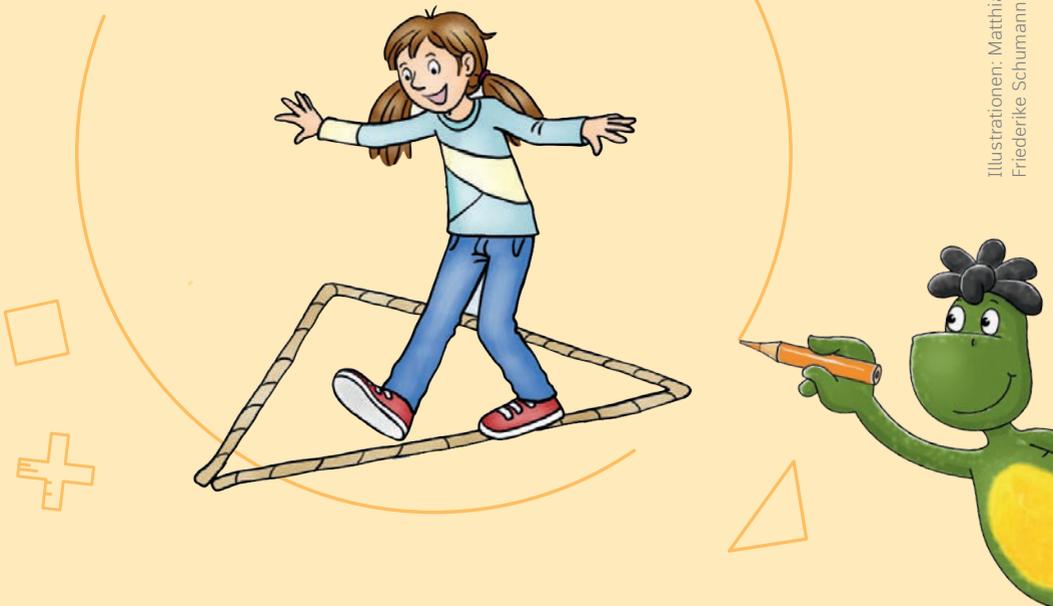


# WELT DER ZAHL

Einfach eine runde Sache.



Illustrationen: Matthias Bergbahn (Zahlrix),  
Friederike Schumann (Mädchen)

Spielanregungen  
für Bewegungsspiele

MATHEMATIK  
GRUNDSCHULE



*Prof. Dr. Thomas Rottmann, Universität Bielefeld*

## Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer,

Schule und Unterricht sind häufig eher bewegungsarm. Dabei zeigen zahlreiche Forschungsergebnisse die positiven Effekte von Bewegung auf das Lernen, z. B. durch eine Steigerung der Konzentrationsfähigkeit. Elemente wie Bewegungspausen und vor allem die Idee des Bewegten Lernens können der Bewegungsarmut in der Schule entgegenwirken und das Lernen der Kinder positiv unterstützen.

Es gibt zwar bereits unterrichtspraktische Vorschläge zum Bewegten Lernen. Häufig beziehen sich diese aber hauptsächlich auf ein Lernen *in* Bewegung. Dabei begleitet die Bewegung das Lernen zeitlich (z. B. wird während des Lernprozesses eine Bewegung durchgeführt), ohne dass es zwischen der Bewegung und dem Lerngegenstand einen inhaltlichen Bezug gibt.

Eine besondere Chance gerade für den Mathematikunterricht liegt jedoch im Lernen *durch* Bewegung. Hierbei stehen die Bewegungen in einem Zusammenhang zum mathematischen Inhalt, der Inhalt wird für die Kinder gewissermaßen körperlich „erfahrbar“. Auf diese Weise fördern die Bewegungsspiele maßgeblich das Verständnis für den Lerngegenstand.

Die folgenden Bewegungsspiele stellen eine Auswahl aus der WELT DER ZAHL 1 bis 4 dar. Weitere Anregungen finden Sie im Handbuch „Lernen durch Bewegung im Mathematikunterricht“ (ISBN 978-3-14-112450-7).

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Erprobung im Unterricht!

*Ihr Thomas Rottmann*

# Atom-Spiel 1

So geht's:

Die Lehrkraft zeigt eine Zahl. Die Kinder bilden passende Gruppen: In jeder Gruppe sollen so viele Kinder sein, wie die Zahl anzeigt.

Das wird benötigt:

Zahlenkarten



Illustration: Friederike Schumann

# Muster tanzen

So geht's:

Die Kinder legen mit Plättchen ein Muster und überlegen sich Bewegungen für Rot und für Blau. Für jedes Plättchen machen sie dann die entsprechende Bewegung.

Das wird benötigt:

Wendeplättchen  
zweifarbig

**Rot:** Ich klatsche  
in die Hände.

**Blau:** Ich klatsche  
auf die Beine.



Illustration: Friederike Schumann

# Meter-König

So geht's:

Die Kinder markieren eine Startlinie.  
Sie springen der Reihe nach und  
messen jeweils ihre Weite.

Gewonnen hat das Kind,  
das am nächsten  
an einem Meter ist.



*Das wird benötigt:*

- Maßband oder Zollstock
- ggf. Kreide

Illustration: Friederike Schumann

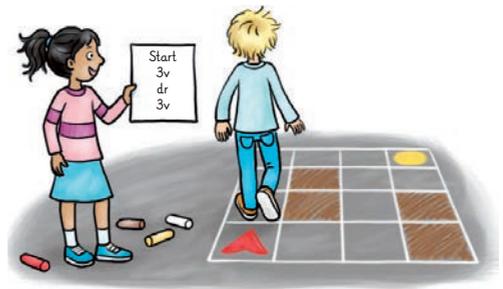
# Schatzsuche (Offline-Coding)

So geht's:

Die Kinder zeichnen ein Spielfeld mit 4 mal 4  
Feldern sowie einem Start- und einem Zielfeld  
auf den Schulhof. Ein Kind schreibt ein  
„Programm“ (Befehle, wie der Roboter  
gehen soll) für den Weg zum Schatz.  
Das andere Kind spielt Roboter.  
Kommt es beim Schatz an?

Variante:

Es können z. B. Hindernisse in  
den Plan eingebaut werden,  
die umgangen werden müssen.



*Das wird benötigt:*

- Kreide
- Stift und Zettel

Illustration: Friederike Schumann

# Zahlen verschlüsseln

So geht's:

Ein Kind denkt sich eine Zahl aus  
und macht sie dem anderen Kind vor:

- Hunderter stampfen,
- Zehner klatschen,
- Einer schnipsen.

Das andere Kind schreibt  
die Zahl in eine Stellentafel.



Illustration: Friederike Schumann

# Kilometerprotokoll

So geht's:

Die Kinder gehen 1 km von der Schule aus.  
Immer nach 100 m halten sie an.  
Sie markieren, fotografieren oder  
schreiben auf, was sie sehen.



Illustration: Friederike Schumann

# Elefanten-Schritte oder Mäuse-Schritte?

So geht's:

Ein Kind wählt eine Tausenderzahl als Startzahl. Es geht nun entweder vor für Plus oder zurück für Minus. Große „Elefanten-Schritte“ stehen für Hunderter, kleine „Mäuse-Schritte“ für Zehner. Das andere Kind nennt die passende Aufgabe und das Ergebnis.

Die Kinder wechseln sich ab.



Illustration: Friederike Schumann

# Flächenexperiment

So geht's:

Die Kinder legen eine Fläche, die den Flächeninhalt  $5\text{m}^2$  hat. Passt die ganze Klasse auf diese Fläche?  
Die Kinder stellen Vermutungen auf.  
Dann wird überprüft.

Passt die ganze Klasse auch auf eine kleinere Fläche?



Das wird benötigt:

Papiere in  
 $1\text{m}^2$  Größe

Illustration: Friederike Schumann



Westermann Service und Beratung GmbH  
Postfach 3320  
38023 Braunschweig  
F. +49 531 708 664  
bestellung@westermann.de

**westermann**  
Immer auf den Punkt



Sie wünschen eine  
Schulberatung?

[www.westermann.de/schulberatung](http://www.westermann.de/schulberatung)



Unsere Medienzentren

[www.westermann.de/medienzentrum](http://www.westermann.de/medienzentrum)



Folgen Sie uns auf  
Instagram und Facebook!

[www.instagram.com/Grundschulschneeffler](http://www.instagram.com/Grundschulschneeffler)  
[www.facebook.com/Grundschulschneeffler](http://www.facebook.com/Grundschulschneeffler)



Mein Zeitschriftenkiosk

Die Westermann Fachzeitschriften digital lesen  
[www.westermann.de/fz-digital](http://www.westermann.de/fz-digital)



Sie haben Fragen?  
Wir sind gerne für Sie da:  
**+49 531 123 25 125**

Viele weitere Anregungen für  
Bewegungsspiele im Mathe-  
matikunterricht bietet das  
Handbuch: **Lernen durch  
Bewegung im Mathematik-  
unterricht** 978-3-14-112450-7

