

# Eine Ente mit zwei Beinen

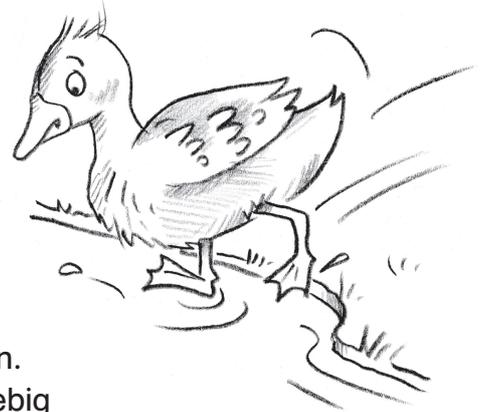
1

- ▶ Konzentration
- ▶ Addition (+ 2)
- ▶  $1 \times 2$

Material: –

Alle Schüler stellen sich hinter ihren Stuhl, bilden eine Schülerkette und sagen Folgendes:

1. Schüler: „Eine Ente ...“
2. Schüler: „... mit 2 Beinen ...“
3. Schüler: „... fällt ins Wasser ...“
4. Schüler: „Plumps!“
5. Schüler: „2 Enten ...“
6. Schüler: „... mit 4 Beinen ...“
7. Schüler: „... fallen ins Wasser ...“
8. Schüler: „Plumps!“



Wer nicht weiß, was er zu sagen hat, muss sich hinsetzen.  
Die Kette kann, je nach Rechenfertigkeit der Kinder, beliebig  
lange fortgesetzt werden.  
Sieger ist, wer zum Schluss noch steht.

# 1, 2, 3-Spiel

2

- ▶ Konzentration

Material: –

Schülerkette. Die Kinder zählen in der ersten Runde immer von 1 bis 3 durch.

In der zweiten Runde ersetzt das jeweilige Kind, das die Zahl „Eins“ hat, diese durch Klatschen. Die anderen Schüler zählen, wie in der vorherigen Runde auch, weiter.

In der dritten Runde wird die Zahl „Zwei“ zusätzlich durch Stampfen mit dem Fuß ersetzt. Zum Schluss wird auch noch die Zahl „Drei“ durch eine Tätigkeit (z. B. Schnipsen) ersetzt.

Das Spiel erfordert viel Konzentration.

# Zahlen klatschen

3

- ▶ Zahlen erkennen
- ▶ Reaktionsfähigkeit
- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material:  
3–4 Fliegenklatschen

Der Lehrer schreibt mehrere Zahlen kreuz und quer an die Tafel. Die Schüler bilden je nach Klassenstärke 3–4 Mannschaften. Diese stellen sich hintereinander vor der Tafel auf. Die ersten Spieler aus jeder Mannschaft erhalten eine Fliegenklatsche. Der Lehrer nennt nun eine Zahl, und die Kinder müssen möglichst schnell auf diese Zahl patschen. Die Mannschaft, die am schnellsten war, bekommt einen Punkt. Nun stellen sich die Spieler hinten an, und die Zweiten aus der Mannschaft sind dran. Sind die Gruppen einmal komplett durch, werden die Punkte gezählt.

Wenn die Kinder später schon rechnen können, kann der Lehrer auch Additions- oder Subtraktionsaufgaben nennen.



# Rechenkönig

4

- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material: –

Ein Schüler beginnt das Spiel. Er stellt sich hinter den Stuhl seines Nachbarn. Der Lehrer nennt eine Aufgabe. Wer von den beiden zuerst das richtige Ergebnis sagt, darf einen Stuhl weiterrücken.

Derjenige, der am Ende an den meisten Kindern vorbeigezogen ist, wird Rechenkönig.

Haben die Schüler dieses Spiel schon mehrmals gespielt, kann auch ein Kind als Spielleiter bestimmt werden und die Aufgaben nennen.

# Klatschen-Patschen

5

- ▶ Konzentration
- ▶ Koordination
- ▶ rechts-links

Material: –

Die Kinder setzen sich ihrem Sitznachbarn gegenüber.  
Der Lehrer gibt vor, was die Kinder machen sollen:

Klatschen: In die Hände klatschen

Patschen: Auf die Beine klatschen

Links: Die linke Hand gegen die linke Hand des Gegenübers klatschen.

Rechts: Die rechte Hand ...

Beispiel: Klatschen, patschen, links,  
klatschen, patschen, rechts ...

Das Tempo des Spiels sollte dabei mit der Zeit gesteigert werden.

# Alle Zahlen fliegen hoch

6

- ▶ Mengenerfassung
- ▶ Addition und/oder Subtraktion

Material: –

Das Spiel wird nach den bekannten Spielregeln von „Alle Vögel fliegen hoch ...“ gespielt.  
Dabei zeigt der Lehrer z. B. drei Finger und sagt „Die Zahl 8 fliegt hoch“. Die Arme der Kinder dürfen nur hochfliegen, wenn die genannte Zahl mit den Fingern übereinstimmt.

Später können auch Rechenaufgaben genannt werden: z. B.  $3 + 4 = 6$ . Die Hände müssen nun unten bleiben.

