

# **Mathespiele zum Stundeneinstieg- oder ausklang**

## **Beitrag von „FrauW.“ vom 28. Januar 2012 17:41**

Hallo,

ich habe immer Probleme mit netten Spielchen, die man so zum Eingang der Stunde oder auch zum Schluss wenn noch etwas Zeit ist, machen kann. Im Grunde mache ich immer Eckenrechnen. Aber das finde ich eigentlich nicht sooo toll. Ich suche halt Spielchen, oder Rechenübungen mit Spielcharakter, die man ohne Materialeinsatz mal aus dem Hut ziehen kann.

Wie macht ihr das? Spielt ihr überhaupt Rechenspiele, oder gar nicht? Habt ihr ein paar Tipps?

Danke! FrauW.

---

## **Beitrag von „Dave“ vom 28. Januar 2012 17:51**

Hallo!

Rechenfußball find ich gut:

An die Tafel (magnetisch) malt man ein Fußballfeld. 5 Punkte, in der Mitte ein Großer, die anderen mit gleichmäßigem Abstand daneben. Und 2 Tore. Ein Magnet kommt auf den Punkt in die Mitte. Das ist der Fußball.

Dann wird die Klasse in 2 Mannschaften geteilt. Die eine Seite gegen die andere.

Der Lehrer sucht sich dann jeweils ein Kind aus jeder Mannschaft aus, die ungefähr gleich gut rechnen können. Die bekommen eine Aufgabe. Der Gewinner "schießt" damit den Ball in die Richtung des gegnerischen Tores. Der Ball wird auf den Punkten hin und her bewegt, bis es ein Tor gibt.

---

## **Beitrag von „jotto-mit-schaf“ vom 28. Januar 2012 18:21**

Such mal oben rechts nach Rechenspiele oder Mathespiele, das Thema hatten wir schon einige Male. 😊

---

## **Beitrag von „FrauW.“ vom 30. Januar 2012 18:26**

Ja, ich hatte schon gesucht. Da wird aber eher über Rechenspiele mit Material (Dominos, Werkstätten, etc.) berichtet. Außerdem gibt es noch einige Hinweise auf Angebote der Verlage. Ich möchte mir aber nicht wieder etwas kaufen. Ich geb eh schon so viel Geld f.d. Schule aus. \*grummel\* Daher würde ich mich über einige kurze Vorschläge immer noch freuen.

Das Fußballspiel habe ich heute probiert und es war 'ne Wucht. Danke schonmal dafür.

Ig. FrauW.

---

## **Beitrag von „soleil3“ vom 30. Januar 2012 19:21**

Hallo!

Ich habe hier mal Bingo abgegriffen: Du schreibst dir am besten schon vorher 16 Aufgaben auf. Diese stellst du den Kindern, die das jeweilige Ergebnis in beliebiger Anordnung auf ein gefaltetes Blatt eintragen. Das Blatt muss vorher 4x gefaltet werden, so dass 16 Kästchen entstehen.

Anschließend nennt du die Ergebnisse durcheinander und die Schüler müssen nun flott ihre Zahlen mit deinen vergleichen.

Wer zuerst eine 4er-Reihe hat, ist der Bingo-König.

Ist lustig, die Kinder sind eifrig dabei, ab und zu gibt es eine Extra-Ha für ein Kind: 16 Aufgaben vorab zu notieren.

Viel Spaß!!

wünscht Soleil

---

## **Beitrag von „Tootsie“ vom 30. Januar 2012 19:32**

[Zitat von soleil3](#)

Hallo!

Ich habe hier mal Bingo abgegriffen: Du schreibst dir am besten schon vorher 16 Aufgaben auf. Diese stellst du den Kindern, die das jeweilige Ergebnis in beliebiger Anordnung auf ein gefaltetes Blatt eintragen. Das Blatt muss vorher 4x gefaltet werden, so dass 16 Kästchen entstehen.

Anschließend nennt du die Ergebnisse durcheinander und die Schüler müssen nun flott ihre Zahlen mit deinen vergleichen.

Wer zuerst eine 4er-Reihe hat, ist der Bingo-König.

Ist lustig, die Kinder sind eifrig dabei, ab und zu gibt es eine Extra-Ha für ein Kind: 16 Aufgaben vorab zu notieren.

Viel Spaß!!

wünscht Soleil

---

Bingo ist sehr beliebt. Meine Schüler haben fast immer ein Blatt in der Mappe auf dem 6 "Bingofelder" vorbereitet sind. Meine Felder sind allerdings etwas kleiner. Bei mir gibt es nur 9 Aufgaben. L.G.

---

### **Beitrag von „Tootsie“ vom 30. Januar 2012 19:40**

Auch dieses Spiel ist vielseitig eisetzbar. Ich nutze es für Kopfrechnenübungen oder auch um Wissen abzufragen.

<http://www.4teachers.de/material/45043...gen%20blau.html>

Ich habe die Karten laminiert und griffbereit in meiner Schultasche. Meine Variante(rot gegen gelb) habe ich aus dem Zaubereinmaleins, man kann aber auch ein altes Memoryspiel mit Klebepunkten in zwei Farben umfunktionieren.

---

### **Beitrag von „FrauW.“ vom 31. Januar 2012 16:30**

Danke, das mit den Karten ist eine gute Idee. Bekommt jeder Schüler eine Karte, oder nur bestimmte Schüler? Geht ihr da nach Leistung?

### **Beitrag von „Tootsie“ vom 31. Januar 2012 21:47**

Ja, jedes Kind bekommt eine Karte. Ich habe genügend Paare in rot / gelb. Wenn weniger Schüler mitspielen reduziere ich die Anzahl der Paare. Bei ungerader Anzahl Spieler, bekommt ein Kind zwei Karten. In meinem Fall sind es die Tierkarten aus dem Zaubereinmaleins.

Ich stelle dann eine Kopfrechnenaufgabe, warte etwas, bis das alle Kinder Zeit hatten zu überlegen und nenne dann das Tier, z.B. Igel. So überlegen alle mit, jeder kann auch ein zweites Mal drankommen und sollte deshalb stets aufmerksam sein. Nur die Kinder, welche die Karte mit dem genannten Tierbild haben, dürfen die (hoffentlich richtige) Lösung laut in die Klasse rufen. Der erste gewinnt einen Punkt für seine Farbe (Mannschaft). Ich führe an der Tafel eine Strichliste. Vorher wird angekündigt, wie viele Aufgaben es geben wird.

Die Kinder lieben dieses Spiel und der Aufwand ist gering. Ich habe in einem alten Mäppchen die Karten, eine laminierte Liste mit den teilnehmenden Tiernamen und einen abwaschbaren Folienstift. Tiere die ich vorher aussortiere weil ich nicht so viele Mitspieler habe, streiche ich direkt. Alle anderen werden markiert, wenn sie einmal dran waren. Später muss ich die Liste nur abwaschen.

---

### **Beitrag von „icke“ vom 1. Februar 2012 14:18**

**Rechenschlange:** Zwei Mannschaften stehen sich als Schlange gegenüber, nur die beiden Köpfe dürfen die gestellte Aufgabe lösen. Beide Kinder stellen sich dann am Schwanz der schnelleren Schlange an. Es gewinnt die Schlange, der es gelingt, sich alle Kinder "einzubieben".

**Mister X:** hinter der zugeklappten Tafel wir geheim eine Zahl notiert, vorne schreibe ich ein großes X an, links und rechts davon jeweils ein "kleiner als".

Die Mannschaften (bei mir sind es immer drei) dürfen reihum raten, ich sage dann ob die Zahl zu klein oder zu groß ist und notiere die genannte Zahl entsprechend rechts oder links neben dem X. Für jede erratene Zahl gibt es einen Punkt. Vorher sollte man den Zahlenraum festlegen (lässt sich also gut an die jeweilige Klassenstufe anpassen).

Mit Vorbereitung, aber schön zum "Warmrechnen" am Anfang: **Wanderrechnen**

Dazu braucht es zwei verschiedene Aufgabenzettel (Variante A und B) mit je fünf Aufgaben. Diese Zettel liegen (immer abwechselnd A/B) auf den Plätzen, die Schüler gehen mit ihrem

Bleistift herum, dürfen auf jedem Zettel immer eine Aufgabe lösen und wandern dann weiter zum nächsten. Wenn alle Aufgaben gelöst sind, setzen sich alle wieder an ihre Plätze und jeder kontrolliert die Lösungen auf "seinem" Zettel.

---

### **Beitrag von „Tristan“ vom 1. Februar 2012 17:00**

Auch ganz schön, muss aber zum jeweiligen Zahlenraum passen:

#### **Zielscheibe**

Ich gebe den Kindern vier Zahlen als Pfeile vor, dann schreibe ich verschiedene Zahlen in die Mitte der Tafeln, die durch Kombination der Pfeile (jeden Pfeil pro Rechnung darf man aber höchstens einmal benutzen) und den Rechenoperationen "abgeschossen" werden.

Beispiel: Pfeile lauten 2, 3, 5, 7, in der Mitte stehen die Zahlen 6, 9, 30 und 11...6 kann ich durch Kombination der Pfeile 2 und 3 (mit der Rechnung MAL) treffen, 9 durch 2 und 7 (mit der Rechnung PLUS), 30 durch die Pfeile 2, 3 und 5 (jeweils MAL) und 11 durch 3 MAL 7 MINUS 2 MAL 5 (wie gesagt, Zahlenbereiche und Rechenregeln müssen natürlich gekonnt sein)

---

### **Beitrag von „teachnix“ vom 16. Februar 2012 18:20**

Völlig genial finde ich als Kopf-Rechenspiel das Spiel Trio. Dritte bis vierte Klasse kann man es anfangen und mit Varianten sicher auch bis zur 8ten Klasse spielen - vielleicht sogar weiter - im SEKII Unterricht traue ich mich nicht - da würde es für die Schüler wohl auch etwas peinlich, so schwach wie die im Kopfrechnen sind... 😊

<http://www.nibis.de/~infosos/mathe-spielend.htm#trio>

gibt es eine Vorlage für eine Folie, dann wählt man eine Zahl zwischen 1 und 50 (im Originalspiel gibt es dafür 50 Kärtchen, aber die kann man einfach an die Tafel schreiben und gut iss.) und dann müssen die Schüler auf dem Plan 3 Zahlen "nebeneinander" (also waagerecht senkrecht oder beide Diagonale) finden, aus denen man eine Aufgabe mit einer Strich- und einer Punktrechnung machen kann, mit der man auf die vorgegebene Zahl kommen muss. Ein paar Gummibärchen ins Spiel bringen und endlich fangen die Kids an zu rechnen. Wenn man gerade Brüche durch nimmt, kann man auch versuchen einen Bruch als Ergebnis finden zu lassen, da muss man aber vorher selber schon eine Lösung gefunden haben, bevor man die Aufgabe stellt!!!

have fun

teachnix