

5

schubi[®]
westermann[®]

RUCKZUCK

MATHE SPIELE

Einmaleins

90

18:2

6 · 10



4 · 8



Autor: Florian Moitzi
Illustrationen: Mareike Siepmann

RUCKZUCK

MATHE SPIELE



12 Spielpläne, 24 Spiele	Spieler pro Spiel: 2 bis 5
5 Spielfiguren	Spieldauer: 5 bis 15 min
2 Zehnerwürfel	Alter: ab 2. Schuljahr

Die Spiele

Ruckzuck bietet kurze, bunte Übungsspiele zum Kopfrechnen mit hohem Aufforderungscharakter. Sie animieren zum wieder und wieder Spielen und machen es Lehrpersonen und Eltern leichter, Kinder zum regelmäßigen Üben, Anwenden und Wiederholen zu motivieren.

Mit Ruckzuck werden nicht nur Malreihen geübt, sondern auch verschiedene Rechenstrategien: Platzhalteraufgaben, Divisionen, Nachbараufgaben und Kernaufgaben.

Wichtig für das Arbeiten mit Ruckzuck ist: Erst wenn die Kinder Malrechnungen und Strukturen im Unterricht handlungsorientiert erfasst und innere Vorstellungsbilder entwickelt haben, kann zum Automatisieren übergegangen werden.

Einsatzmöglichkeiten

Ideal für Regel- und Förderunterricht, Stationen-/Postenarbeit, das „Warmrechnen“ zu Stundenbeginn, Stunden-/Tagesausklang, pädagogische Vorviertelstunde und Wiederholung im 3. Schuljahr. Eine gute Empfehlung auch für die Nachmittagsbetreuung und das Elternhaus.


Der Autor

Florian Moitzi ist Grundschullehrer und seit 2010 Professor für Mathematikdidaktik und Musik an der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich. Er ist Co-Autor des österreichischen Mathematik-Lehrwerks „Zahlenreise“.

SPIELÜBERSICHT

Spiel		Thema
Piratenschiff	A	Mal 2
Dinospiel	A	Mal 2 (Platzhalteraufgaben)
Piratenschiff	B	Mal 5
Dinospiel	B	Mal 5 (Platzhalteraufgaben)
Pinguinlauf	A	Mal 0, 1, 10
Brückenlauf	A	Mal 2, 5, 10
Piratenschiff	C	Mal 4
Dinospiel	C	Mal 4 (Platzhalteraufgaben)
Harte Nuss	A	Mal 3
Grashüpfer	A	Teilen durch 3
Brückenlauf	B	Mal 2, 3, 4, 5, 10
Harte Nuss	B	Mal 6
Grashüpfer	B	Teilen durch 6
Harte Nuss	C	Mal 8
Grashüpfer	C	Teilen durch 8
Piratenschiff	D	Mal 9
Dinospiel	D	Mal 9 (Platzhalteraufgaben)
Harte Nuss	D	Mal 7
Grashüpfer	D	Teilen durch 7
Pinguinlauf	B	Mal, alle Reihen, Nachbараufgaben
Pinguinlauf	C	Teilen durch 2, 5, 10, Nachbараufgaben
Pinguinlauf	D	Mal, alle Reihen
Pinguinlauf	E	Teilen, alle Reihen
Brückenlauf	C	Mal, alle Reihen



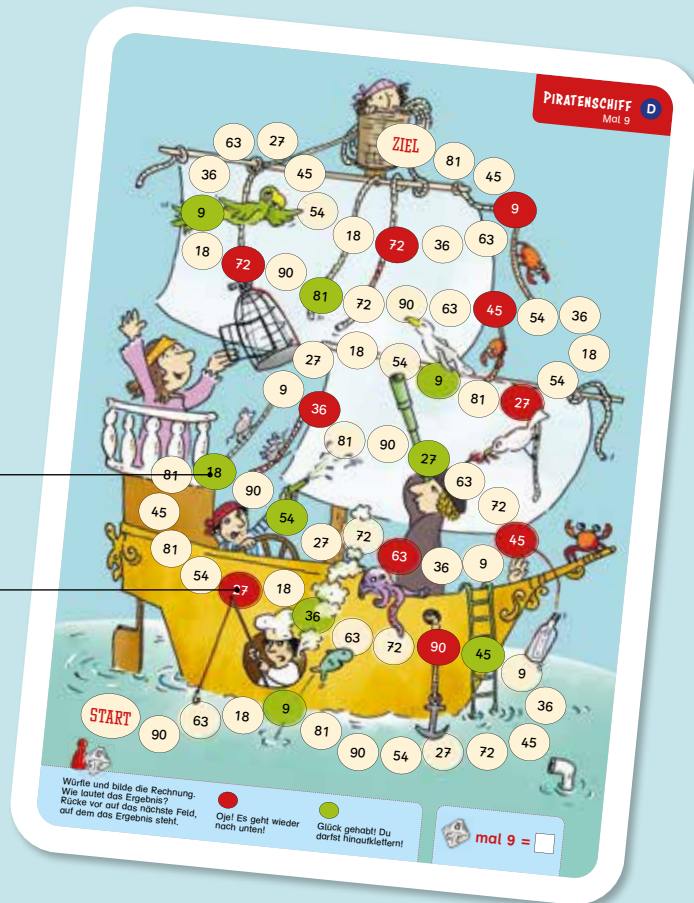
Es spielen mit	Spielmaterial 
2 bis 5 Kinder	1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

PIRATENSCHIFF



Spielpläne

- A** Mal 2
- B** Mal 5
- C** Mal 4
- D** Mal 9



hochklettern

hinunterrutschen

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen.

- Das Kind würfelt und bildet mit der gewürfelten Zahl die Malrechnung, die unten auf dem Spielfeld zu sehen ist.
- Das Kind nennt das Ergebnis. Dann zieht es seine Spielfigur nach vorn auf das nächste Feld, auf dem diese Ergebniszahl steht.

→ Ist dieses Feld **beige**, bleibt das Kind mit seiner Spielfigur dort stehen.

→ Ist das Feld **grün**, nimmt das Kind eine Abkürzung. Es darf mit seiner Spielfigur nach oben klettern. Wohin geklettert wird, zeigen Seile, Leitern, Mäste, Piraten oder Tiere.

→ Ist das Feld **rot**, rutscht das Kind mit seiner Spielfigur am Schiff wieder hinab. Seile, Leitern, Piraten oder Tiere zeigen auf das Feld, auf das es zurückgeht.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Kind darf dann ins Ziel ziehen, wenn es am Ende kein Feld mehr mit passender Ergebniszahl gibt.

DINOSPIEL



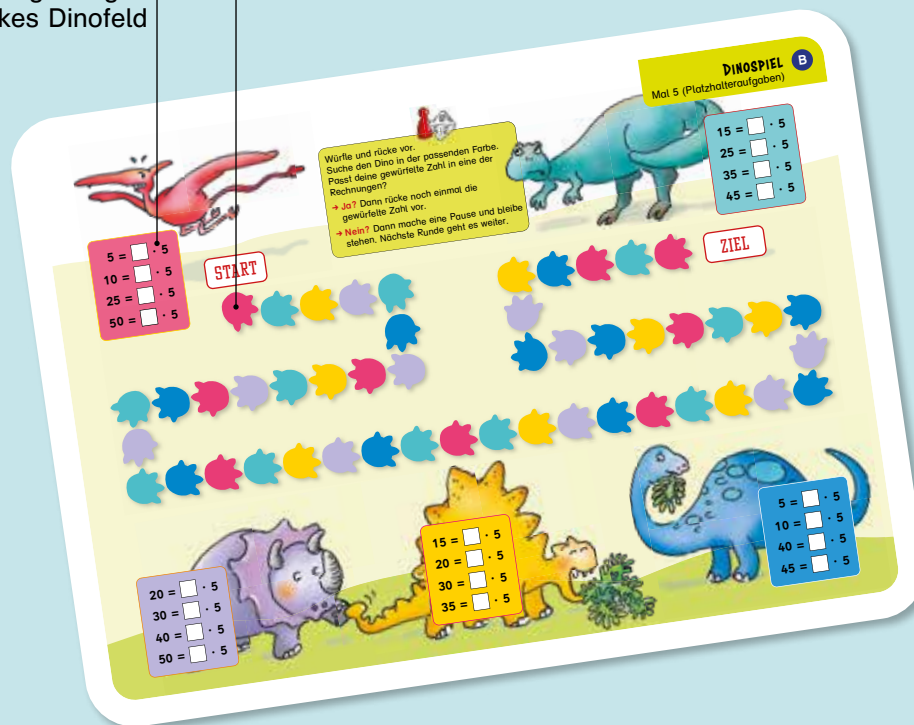
Es spielen mit	Spielmaterial
2 bis 5 Kinder	1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Spielpläne

Platzhalteraufgaben

- A** Mal 2
- B** Mal 5
- C** Mal 4
- D** Mal 9

pinkes Spielfeld
dazugehöriges
pinkes Dinofeld



Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen.

- Das Kind würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.
- Das Feld, auf dem die Figur angekommen ist, hat eine bestimmte Farbe. Das Kind sucht nun das Dinofeld in derselben Farbe (siehe Abbildung).
- Passt die gewürfelte Augenzahl in eine der Rechnungen im Dinofeld?
- **Ja?** Dann darf das Kind noch einmal um diese Augenzahl vorrücken.
- **Nein?** Dann bleibt das Kind mit seiner Spielfigur auf dem erreichten Feld stehen.

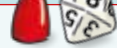
Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Ins Ziel gelangt man mit der genauen oder mit einer höheren Augenzahl. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

PINGUINLAUF



Es spielen mit	Spielmaterial 
2 bis 5 Kinder	1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Spielpläne

- A** Mal 0, 1, 10
- B** Mal, alle Reihen, Nachbaraufgaben
- C** Teilen durch 2, 5, 10, Nachbaraufgaben
- D** Mal, alle Reihen
- E** Teilen, alle Reihen



Eisscholle

Beige:

Rechnung lösen: $4 \cdot 9 = 36$
 → auf 36 vorrücken
 (auf gleicher Eisscholle)

Blau:

Rechnung finden: $45 = 5 \cdot 9$
 → auf entsprechendes
 Feld zurückgehen
 (auf gleicher Eisscholle)

Hinweis: Manchmal darf man vorrutschen, manchmal muss man zurückgehen.

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen.

- Das Kind würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.
- Erreicht es ein **beiges** Feld, so löst es die angezeigte Rechnung. Dann stellt es seine Figur auf jenes Feld auf der gleichen Eisscholle, auf dem diese Ergebniszahl steht.
- Erreicht es ein **blaues** Feld, muss die passende Rechnung auf der gleichen Eisscholle gefunden werden. Dort wird dann die Spielfigur abgesetzt.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Ins Ziel gelangt man mit der genauen oder mit einer höheren Augenzahl. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.



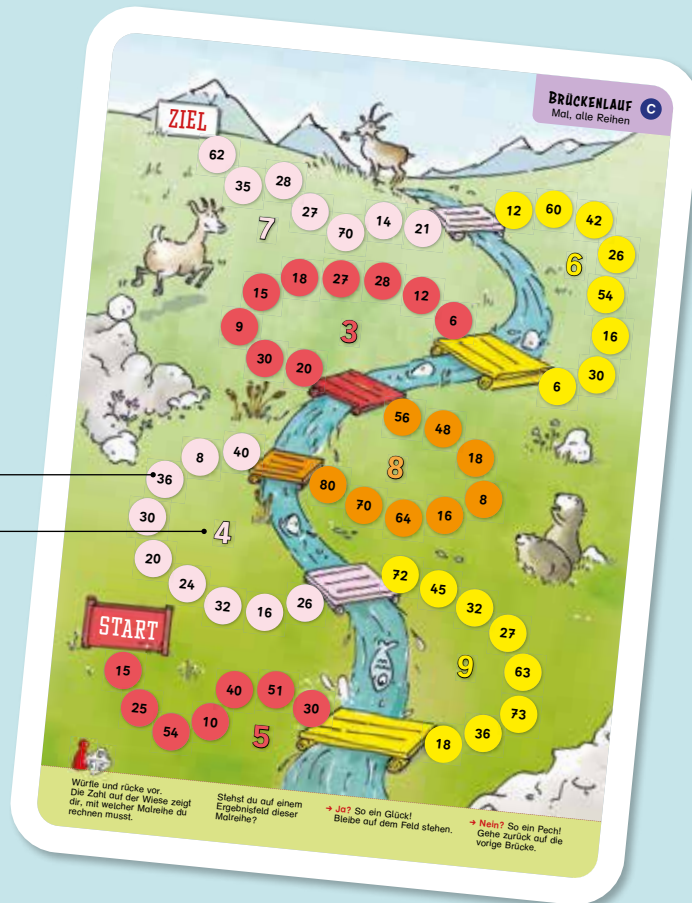
BRÜCKENLAUF



Es spielen mit	Spielmaterial
2 bis 5 Kinder	1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Spielpläne

- A** Mal 2, 5, 10
- B** Mal 2, 3, 4, 5, 10
- C** Mal, alle Reihen



Ergebnisfelder
Malreihe, mit der gerechnet wird

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

- Das Kind würfelt und rückt seine Spielfigur entsprechend viele Felder nach vorn. Brücken werden dabei übersprungen und nicht mitgezählt.
- Nach dem Setzen der Spielfigur schaut das Kind auf die entsprechende Zahl, die auf der Wiese zu sehen ist. Mit dieser Malreihe wird gerechnet.
- Steht das Kind mit seiner Spielfigur auf einer Ergebniszahl dieser Malreihe?
 - **Ja?** Dann darf die Spielfigur auf dem erreichten Feld stehen bleiben.
 - **Nein?** Dann muss die Spielfigur zurück auf die vorige Brücke gesetzt werden.
(z. B. gelbe Felder → zurück auf die gelbe Brücke)
Hinweis: Beim ersten roten Abschnitt muss man auf das Startfeld zurückgehen, sofern man auf keiner Ergebniszahl steht.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Ins Ziel gelangt man mit der genauen oder mit einer höheren Augenzahl. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

HARTE NUSS



Spielpläne

- A Mal 3
- B Mal 6
- C Mal 8
- D Mal 7



halbe Nuss
(Nussschale)

ganze Nuss

Es spielen mit

Spielmaterial



2 bis 5 Kinder

1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen.

- Das Kind würfelt und bildet mit der gewürfelten Zahl die Rechnung im grünen Kasten.
- Nun ermittelt das Kind die Einerstelle des Ergebnisses. Anschließend darf es seine Spielfigur entsprechend viele Felder vorrücken.
- Landet das Kind mit seiner Spielfigur beim Vorrücken auf einer **halben** Nuss (Nussschale), so muss es auf die vorige halbe Nuss zurückspringen.
- Landet das Kind mit seiner Spielfigur auf einer **ganzen** Nuss, so darf es stehen bleiben.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

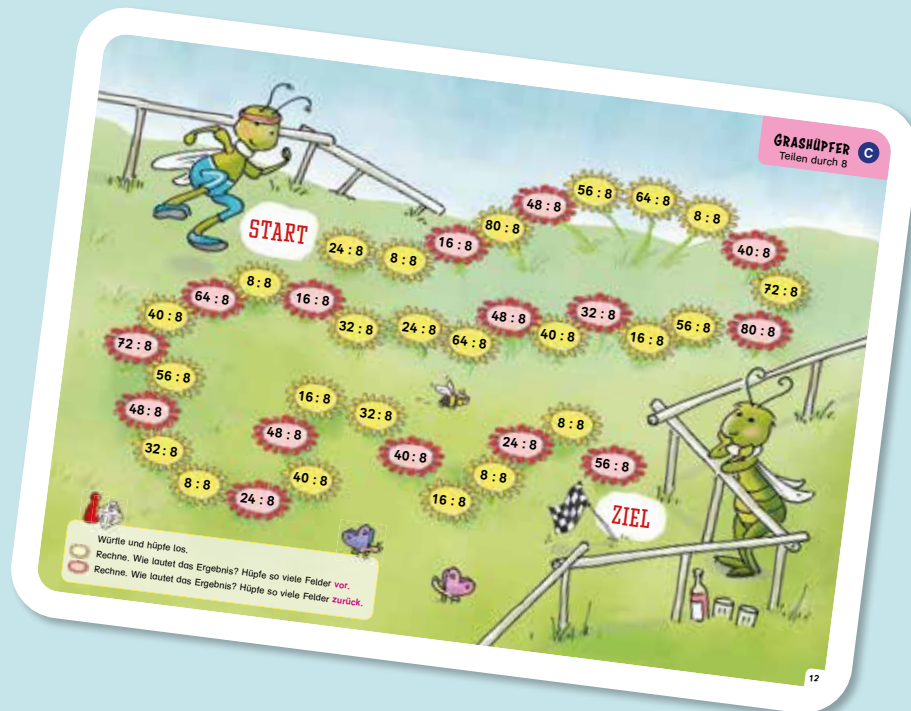
Wer zuerst das Zielfeld erreicht oder überschreitet, gewinnt.

GRASHÜPFER



Spielpläne

- A** Teilen durch 3
- B** Teilen durch 6
- C** Teilen durch 8
- D** Teilen durch 7



Es spielen mit

Spielmaterial



2 bis 5 Kinder

1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Kind

Das Spiel

Vorbereitung

Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielregeln

Es wird reihum gespielt. Das Kind, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Rechnungen werden laut gesprochen.

- Das Kind würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend viele Felder vor.

- Nun löst das Kind die Rechnung, auf der es gelandet ist.

→ Ist das Feld mit der Rechnung **gelb**, darf die Ergebniszahl nach vorn gesprungen werden.

→ Ist das Feld **rot**, muss die Ergebniszahl zurück (Richtung Start) gesprungen werden.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Für den Sprung ins Ziel wird die genaue oder eine höhere Augenzahl benötigt. Wer zuerst ins Ziel springt, gewinnt.

ÜBERSICHT ÜBER DIE SPIELPLÄNE



Spielplan	Vorderseite	Rückseite
1	Piratenschiff A Mal 2	Piratenschiff B Mal 5
2	Piratenschiff C Mal 4	Piratenschiff D Mal 9
3	Dinospiel A Mal 2	Dinospiel B Mal 5
4	Dinospiel C Mal 4	Dinospiel D Mal 9
5	Pinguinlauf A Mal 0, 1, 10	Pinguinlauf B Mal, alle Reihen, Nachbaraufgaben
6	Pinguinlauf C Teilen durch 2, 5, 10, Nachbaraufgaben	Pinguinlauf D Mal, alle Reihen
7	Pinguinlauf E Teilen, alle Reihen	Brückenlauf A Mal 2, 5, 10
8	Brückenlauf B Mal 2, 3, 4, 5, 10	Brückenlauf C Mal, alle Reihen
9	Harte Nuss A Mal 3	Harte Nuss B Mal 6
10	Harte Nuss C Mal 8	Harte Nuss D Mal 7
11	Grashüpfer A Teilen durch 3	Grashüpfer B Teilen durch 6
12	Grashüpfer C Teilen durch 8	Grashüpfer D Teilen durch 7



© 2024 Westermann Lernwelten GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig
www.westermann.de

1. Auflage 2024

ISBN 978-3-07-210254-4

Ruckzuck Mathespiele Einmaleins

Autor: Florian Moitzi

Grafik: Mareike Siepmann

Illustrationen: Mareike Siepmann

Redaktion: Stefanie Drechsel

