näher.

Klasse 1–2 | Brigitte Hölzel

8 | Schrittweises Rechnen über die Zehn – Hilfe oder Hürde?

Die Kinder lernen spielerisch den Aufbau unseres Zahlensystems, in dem letztlich immer zehn zusammengefasst sind, kennen und lernen so, das schrittweise Rechnen über die Zehn als hilfreiche Strategie zu nutzen.

Klasse 2–4 | Karin Anders, Andrea Oerter

14 | Master X – wie heißt die Zahl?

Beim Spiel „Master X“ müssen Informationen über eine unbekannte Zahl gesammelt werden. Die Kinder durchdringen mehr und mehr den eroberten Zahlenraum. Gleichzeitig wird das logische Denken gefördert.

Operationen

Klasse 1–6 | Katrin Cottmann

18 | 5-mal 5-Minuten-Training

Der Beitrag liefert abwechslungsreiche, kurze Übungen, mit denen die Kinder täglich effektiv das Kopfrechnen trainieren.

Klasse 1–4 | Gabriele Hinze

22 | Kopfrechnen mit Zahlentafeln

Die Zahlentafel-Spiele können gut in freien Arbeitsphasen eingesetzt werden und benötigen kaum Vorbereitungszeit.

Spiele im Mathematikunterricht

Klasse 1–4 | Gabriele Hinze

26 Schnippschnapp – Rechnen mit runden Zahlen

Das Schnippschnapp-Spiel trainiert das Rechnen mit runden Zahlen in größeren Zahlenräumen.

Klasse 3–4 | Daniela Götze

30 Piratenspiel

Mit dem spannenden Piratenspiel üben die Kinder Überschlagsrechnungen und lernen dabei unterschiedliche Strategien des überschlägigen Rechnens kennen und anzuwenden.

Klasse 3–6 | Dagmar Bönig, Lilo Verboom

32 Spiele zur Teilbarkeit

Mit den drei Spielen zur Teilbarkeit werden Rechenfertigkeiten fast unbemerkt und scheinbar ohne Anstrengung trainiert.

Klasse 1–6 | Gabriele Hinze

34 Zauberdreiecke

Die Arbeit mit Zauberdreiecken fördert das kombinatorische Denken und die Rechenfertigkeit.

Geometrie

Klasse 2–3 | Brigitte Steinau

38 Ein Legespiel mit Vierlingen

Mit diesem Spiel entwickeln die Kinder ihr räumliches Vorstellungsvermögen und das strategische Denken weiter. Gleichzeitig erweitern sie ihre prozessbezogenen Kompetenzen.

Klasse 3–6 | Rüdiger Vernay

42 Geometrie-Galopp

Das Spiel „Geometrie-Galopp“ verbindet das Abfragen von Eigenschaften geometrischer Körper mit ersten taktischen Überlegungen.

Klasse 3–6 | Sabine Baumann, Hartmut Spiegel

44 Schatzwürfel

Bei diesem Spiel ist Geschicklichkeit gefragt. Die Kinder lernen vorherzusehen, wie Kippbewegungen die Lage der Würfelbilder verändert.

Klasse 3–6 | Tobias Huhmann

48 „Im Kopf unterwegs zwischen Netzen, Schachteln und Würfeln“

Intensive Vorstellungsarbeit müssen die Kinder bei diesem Spiel leisten und trainieren so das räumliche Denken und Vorstellungsvermögen.

Größen

Klasse 1–4 | Catherine Krause

52 Das Euro-Cent-Spiel

Ziel des Euro-Cent-Spiel ist es, dass die Kinder mit Münzen und Scheinen vertraut werden und das Rechnen mit Geldbeträgen üben.

Wahrscheinlichkeiten

Klasse 2–4 | Klaus-Peter Eichler

54 Stein, Schere, Papier

Diese Unterrichtseinheit animiert die Kinder, ihre Gewinnchancen durch Analysen und Strategien zu erhöhen. Dabei dienen ihnen Skizzen, Tabellen und andere Übersichten als Hilfsmittel.

Klasse 3–6 | Andrea Baulig

58 Clever würfeln

Beim Spiel „Clever würfeln“ setzen sich die Kinder mit Wahrscheinlichkeiten beim Würfeln mit zwei Würfeln auseinander.

Klasse 3–6 | Beat Wälti

60 Roulette mit Ziffernkarten

Zocken im Unterricht? Das macht Spaß! Besonders, wenn die Gewinnchancen vorher genau analysiert wurden.

64 Impressum / Quellennachweis