

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Vorbemerkungen	3
Addition	Seite
Wie viel fehlt bis 100?	3
Was ergibt 100?	5
Hinkespiel	7
Briefumschläge	9
Memo-Spiel	10
Zahlenjagd	12
Minusfest	14
Bingo	16
Bowling	18
Zielscheibe	20
Praktische Arbeit	22
Subtraktion	
Wie viel fehlt bis 100? (Ergänzungsverfahren)	3
Was ergibt 100? (Ergänzungsverfahren)	5
Hinkespiel	7
Briefumschläge	9
Minusfest	14
Bingo	16
Bowling	18
Zielscheibe	20
Kreislauf	24
Multiplikation	
Memo-Spiel	10
Zahlenjagd	12
Bingo	16
Bowling	18
Zielscheibe	20
Praktische Arbeit	22
Kreislauf	24
Steckwürfel­flächen	26
Bonbons verteilen	31
Division	
Bingo	16
Türme bauen	28
Das große Teilen	29
Bonbons verteilen	31
1 durch 1	33
Divisionskreislauf	35

Hinkespiel

+

-

V

Vorbereitung:

Die Aktivität findet draußen statt.

Die Schüler arbeiten in 2er- oder 3er-Gruppen zusammen.

Jeder Schüler bzw. jede Gruppe erhält ein Stückchen Kreide. Außerdem wird pro Gruppe ein großer Würfel benötigt.

Für Stufe 1:

Jede Gruppe schreibt mit der Kreide die Zahlenfolge von 0 bis 30 in einer Linie untereinander auf den Schulhof. Neben 9 der Zahlen werden unterschiedliche Smileys gemalt (3 sind glücklich 😊, 3 neutral 😐 und 3 sind traurig ☹).

Für Stufe 2:

Jede Gruppe schreibt mit der Kreide die Zahlenfolge von 0 bis 50 auf den Schulhof. Neben 12 Zahlen werden 12 unterschiedliche Smileys gemalt (4 glücklich, 4 neutral, 4 traurig).

Für Stufe 3:

Die Schüler wählen eine beliebige Zahlenfolge sowie Anzahl von Smileys. Sie bestimmen ebenso, wie viele Smileys glücklich, neutral oder traurig sind.



Hinkespiel

+

-

1

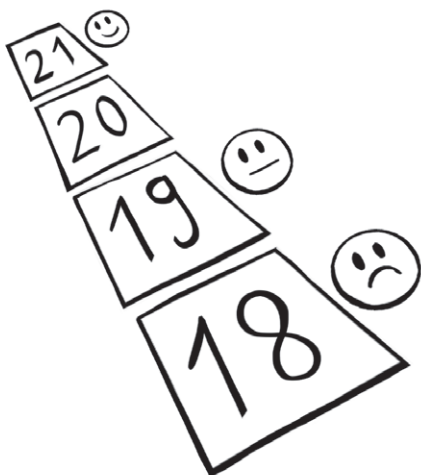
Die Schüler beginnen bei 0. Sie würfeln abwechselnd mit einem großen Würfel und schauen, wie viele Felder sie hüpfen dürfen. Ein Schüler übernimmt die Rolle des „Hüpfers“.

Landet er auf einem Feld mit einem glücklichen Smiley, darf er 3 Felder nach vorne hüpfen.

Landet er auf einem Feld mit einem neutralen Smiley, hüpfert er 1 Feld nach vorne, und landet er auf einem Feld mit einem traurigen Smiley, muss er 3 Felder zurückhüpfen. Dabei sagt er die jeweilige Rechnung laut (z. B. $19 + 1 = 20$).

Der „Hüpfer“ muss nur 1-mal pro Runde extra hüpfen, sollte er also wieder auf einem Feld mit einem Smiley landen, darf er stehen bleiben.

Der „Hüpfer“ muss nur 1-mal pro Runde extra hüpfen, sollte er also wieder auf einem Feld mit einem Smiley landen, darf er stehen bleiben.



Wenn die Gruppe mit ihrer Reihe fertig ist, der „Hüpfer“ also bei 30 angekommen ist, tauscht sie mit einer anderen Gruppe.

Tipp:

Es kann vorher festgelegt werden, ob die Ziel-Zahl mit der genauen Würfelzahl getroffen werden muss oder ob es mit jeder Würfelzahl möglich ist.



Zielscheibe

+

-

•

V

Vorbereitung:

Die Klasse teilt sich in 4er- oder 5er-Gruppen auf.

Jeder Gruppe ist eine Zielscheibe mit mehreren Ringen an der Tafel zugeordnet.

Die Zahlen 7, 6, 5 und 4 sollen von innen nach außen in den Ringen stehen.

Es werden etwa 10 bis 12 Schwammstücke benötigt.

An der Seite der Zielscheibe oder auf einem Stück Papier zeichnen die Schüler eine Punktetabelle mit den Namen der Gruppenmitglieder.

Für Stufe 1:

Die Schüler müssen die **Summe** berechnen.

Für Stufe 2:

Die Schüler müssen die **Differenz** berechnen.

Für Stufe 3:

Die Schüler müssen das **Produkt** und die **Summe** berechnen.

$$1+2=3$$



Zielscheibe

+

1

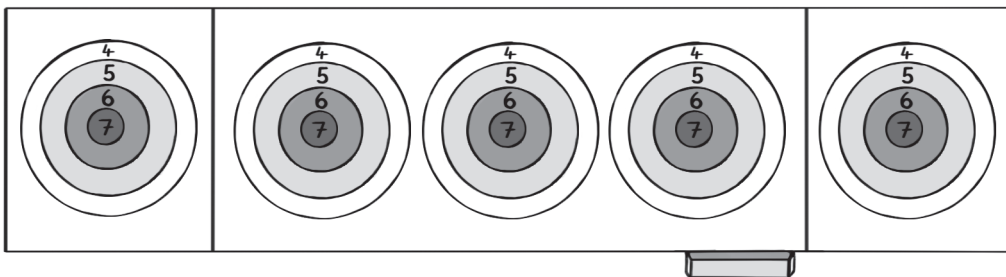
Die Schüler einer Gruppe werfen nacheinander 2 kleine Schwammstücke auf ihre Zielscheibe.

Die Punkte entsprechen der Zahl, die sie mit dem Schwamm getroffen haben.

Ein Fehlwurf zählt 3 Punkte.

Jedes Mal, wenn ein Schüler seine 2 Schwammstücke geworfen hat, **addiert** er die 2 getroffenen Zahlen und notiert die Summe in der Tabelle bei seinem Namen.

Gewonnen hat der Schüler, der als Erster 30 Punkte oder mehr erreicht.



$$1+2=3$$

Zielscheibe

2

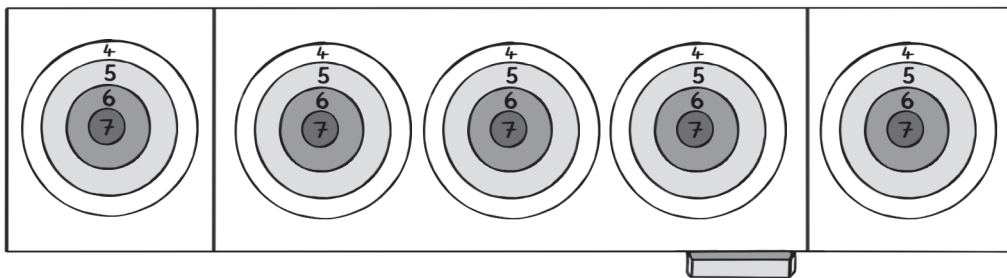
Die Schüler einer Gruppe werfen nacheinander 2 kleine Schwammstücke auf ihre Zielscheibe.

Die Punkte entsprechen der Zahl, die sie mit dem Schwamm getroffen haben.
Ein Fehlwurf zählt 3 Punkte.

Die Schüler beginnen bei 60 Punkten.

Jedes Mal, wenn ein Schüler seine 2 Schwammstücke geworfen hat, **subtrahiert** er die 2 getroffenen Zahlen von seiner Gesamtpunktzahl und notiert das Ergebnis in der Tabelle bei seinem Namen.

Gewonnen hat der Schüler, der als Erster 10 Punkte oder weniger erreicht.



$$1+2=3$$



Zielscheibe

3

Die Schüler einer Gruppe werfen nacheinander 2 kleine Schwammstücke auf ihre Zielscheibe.
Die Punkte entsprechen der Zahl, die sie mit dem Schwamm getroffen haben.
Ein Fehlwurf zählt 3 Punkte.

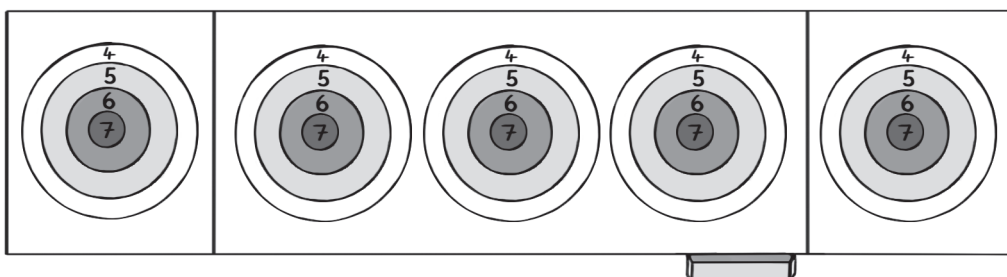
Die Schüler **multiplizieren** die 2 getroffenen Zahlen miteinander und notieren das Ergebnis in der Tabelle bei ihrem Namen.

Das Ergebnis aus jeder neuen Runde wird mit dem vorherigen Ergebnis **addiert**.

Gewonnen hat der Schüler, der als Erster 100 Punkte oder mehr erreicht.

Tipp:

Es wird schwieriger, wenn genau 100 Punkte erzielt werden müssen. Dann gilt es, taktisch zu denken und zu werfen.



$$1+2=3$$