

Übersicht zur Spiele-Kartei

[illegible]

Anleitung: Jedes Kind kickt zwei Murmeln in Kartons und löst die entsprechende Plusaufgabe. Das höchste/niedrigste Ergebnis gewinnt.

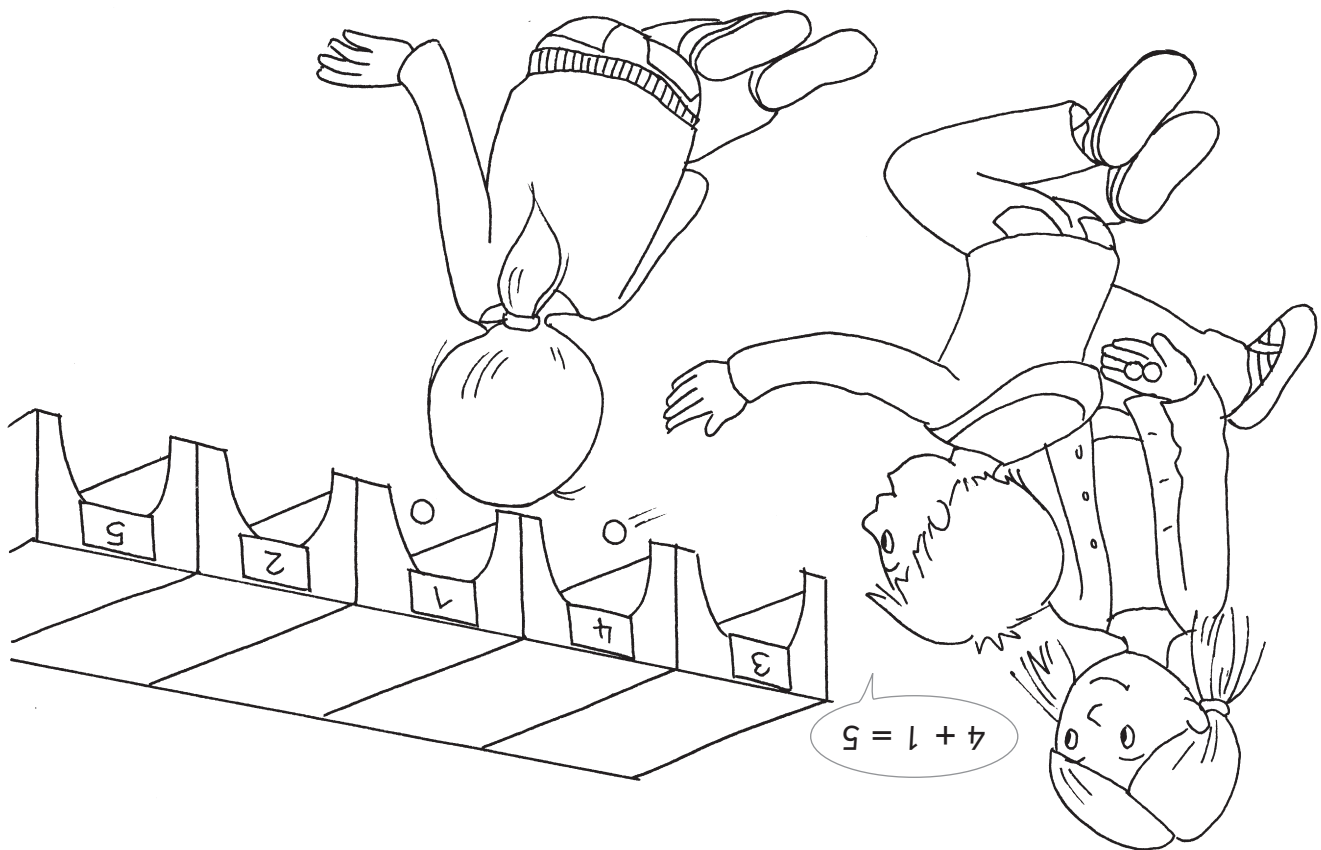
Material: Murmeln, Schuhkartons, Klettband, Zahlenkarten

(In die Schmalseite der Kartons einen großen Torbogen schneiden, über dem Torbogen mit Hilfe von Klettband auswechselbare Zahlenkarten befestigen.)

Differenzierung: pro Kind mehr als zwei Murmeln (Kettenaufgabe) nehmen; Zahlenraum durch Auswechseln der Zahlenkarten verändern; verschieden große Öffnungen herstellen

Lernziel: Plusaufgaben üben

Bezug: Plusaufgaben (Zahlen und Rechnen bis 10 und Zahlen und Rechnen bis 20)



Anleitung: Es wird eine Zielzahl gewählt, z. B. 10. Dann werden von einem verdeckten Stapel nach und nach Zahlenkarten aufgedeckt. Sobald eine Plusaufgabe mit dem Ergebnis 10 gebildet werden kann, darf geklingelt werden. Wird die Aufgabe richtig genannt, gibt es einen Punkt (Muggelstein).

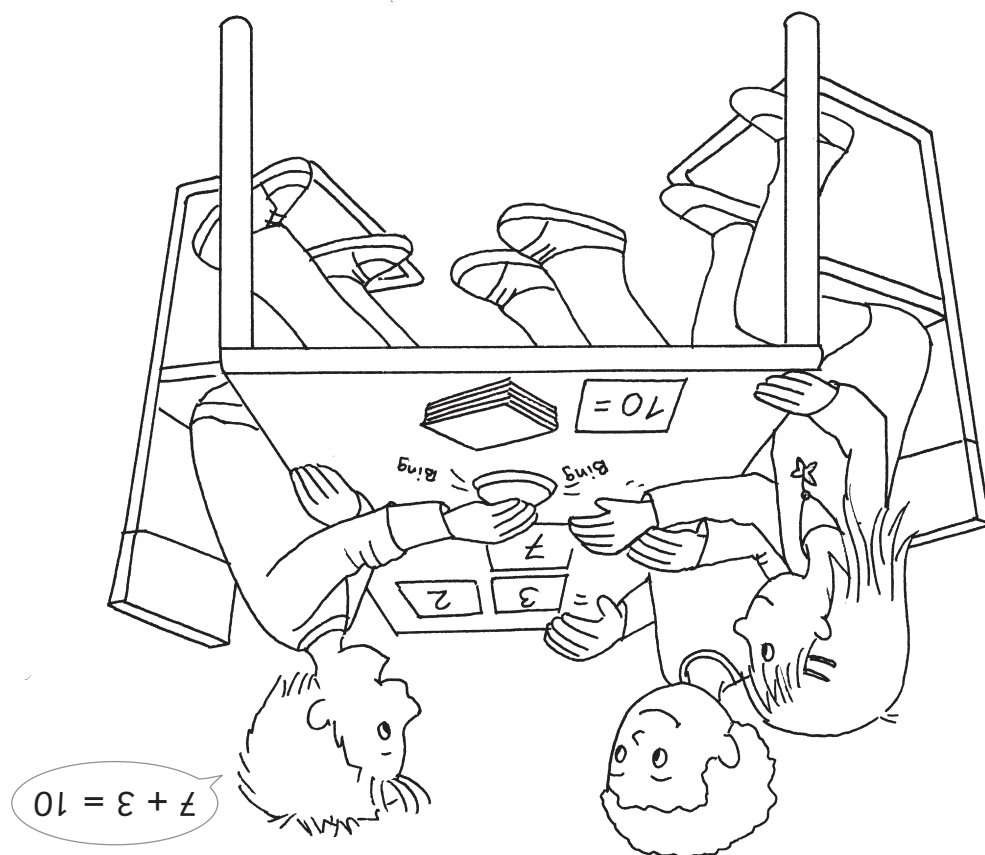
Hinweis: Es sollten Kinder mit ähnlichem Leistungsvermögen zusammenspielen.

Material: Tischglocke, Zahlenkarten, Muggelsteine

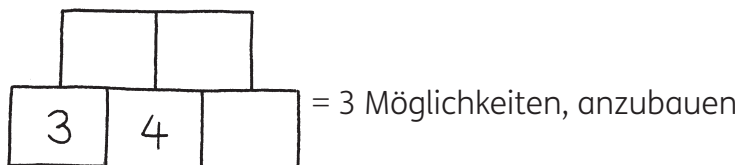
Differenzierung: Minusaufgaben bilden (mit kleiner Zielzahl); Kettenaufgaben zulassen; Zahlenraum verändern; statt einer Zielzahl zwei Zahlen legen, aus denen eine Plus- oder eine Minusaufgabe gebildet werden kann (Bildung einer Gleichung), die Ergebnisse sind die möglichen Zielzahlen

Lernziel: Zahlen zerlegen (Zielzahl), Partnerzahlen zur 10 üben, zur Zielzahl ergänzen

Bezug: Zahlen zerlegen, Plusaufgaben (Zahlen und Rechnen bis 10 und Zahlen und Rechnen bis 20)



Anleitung: Die ersten beiden Grundsteine werden ausgelegt. Nacheinander wählt jedes Kind vom Stapel seiner Wahl eine Karte und versucht sie in die Mauer einzubauen.

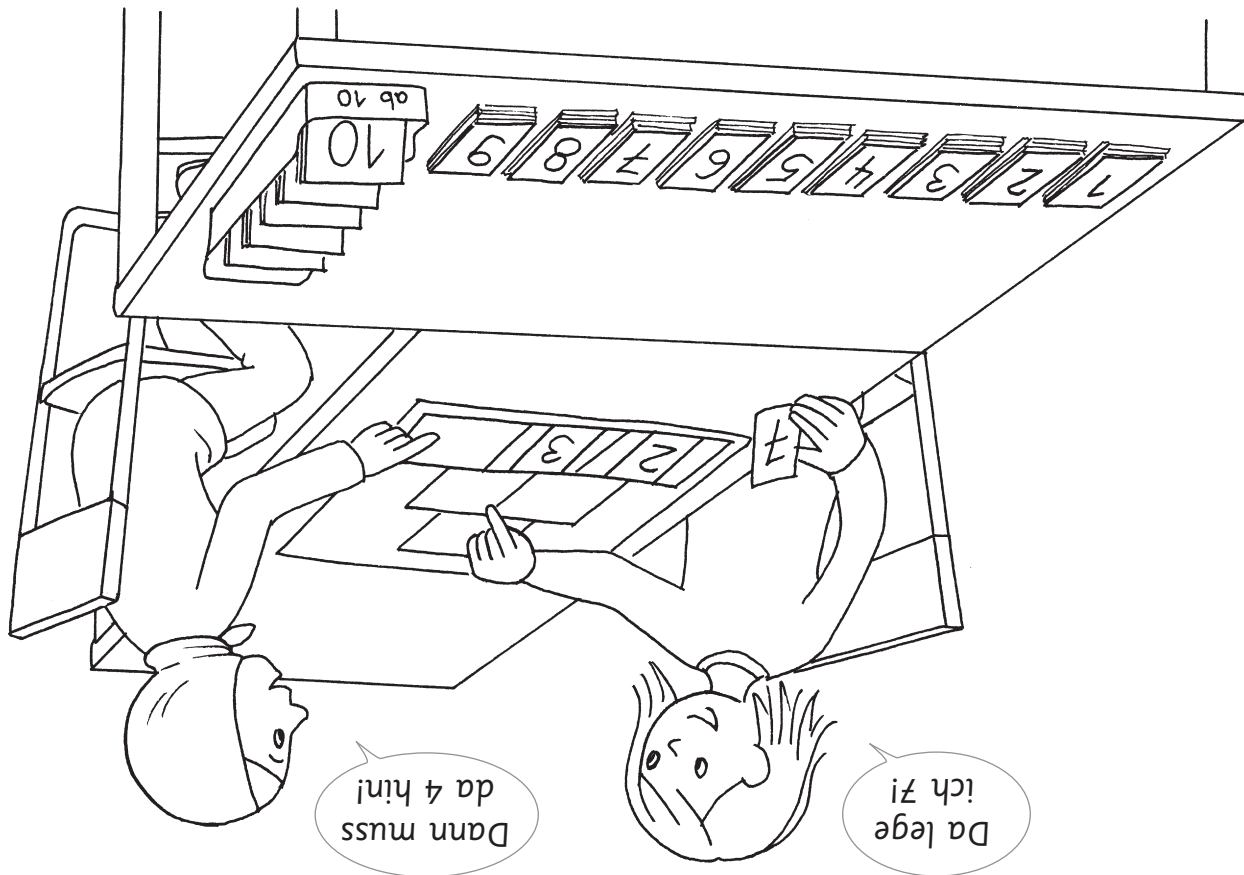


Material: Zahlenkarten, evtl. Legeschema, evtl. Blankokarten (laminiert + Folienstift) zum schnellen Herstellen weiterer Zahlenkarten

Differenzierung: Ausgangs-Mauersteine in anderer Lage vorgeben; Zielstein vorgeben; mehr als drei Grundsteine zulassen; Mauer ohne Vorgaben komplett selbst aufbauen lassen; Forscheraufträge (alle Grundsteine gleich, nur gerade Zahlen, nur ungerade Grundsteine, ...)

Lernziel: Kopfrechnen üben, Prinzip der Zahlenmauern erfassen

Bezug: Zahlenmauern (Zahlen und Rechnen bis 20)



Anleitung: Im Sitzkreis wird der Reihe nach vorwärts gezählt. In einem vorher genannten Abstand wird nicht die Zahl genannt, die dran wäre, sondern „Piep“ gesagt. Jeweils ein Kind sucht die zum „Piep“ gehörige Zahl aus den Zahlenkarten heraus und legt so nach und nach eine Zahlenfolge.

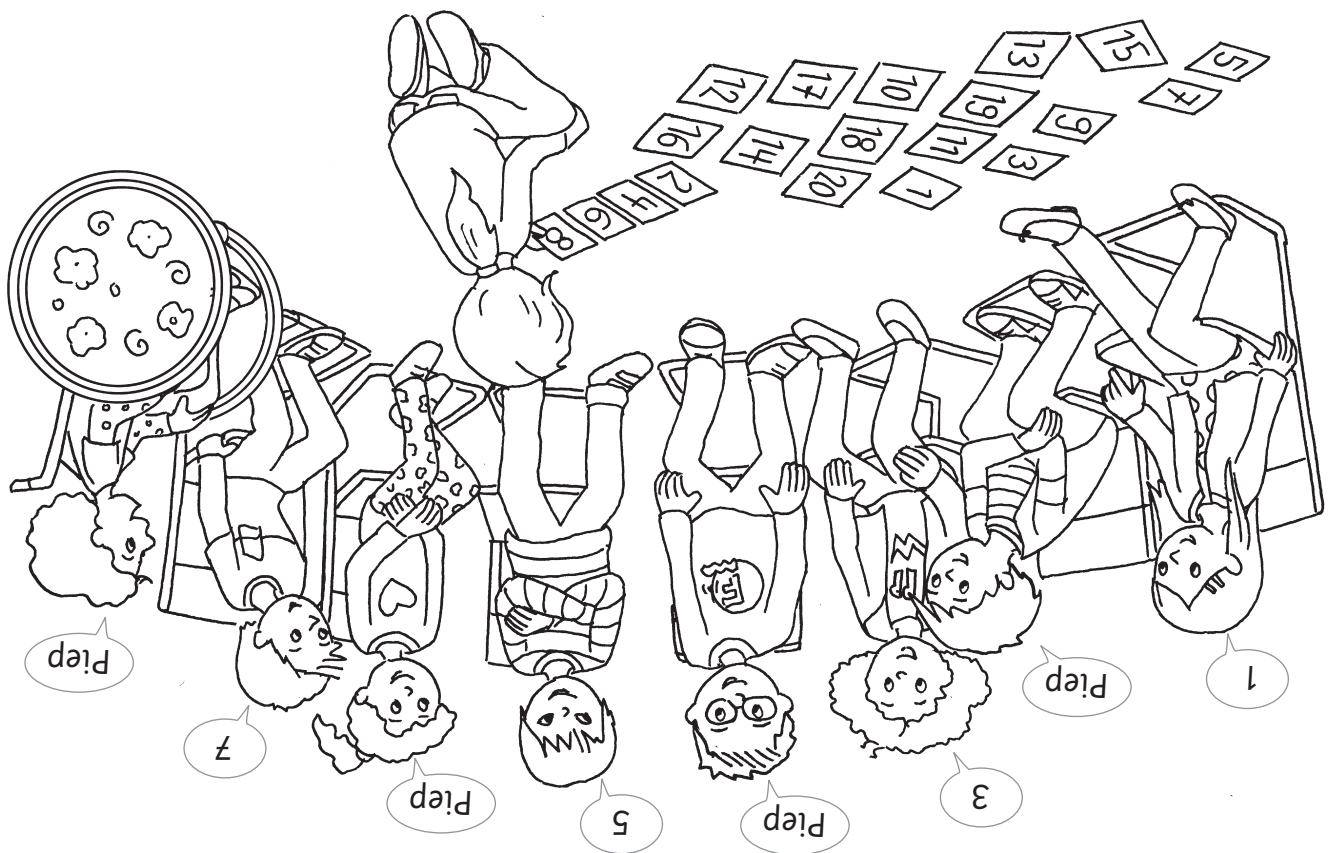
Material: Zahlenkarten

zur Differenzierung: Zahlenstrahl

Differenzierung: Zahlenstrahl mit oder ohne markierte „Piepzahlen“ nutzen; Zahlenfolgen rückwärts aufsagen; Aufsagen der Zahlenfolge rhythmisch begleiten; in der Kleingruppe spielen

Lernziel: Zahlenfolgen erfassen und visualisieren

Bezug: Zahlenfolgen (Zahlen und rechnen bis 20)



Anleitung: Von einem verdeckten Stapel wird eine Zahlenkarte gezogen. Die Kinder stellen die entsprechende Uhrzeit auf ihren Uhren ein und vergleichen anschließend, zunächst gegenseitig, dann auf einem Kontrollbogen.

Material: Zahlenkarten bis 24 (12), Uhren zum Einstellen, Kopiervorlage Uhren-Memo-Spiel als Kontrollbogen

Differenzierung: Karten mit digitalen Uhrzeiten verwenden; ein Kind stellt die Uhr, das andere Kind sucht die passende Zahlenkarte

Lernziel: vorgegebene Zeit auf dem Ziffernblatt einstellen

Bezug: Die Uhr (Größen und Sachrechnen)

