



Foto: pixabay

# Mathematikspiele



## Zehnerfreunde

**Spielerinnen und Spieler:** 2

– 4

**Material:**

- beschriftete Steine mit den Ziffern 0 bis 10
- kleine Karten/Zettel mit den Ziffern 0 bis 10

**Vorbereitung:**

- Die beschrifteten Steine werden auf einem Tisch verteilt, so dass sie für die Kinder gut sichtbar und gut erreichbar sind.
- Die Ziffernkarten werden gemischt und auf einem Stapel in die Mitte gelegt.

**Arbeitsauftrag:**

Suche den Zehnerfreund!

**Ablauf:**

- Kinder stehen um den Tisch.
- Spielleiter hebt die erste Karte vom Stapel und legt die Karte neben den Stapel.
- Kinder ergänzen die Zahl im Kopf bis 10 und greifen nach dem Stein mit der gesuchten Zahl.
- Wer ihn hat, darf ihn behalten und die nächste Zifferkarte aufdecken.
- Sieger ist, wer die meisten Steine gesammelt hat.



## Bums

**Spielerinnen und Spieler:**

die gesamte Gruppe

**Material:**

kann ohne Material gespielt werden

**Vorbereitung:**

- Kinder setzen sich in einen Kreis

**Arbeitsauftrag:**

Nenne immer die nächste Zahl. Bei der Zahl 4 und allen Zahlen aus der Viererreihe sagst du: „Bums.“

**Ablauf:**

- Kind 1 zählt 1
- Kind 2 zählt 2
- Kind 3 zählt ... bis die 4 an die Reihe kommt
- bei der Zahl 4 sagt das Kind „Bums“
- mit den darauffolgenden Zahlen wird weiter gezählt, immer im Kreis, soweit die Kinder kommen
- auch bei allen Vielfachen der Zahl und bei Zahlen, die die Ziffer 4 enthalten, muss das Zahlwort durch das Wort „Bums“ ersetzt werden

**Beispiel für die Zahl 4:**

1, 2, 3, Bums, 5, 6, 7, Bums, 9, 10, 11, Bums, 13, Bums, 15, Bums...

**Anmerkungen:**

Für das Spiel sollten die Kinder die Malreihen beherrschen, es ist also eher für Kompetenzstufe B geeignet.

**Varianten:**

- zunächst nur mit den 4er-Zahlen spielen ohne Zahlen, die die Ziffer 4 enthalten



## Eckenrechnen

**Spielerinnen und Spieler:**

die gesamte Gruppe

**Material:**

kann ohne Material gespielt werden

**Vorbereitung:**

- Kinder verteilen sich in den 4 Ecken des Raums.

**Arbeitsauftrag:**

Rechne die gestellten Aufgaben so schnell und wie möglich im Kopf und nenne das Ergebnis.

**Ablauf:**

- Kinder stehen in den 4 Ecken des Raums verteilt.
- Spielleiterin, Spielleiter stellt Rechenaufgaben.
- Kinder rufen das Ergebnis.
- Wer als erster das richtige Ergebnis ruft, darf in die nächste Ecke laufen.
- Wer die komplette Runde zuerst geschafft hat, ist Siegerin, Sieger und kann zurück an den Platz.
- Die anderen Kinder spielen weiter.

**Anmerkungen:**

Das Spiel eignet sich zum Üben der Grundrechenarten.

Durch das Weiterspielen haben auch leistungsschwächere Kinder Gelegenheit zur richtigen Antwort und zusätzliches Training.

Die Auswahl der Aufgaben muss sich am Leistungsstand der Kinder orientieren. Das Spiel ist durch den Wettkampfcharakter und die Kombination mit Bewegung sehr motivierend.

**Varianten:**

- Ein Kind stellt die Aufgaben und ist Spielleiterin, Spielleiter.



## Flüsterpost

**Spielerin und Spieler:** 3

– 5 Kinder

**Material:**

Zehnersystem-Material

Sichtschutz

Zahlenkarten ZR 1 bis 100, Notizzettel, Stift

**Vorbereitung:**

Zahlenkarten mischen

Zahlenkarten verdeckt auf einen Stapel legen

Zehnersystem-Material hinter einen Sichtschutz legen

**Arbeitsauftrag:**

Ziehe eine Karte (aus den Zahlenkarten von 1 bis 100) und flüstere die Zahl deinem Nachbarn ins Ohr.

**Ablauf:**

Kind 1 zieht eine Karte und flüstert die Zahl Kind 2 ins Ohr.

Kind 2 legt die gehörte Zahl mit dem Zehnermaterial hinter den Sichtschutz. Kind

3 schaut sich die Zahl hinter dem Sichtschutz an und flüstert sie Kind 4 ins Ohr.

Kind 4 schreibt die Zahl auf einen Notizzettel.

Nun wird verglichen, ob die Zahlen auf dem Notizzettel und auf der Zahlenkarte identisch sind.

Nach 3 Spielrunden wird die Reihenfolge getauscht.

**Anmerkungen:**

Es ist darauf zu achten, dass die Wörter *Zehnerstangen* und *Einerwürfel* benutzt werden. Zudem sollen die Zehnerstangen links liegen und die Einerwürfel rechts.

**Variante für das Spiel mit 5 Kindern:**

Kind 2 legt nicht selbst die Zahl mit dem Zehnersystem-Material, sondern diktiert flüsternd einem weiteren Kind, was zu legen ist.



Vorlage in: Sebastian Wartha, Grundvorstellungen aufbauen –  
Rechenprobleme überwinden, Braunschweig 2019, Westermann

## Kettenrechnen

**Spielerinnen und Spieler:**  
die gesamte Gruppe

**Material:**  
Steine, Plättchen oder Muggelsteine

**Vorbereitung:**  
Keine Vorbereitung nötig.

**Arbeitsauftrag:**  
Rechne mit und nenne bei „ist“ das Ergebnis.

**Ablauf:**

- Spielleiterin, Spielleiter gibt eine Aufgabe vor, die aus mehreren Schritten besteht (z.B.  $3 \text{ plus } 5 \text{ mal } 8 \text{ minus } \dots$ ). □ Kinder rechnen im Kopf mit.
- Bei „ist“ rufen sie das Ergebnis.
- Wer zuerst das Ergebnis genannt hat, erhält einen Stein oder ein Plättchen oder einen Muggelstein.
- Wer am Ende des Spiels die meisten Steine gesammelt hat, hat gewonnen.

**Anmerkungen:**

- Die Regel Punkt vor Strich wird bei diesem Spiel außer Acht gelassen.
- Tempo und Schwierigkeitsgrad sollten langsam gesteigert werden.



## Mister X

**Spielerinnen und Spieler:**

die gesamte Gruppe

**Material:**

Tafel, Kreide, alternativ Flipchart oder großes Plakat, dicker Filzstift, 100er-Feld oder Zahlenstrahl, wenn vorhanden

**Vorbereitung:**

Spielleiter malt ein großes X auf die Tafel/das Plakat.  
Ein Kind (z.B. Paul) denkt sich zwischen 0 und 20 eine Zahl aus und notiert diese auf einem Blatt, z.B. 12.

**Arbeitsauftrag:**

Versucht, durch Eingrenzen die gesuchte Zahl herauszufinden.

**Ablauf:**

Kind A fragt: „Ist deine Zahl 2?“  
Paul antwortet: „Meine Zahl ist größer als 2.“  
Die 2 wird vom Kind links neben dem X notiert.  
Der Spielleiter zeigt die Zahl am Anschauungsmaterial.  
Kind B fragt: „Ist deine Zahl 18?“ Paul:  
„Meine Zahl ist kleiner als 18.“  
Die Zahl wird rechts neben dem X notiert.  
Der Spielleiter zeigt die Zahl am Anschauungsmaterial.  
Kind C fragt: „Ist deine Zahl...?“  
Es wird so lange gefragt, bis die gesuchte Zahl ermittelt ist.  
Die Zahl wird unter das X geschrieben.  
Das Kind, das die gesuchte Zahl herausgefunden hat, darf sich die nächste Zahl ausdenken.

**Varianten:**

Veränderung des Zahlenraums  
Ein Kind zeigt die Zahlen am Anschauungsmaterial.  
Ein anderes Kind notiert die Zahlen.  
Die Anzahl der Rateversuche wird eingegrenzt (z.B. auf 5).  
Die Kinder spielen zu zweit.

**Vorlage:**



[https://pikas-  
mi.dzlm.de/pikasmifiles/uploads/images/Spielanleitung\\_Mister%20X.pdf](https://pikasmifiles/uploads/images/Spielanleitung_Mister%20X.pdf)

## Rechenfußball

### **Spielerinnen und Spieler:**

die ganze Gruppe

### **Material:**

- Spielplan Fußballfeld
- Stift oder Kreide
- Magnet oder Stein

### **Vorbereitung:**

- Spielplan (Fußballfeld) in die Mitte legen oder an die Tafel hängen oder an die Tafel zeichnen.
- Magnet oder Stein bereitlegen.
- Bilden von zwei Mannschaften.

### **Arbeitsauftrag:**

Rechne die Aufgabe im Kopf, bei „ist“ nenne das Ergebnis.

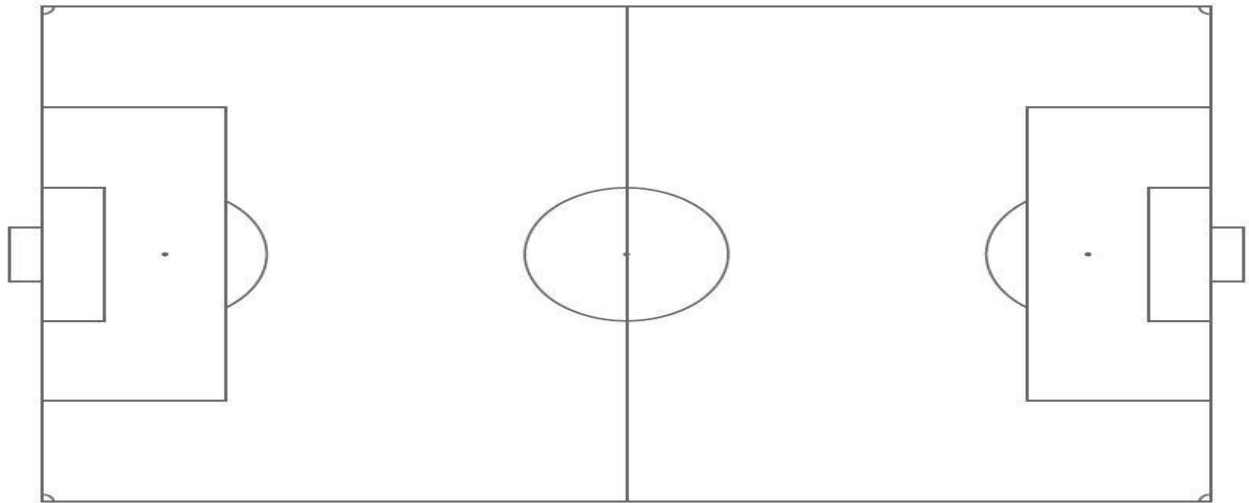
### **Ablauf:**

- Kinder bilden zwei Mannschaften, z.B. eine blaue und eine rote.
- Kursleiter stellt eine Rechenaufgabe.
- Kinder lösen die Aufgabe.
- Die Mannschaft, aus der das richtige Ergebnis kam, darf den „Ball“ eine Linie weiter in Richtung des gegnerischen Tors ziehen.
- Ende des Spiels ist, wenn der „Ball“ in einem der Tore landet.

### **Anmerkungen:**

Das Spiel eignet sich für alle Aufgabentypen (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Verdoppeln, Halbieren...) in allen Zahlenräumen.  
Bei vielen Mitspielern sollte die Mannschaft, die das Ergebnis hat, ein akustisches Signal geben z.B. Klatschen.





<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=CxySL6vx&id=2DAECC3177614CF970B37B92B62BEA55C590A09F&thid=OIP.CxySL6vxa01uSigTHBVtTgHaEv&mediauri=https%3a%2f%2fwww.malvor.de%2fwp-content%2fuploads%2f4A5JE4%2ffusballfeld-zumausdrucken.jpg&exph=535&expw=836&q=fu%c3%9fballfeld+zum+ausdrucken&simid=608005010494653260&ck=5B15214FFE47AAFEF85C936BC45E114D&selectedIndex=4&ajaxhist=0>



## Schlangenrechnen

**Spielerinnen und Spieler:**

die gesamte Gruppe

**Material:**

kann ohne Material gespielt werden

**Vorbereitung:**

- Kinder verteilen sich in zwei Gruppen und bilden eine Schlange.
- Beide Schlangen stellen sich gegenüber.

**Arbeitsauftrag:**

Der „Kopf der Schlange“ rechnet die gestellte Aufgabe so schnell und wie möglich im Kopf und nennt das Ergebnis.

**Ablauf:**

- Kinder stehen sich in zwei Schlangen gegenüber.
- Kursleiter stellt eine Rechenaufgabe.
- Kinder rechnen die Aufgabe, nur der jeweilige Kopf der Schlange darf das Ergebnis rufen.
- Wer als erster das richtige Ergebnis ruft, hat das Duell gewonnen und darf zurück an den Platz.
- Der Verlierer wechselt an das Ende der Schlange und bleibt im Rennen.
- Das Spiel wird fortgesetzt bis nur noch ein Kind übrig ist.

**Anmerkungen:**

Durch das Spiel können die Kopfrechenfertigkeiten der Kinder trainiert werden. Die Aufgaben sollten den Leistungsstand der Kinder berücksichtigen, so dass es für alle Kinder motivierend bleibt.

**Varianten:**

Ein Kind stellt die Aufgaben und ist Spielleiterin, Spielleiter.



## Zahlenklatschen

**Spielerinnen und Spieler:** 2  
– 4 Kinder

**Material:**

- Fliegenklatschen
- Post-its
- kleine Karten/Zettel mit den Ziffern 1 bis 9

**Vorbereitung:**

- Post-its auf dem Tisch verteilen, mit Klebestreifen zusätzlich fixieren und jeden Notizzettel mit einer Ziffer von 1 bis 9 gut sichtbar beschriften
- 9 kleine Karten/Zettel mit den Ziffern von 1 bis 9 beschriften, gut mischen und auf einem Stapel verdeckt auf dem Tisch ablegen
- jedem Spieler eine Fliegenklatsche aushändigen

**Arbeitsauftrag:**

Höre die Zahl und klatsche auf den „Neunerfreund“.

**Ablauf:**

- Kinder stehen vor dem Tisch, so dass die Ziffern für alle gut sichtbar sind.
- Spielleiter hebt die erste Karte vom Stapel und liest die Zahl vor.
- Kinder ergänzen die Zahl im Kopf bis 9 und klatschen auf den „Neunerfreund“ (die Differenz).
- Wer zuerst auf die richtige Zahl geklatscht hat, erhält die Ziffernkarte aus der Hand des Spielleiters.
- Sieger ist, wer die meisten Karten gesammelt hat.



## Zehner-Einer-Zahl (Stadt-Land-Fluss)

**Spielerinnen und Spieler 2**  
– 6 Kinder

**Material:** □  
Spielplan  
□ Stift

**Vorbereitung:**

- Spielplan ausgeben
- Stift bereitlegen

**Arbeitsauftrag:**  
Fülle eine Zeile auf dem Spielplan aus. Rufe „Stopp“, sobald du damit fertig bist.

**Ablauf:**

- Kind 1 zählt lautlos wie bei Stadt-Land-Fluss bis 100.
- Kind 2 ruft nach einer gewissen Zeit „Stopp“.
- Kind 1 nennt die Zahl, bei der es gerade angekommen ist.
- Alle Kinder notieren die Zahl auf dem Spielplan.
- Bei „Los“ versuchen alle, die Felder passend auszufüllen. □ Wer als Erstes alle Felder ausgefüllt hat, ruft „Stopp“. Alle anderen beenden ihren Eintrag und legen den Stift auf den Tisch.
- Nun werden die Einträge verglichen. Für jeden richtigen Eintrag gibt es einen Punkt. Die Punkte werden in der letzten Spalte addiert.

**Anmerkungen:**  
Die Aufgabenstellung muss vor Spielbeginn geklärt sein.

**Varianten:**

- Für das Spiel Zahlenkarten im ZR 1 – 100 einsetzen.
- Änderung des Spielplans mit variierten Aufgabenstellungen.



Zahl	+1	-1	Anzahl E	Anzahl Z	E zum nächsten Z	Nächster Z	+10	Punkte
33	34	32	2	3	7	40	43	

Vorlage in: Sebastian Wartha, Grundvorstellungen aufbauen – Rechenprobleme überwinden, Braunschweig 2019, Westermann