

MATHE IGGERS STARKE SPIELE

**16 Übungs- und Förderspiele im
Zahlenraum bis 10 und bis 20
inkl. Übungen zur Simultanerfassung**

von Birgid Looschen
beratende Mitarbeit Thomas Laubis



MILDENBERGER VERLAG

ÜBERSICHT DER SPIELE

Nr.	Spiel	Seite	Beilagen sonstiger Bedarf	Spiel- plan	Kopiervorlagen für Vorübungen	Seite
1	Blitzzählen	8, 9	Beilagen 1, 2 und evtl. 3		Kopiervorlagen 1, 2	27, 28
2	Mengendomino 1 und 2	10	1) Beilagen 4, 5, 6 2) Beilagen 4, 5, 6, 7		Kopiervorlagen 1, 2	27, 28
3	Mathetiger-Domino	11	Beilagen 1, 8 evtl. Tablett o. Ä.		Kopiervorlage 3	29
4	Plus-Minus-Lotto	12, 13	Beilagen 1 und 9	1, 2	Kopiervorlagen 4 bis 7	30 – 33
5	Such die Zahl	14	Beilage 1 6 bis 8 Sechser-Würfel evtl. Würfelbecher		Kopiervorlage 4, unten (Zehnerstreifen)	30
6	Minus-Spiel	15	2 Sechser-Würfel oder 2 Zehner-Würfel Beilage 1	3	Kopiervorlage 4, unten (Zehnerstreifen)	30
7	Schaff sie alle	16	2 Sechser-Würfel Beilage 1 (10 Plättchen) evtl. Notizblock	4	Kopiervorlagen 1, 2, 3	27 – 29
8	Der Unterschied gewinnt	17	Beilage 1 (40 Plättchen) oder Papier und Stift Beilagen 10 bis 13 1 Zehner-Würfel		Kopiervorlagen 4 bis 7	30 – 33
9	Klingeln bei 10	18	Beilagen 14 bis 16 oder 17 bis 19 oder 20 bis 22		Kopiervorlage 3 Kopiervorlage 8	29 34
10	Gewinn mit 10	19	1 Sechser-Würfel Beilage 1 (8 Plättchen pro Spieler)	5	Kopiervorlage 4, unten (Zehnerstreifen)	30
11	Domino-Zehnerübergang	20	Beilagen 23, 24		Kopiervorlagen 9, 10, 11 Kopiervorlagen 12, 13	35 – 37 38, 39
12	Piratenschatz	21, 22	1 Zehner-Würfel, 5 „Schätze“ (Spiel- männchen, Mini-Kelche, Münzen o. Ä.)	6	Kopiervorlagen 8, 9, 10, 11	34 – 37
13	Zwergenpoker	23	Beilage 1 (10 Plättchen pro Spieler) 2 Sechser-Würfel	7	Kopiervorlagen 9 und 10	35, 36
14	Bei 13 „Stopp“	24	Beilagen 10 bis 12	8		
15	Suche 15	25	Beilagen 10 bis 13		Kopiervorlage 4, unten (Zehnerstreifen)	30
16	Nimm 17	26	Beilagen 10 bis 13	9	Kopiervorlage 4, unten (Zehnerstreifen)	30

BEOBACHTUNGSBOGEN DER LERNSTANDSENTWICKLUNG ZU DEN FÖRDERZIELEN DER SPIELE

NAME: _____ **DATUM:** _____ zu Beginn der Förderung (1)
DATUM: _____ während / nach der Förderung (2)

SPIEL	FÖRDERZIEL	ZIEL ERREICHT 1				ZIEL ERREICHT 2			ANMERKUNGEN, BEOBACHTUNGEN
		++	+	-		++	+	-	
9 Klingeln bei 10	Mengen bis 10 im Zehnergitter schneller erkennen, Zehnerergänzung schneller abrufbar machen								
10 Gewinn mit 10	Zehnerergänzung automatisieren								
11 Domino-Zehnerübergang	Zerlegungsstrategie für den Zehnerübergang bei Addition und Subtraktion automatisieren								
12 Piratenschatz	Zerlegungsstrategie für den Zehnerübergang bei Addition und Subtraktion automatisieren								
13 Zwergenpoker	Zahlzerlegungen bis 12 automatisieren, Kopfrechnen (mit Zehnerübergang) trainieren								
14 Bei 13 „Stopp“	Zahlzerlegungen bis 13 automatisieren, Kopfrechnen (mit Zehnerübergang) trainieren								
15 Suche 15	Zahlzerlegungen bis 15 automatisieren, Kopfrechnen (mit Zehnerübergang) trainieren								
16 Nimm 17	Kopfrechnen bis 17 (mit Zehnerübergang) trainieren								



SPIEL 10: GEWINN MIT 10

Förderbereich

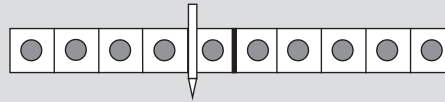
▶ Zehnerergänzung sichern und schneller abrufbar machen

Notwendige Voraussetzungen

▶ Zehnerergänzung überwiegend ohne Hilfen abrufen können

Mögliche Vorübungen

▶ In einem Zehnerstreifen (Kopiervorlage 4, unterer Teil) wird ein Bleistift so zwischen die Felder gelegt, dass eine Zerlegung sichtbar wird, das Kind nennt die Zerlegung.



Anzahl der Spieler

▶ 2

Material / Vorbereitung

▶ 1 Spielfeld (Spielplan 5)
▶ 1 Sechser-Würfel
▶ 8 Plättchen (Beilage 1) für jeden Spieler

Spielanleitung

Jeder Spieler erhält 8 Plättchen. Mit dem Sechser-Würfel wird abwechselnd gewürfelt. Das Plättchen wird auf die Zehnerergänzung der jeweiligen Würfelzahl abgelegt. Ist das Feld schon besetzt, muss das Plättchen weggenommen werden.

Die Ergänzung zur 1, also 9, darf immer liegen bleiben. Dadurch verringert sich die Anzahl der Plättchen und das Spiel ist irgendwann zu Ende.

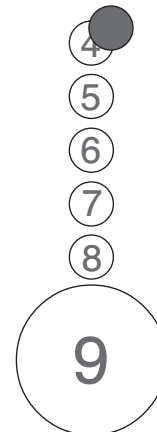
Wer als Erster keine Plättchen mehr hat, ist Sieger.

Beispiel:

gewürfelt: 6

gesprochen: 6 plus 4 gleich 10

die 4 mit einem Plättchen belegen
bzw. das Plättchen wegnehmen



Variante

▶ Die Spielzeit kann über die Anzahl der Plättchen, die jeder Spieler am Anfang erhält, variiert werden.



KOPIERVORLAGE 4 ZU DEN SPIELEN 4, 5, 6, 8, 10 UND 15

Die zuvor mit Material durchgeführten Aufgaben werden in die Zehnergitter gezeichnet. Dabei wird die zuvor ausgeführte Handlung verbal beschrieben.

A: Zehnergitter

B: Zehnerstreifen

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



