

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Doppelband 54 schnelle Spiele Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



54 schnelle Konzentrations-Spiele für den Anfangsunterricht

Inhalt

Konzentration:

- 1 Besuch im Zoo
- 2 Kurzschluss
- 3 Armer schwarzer Kater
- 4 Gruppenbildung
- 5 Einer fehlt
- 6 Wegbeschreibung
- 7 Verkehrte Welt
- 8 Ja – nein, schwarz – weiß
- 9 Gedächtnisweltmeister

Wahrnehmung:

- 10 Stummer Dirigent
- 11 Cent-Suche
- 12 Tastsinn
- 13 Gegenwind

Logik:

- 14 Lisa mag Lollis
- 15 Alle Vögel fliegen hoch
- 16 Erde, Wasser, Luft
- 17 Partnersuche

Merkfähigkeit:

- 18 Wörtersammler
- 19 Zungenbrecher
- 20 Wörterschlange
- 21 Schlappes hat den Hut verloren
- 22 Diedel Dum
- 23 Paarspiel
- 24 Ich packe meinen Koffer
- 25 Flüsterpost
- 26 Hör-Bild

- 27 Endlosgeschichten
- 28 Größer oder kleiner?

Motorik:

- 29 Gehen oder laufen?
- 30 Schrittzähler
- 31 8 : 0
- 32 Tisch-Minigolf
- 33 Finger-Zirkus
- 34 Schlag das Bild!
- 35 Laufspiel
- 36 Feuer und Wasser
- 37 Absturzgefahr
- 38 Balance
- 39 Ebbe und Flut
- 40 Fingerspiel
- 41 Klatschspiel
- 42 Fliegendes Taschentuch
- 43 Fledermaus-Spiel
- 44 Pferderennen
- 45 Eiszeit

Ruhe/Entspannung:

- 46 Wolkengucker
- 47 Glückskind
- 48 Bäumchen rüttel dich
- 49 Gorilla
- 50 Lockere Fäuste
- 51 Wo bin ich?
- 52 Händedrücken
- 53 Wie lange noch?
- 54 Daumendrücken

Aufgrund der besseren Lesbarkeit steht in den Spielbeschreibungen nur Lehrer und Schüler, selbstverständlich sind auch alle Lehrerinnen und Schülerinnen angesprochen.

54 schnelle Mathe-Spiele für den Anfangsunterricht

Inhalt

- | | | | |
|----|---------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | Eine Ente mit zwei Beinen | 28 | Rot-Schwarz-Spiel |
| 2 | 1, 2, 3-Spiel | 29 | Mister X |
| 3 | Zahlen klatschen | 30 | Rechenbingo |
| 4 | Rechenkönig | 31 | Zahlenduell |
| 5 | Klatschen-Patschen | 32 | Das Rechen-Rennen |
| 6 | Alle Zahlen fliegen hoch | 33 | Drehwurm |
| 7 | Gedächtniszahlen | 34 | Königsthron |
| 8 | Kästchendiktat | 35 | Flaschendrehen |
| 9 | Zahlen hüpfen | 36 | Das Zahlenrondell |
| 10 | Die magische Zahl | 37 | Nachbarn sammeln |
| 11 | Zahlen hören | 38 | Würfelwettstreit |
| 12 | Roboterspiel | 39 | Fuchsjagd |
| 13 | Mehr gewinnt | 40 | Triff die 20 |
| 14 | Rechenball | 41 | Tischrechnen |
| 15 | Zick-Zack | 42 | Schnipp-Schnapp |
| 16 | 10er-Rakete | 43 | Blitzzahlen |
| 17 | Atomspiel | 44 | 5- oder 10-Fragen-Countdown |
| 18 | Nicht ärgern | 45 | Wer würfelt die 6? |
| 19 | Indianerrechnen | 46 | Dosenwerfen |
| 20 | Untertauchen | 47 | Würfel die richtige Zahl |
| 21 | Leisemeister | 48 | Stühle wechseln |
| 22 | Rechenschlange | 49 | Die gestohlene Zahl |
| 23 | Zahlenschlange | 50 | Kartenpaare |
| 24 | Heiße Kartoffel | 51 | Zahlenfolgen |
| 25 | Kartenräuber | 52 | Edelsteinjagd |
| 26 | Zahlen morsen | 53 | Klopfzeichen |
| 27 | Eckenrechnen | 54 | Stille Post |

Aufgrund der besseren Lesbarkeit steht in den Spielbeschreibungen nur Lehrer und Schüler, selbstverständlich sind auch alle Lehrerinnen und Schülerinnen angesprochen.

Besuch im Zoo

1

- ▶ Konzentration
- ▶ Vertrauen

Material:
kleine Zettel mit Tierbildern/Tiernamen

Jedes Kind erhält versteckt einen Zettel mit einem Tierbild (wenn Lesekenntnisse vorhanden sind, kann das Wort auch geschrieben werden). Diesen schaut es an und steckt den Zettel im Anschluss sofort in die Hosentasche.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und haken sich fest ein. Die Lehrkraft erzählt anschließend eine Geschichte. Wenn ein Kind „sein“ Tier hört, soll es sich fallenlassen. Die Nachbarn links und rechts haben die Aufgabe, es aufzufangen.

Textvorschlag: Am Wochenende war ich mit meiner Familie im Zoo. Zuerst kamen wir beim Affenhaus vorbei. Die Schimpansen waren wirklich zu lustig. Besonders aktiv waren die Meerkatzen. Neben dem Affenhaus war das Gehege für die Antilopen. Dort standen auch ein paar Esel. Danach stärkten wir uns erst einmal mit Kakao. Während wir den tranken, konnten wir schon die Giraffen mit ihren langen Hälsen sehen. Die Giraffen teilten sich das Gehege mit den Zebras ... usw.

Spielvariante: Alle Kinder erhalten denselben Tiernamen. Dann sollte natürlich dieser Tiername erst etwas später in der Geschichte auftauchen. Erfahrungsgemäß endet das Spiel in dieser Version in einem aufgeregten Durcheinander.

Kurzschluss

2

- ▶ Konzentration

Material:
2 Softbälle

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Es werden zwei Bälle herumgereicht, idealerweise Softbälle. Diese Bälle sollen auf keinen Fall gleichzeitig bei einer Person landen, weil es sonst einen Kurzschluss gibt. Die Gruppe versucht allerdings durchaus, diesen Kurzschluss zu erzeugen, weil das betroffene Kind dann einen kurzen, lustigen Tanz in der Mitte des Kreises ausführen muss. Die Bälle dürfen nicht geworfen werden, aber die Richtung, in die ein Ball weitergereicht wird, kann beliebig oft verändert werden.



Flüsterpost

25

- ▶ Konzentration
- ▶ Merkfähigkeit

Material: –

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind flüstert dem Kind links neben sich drei Wörter ins Ohr. Dieses muss das Gehörte an das Kind links neben ihm weiterflüstern. Welche Wörter kommen am Ende beim letzten Kind an?

Spielvariante: Das Spiel eignet sich auch als Wettbewerb, wenn zwei Stuhlkreis-Gruppen gegeneinander spielen. Die beiden Kinder, die in jeder Gruppe das Flüstern starten, erhalten vom Spielleiter die Vorgabe, welche Wörter weitergeflüstert werden sollen. Welcher Gruppe gelingt es schneller, die Wörter richtig durch den Kreis zu schicken?

Hör-Bild

26

- ▶ Konzentration
- ▶ Wahrnehmung
- ▶ Wortschatz

Material:
Papier, Stifte

Jedes Kind erhält ein weißes Blatt Papier. Die Lehrkraft nennt langsam zehn Begriffe. Während sie spricht, hören die Kinder aufmerksam zu. Anschließend malt jedes Kind ein Bild, in dem die genannten zehn Begriffe vorkommen bzw. eine Rolle spielen. Dafür stehen zwei bis max. fünf Minuten zur Verfügung. Mit einem Partner in der Tischgruppe oder im Sitzkreis wird besprochen, ob sich alle zehn Begriffe im Bild wiederfinden lassen.



Fledermaus-Spiel

43

- ▶ Konzentration
- ▶ Bewegung

Material:
evtl. ein Schal

Die Kinder stehen in einem Kreis. Drei Kinder befinden sich in der Mitte, die anderen stehen mit wenig Abstand nebeneinander. Sie sind die „Bäume“ und unbeweglich. Ein Kind in der Mitte ist die Fledermaus. Ihm werden die Augen verbunden oder es schließt diese einfach nur. Die anderen beiden Kinder sind Motten, die um die Fledermaus herumtanzen. Aufgabe der Fledermaus ist es, eine der beiden Motten zu berühren. Sie darf dafür nicht die Augen öffnen, kann aber ihre Arme weit ausstrecken und sich im Kreis bewegen. Stößt sie dabei gegen ein Kind aus dem Außenkreis, sagt dieses „Baum“. Die Motten versuchen, der Fledermaus möglichst gut aus dem Weg zu gehen. Wurde innerhalb von ca. zwei Minuten keine Motte gefangen, endet diese Spielrunde.

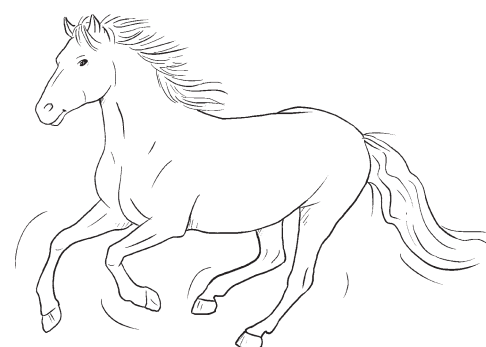
Pferderennen

44

- ▶ Konzentration
- ▶ Motorik/Koordination

Material: –

Die Kinder sitzen bequem auf ihren Stühlen. Das Rennen der Pferde bringen sie zum Ausdruck, indem sie mit ihren Händen auf die eigenen Oberschenkel schlagen. Dabei wird mit der linken und rechten Hand nacheinander als eine Art „Galopp“ auf die Oberschenkel geklopft.



Das Rennen beginnt langsam und steigert sich in der Geschwindigkeit, was durch das Tempo beim Klatschen auf die Oberschenkel zum Ausdruck gebracht wird. Aufgrund von Angaben zum Untergrund kann das Tempo auch im Rennverlauf verlangsamt bzw. beschleunigt werden. Außerdem werden im Laufe des Rennens die Oberkörper in einer Links- bzw. Rechtskurve nach links oder rechts bewegt oder, wenn über ein Hindernis gesprungen werden muss, steht jedes Kind kurz auf und hüpft in die Höhe. Kommt man an der Zuschauertribüne vorbei, werden die Arme zum Jubeln in die Höhe gestreckt. Die Art der Aktionen kann beliebig an die Klassensituation angepasst werden.

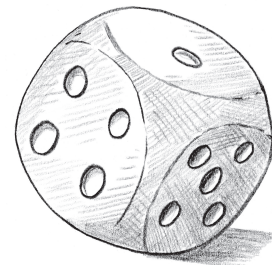
Mehr gewinnt

13

- ▶ größer-kleiner-Relation im Zahlenraum bis 6
- ▶ (Addition)
- ▶ Bewegung

Material:
2 große Schaumstoffwürfel

Die Schüler bilden zwei Mannschaften, die sich hintereinander aufstellen. Das erste Kind jeder Mannschaft würfelt. Danach werden die Zahlen verglichen. Die größere Zahl gewinnt, d. h. das Kind mit der größeren Zahl darf sich hinten anstellen. Das andere Kind muss noch einmal gegen das neue Kind würfeln. Die Mannschaft, die als Erstes komplett durch ist, hat gewonnen.



Variation: Später können die gewürfelten Augen addiert werden.
Wer zuerst das richtige Ergebnis nennt, darf sich hinten anstellen.

Rechenball

14

- ▶ Addition und/oder Subtraktion
- ▶ Fangen/Bewegung/Motorik

Material:
Schaumstoffball

Alle Schüler stehen (evtl. im Kreis). Ein Kind nennt eine Rechenaufgabe und wirft den Ball einem beliebigen Kind zu. Der Ball wird gefangen und das Ergebnis genannt. Das Spiel kann beliebig lange fortgesetzt werden.

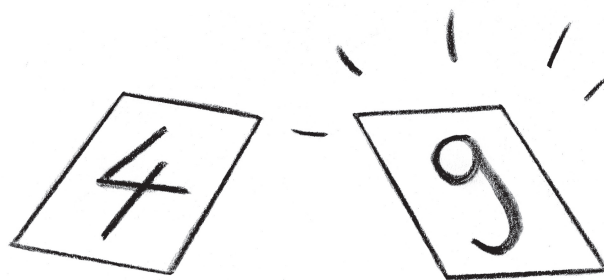
Zahlenduell

31

- ▶ Festigung der Zahlen
- ▶ größer-kleiner-Relation

Material:
kleine Zettel, Stifte

Zum Zahlenduell treten immer zwei Banknachbarn gegeneinander an. Sie stellen einen Sichtschutz (Mathebuch, Schulranzen oder ähnliches) in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler erstellt zehn kleine Zettel und beschriftet sie mit den Zahlen von 1 bis 10. Die Zettel werden nun verdeckt auf den Tisch gelegt. Dann nimmt jeder Spieler einen beliebigen Zettel in die Hand. Auf ein gemeinsames Kommando hin heben die beiden Spieler ihr Zahlenkärtchen hoch. Wer die größere Zahl hat, bekommt das Zahlenkärtchen des Nachbarn. Wer am Ende des Spiels die meisten Zettel hat, ist Sieger des Zahlenduells.



Das Rechen-Rennen

32

- ▶ Addition und/oder Subtraktion
- ▶ Reaktion

Material:
Spielsteine (Muggelsteine, Steckwürfel, Kastanien, Plättchen, oder ...)

Die Schüler bilden zwei gleich große Gruppen – A und B. Jedes Mitglied erhält eine Nummer, entsprechend der Gruppengröße; bei 16 Schülern zum Beispiel von 1 bis 8. Auf diese Weise gibt es zu jeder Zahl zwei Schüler – einen in Gruppe A und einen in Gruppe B.

Die Schüler jeder Gruppe stellen sich nebeneinander an die gegenüberliegenden Wände des Klassenraums. In der Mitte sitzt der Lehrer und hat vor sich ein Körbchen mit Spielsteinen.

Nun stellt er eine Rechenaufgabe, deren Ergebnis eine der vergebenen Zahlen ist, z. B. „ $8 - 3$ “. Alle Schüler rechnen für sich.

Die beiden Schüler, die die Nummer „5“ erhalten haben, rennen schnell zum Lehrer. Wer sich zuerst einen Spielstein (o. Ä.) aus dem Körbchen schnappt, darf ihn behalten.

Am Ende des Spiels, wenn jeder Schüler mindestens einmal an der Reihe war, zählt jede Gruppe die erbeuteten Steinchen. Die Gruppe, die die meisten Steine hat, ist Sieger.

Würfel die richtige Zahl

47

- ▶ Zahlenfolgen bis 6
- ▶ Würfelbilder

Material:
Würfel, Stift, Zettel

Zwei Kinder würfeln abwechselnd. Wer eine 1 hat, schreibt sich diese auf seinen Zettel. Anschließend darf er sich die 2 aufschreiben – sobald er diese gewürfelt hat, dann die 3 und so weiter bis zur 6. Jetzt wird in umgekehrter Reihenfolge gestrichen: von 6 bis zur 1 – aber nur, wenn die entsprechende Zahl gewürfelt wurde. Wer als erster seine 1 streichen darf, hat gewonnen.

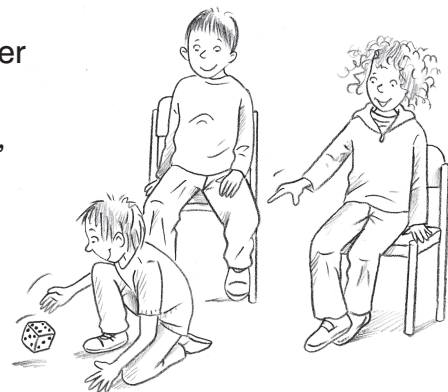
Stühle wechseln

48

- ▶ Ergänzung zur 10

Material:
Zahlenkarten von 1–9, Würfel

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis, der einen Platz zu wenig hat. Unter jedem Stuhl liegt eine Karte mit einer Zahl zwischen 1 und 9. Das Kind ohne Stuhl würfelt in der Kreismitte mit einem großen Würfel. Nur die Kinder, die auf einer Ergänzungszahl zur 10 sitzen, tauschen jetzt die Plätze. Das „Würfelkind“ versucht dabei, einen Platz zu ergattern. Das Kind, das ohne Stuhl bleibt, würfelt erneut. Nach ein paar Würfeln sollten sich alle Kinder auf eine neue Zahl setzen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Doppelband 54 schnelle Spiele Anfangsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

