

# DOWNLOAD



Jessica Lütge

# Bewegter Matheunterricht 2

15 Bewegungsangebote für alle Kompetenzbereiche – 1./2. Klasse

Downloadauszug aus  
dem Originaltitel:

**AOL**  
verlag



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

**Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.**

**Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.**

Download  
zur Ansicht

# Bewegter Matheunterricht ab Klasse 1 und 2



# 1. Gegenstände fühlen und ordnen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler erkennen Größenverhältnisse.

**Material:** eine Decke, verschiedene Gegenstände der Schüler

**Sozialform:** Sitzkreis

**Klassenstufe:** 1–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## ✓ So geht's:

Sie benötigen verschieden große Gegenstände aus dem Klassenraum, wie z. B. ein Lineal, einen Bleistift, Kreide, ein Schulheft oder ein Federmäppchen. Diese Dinge legen Sie unter eine Decke. Die Kinder sitzen im Kreis um die Decke herum. Die Aufgabe lautet nun: „Ordnet die Gegenstände nach der Größe!“ Doch die Gegenstände müssen unter der Decke bleiben. Die Kinder dürfen sie nur fühlen. Sie prüfen nun reihum und sortieren alle Dinge. Anschließend wird die Decke hochgehoben. Stimmt die Reihenfolge? Reflektieren Sie mit den Kindern gemeinsam das Ergebnis.

## → Varianten:

Sie können auch Kleingruppen bilden. Nun werden einem Spieler aus jeder Gruppe die Augen verbunden. Dieser muss die Gegenstände sortieren. Die anderen dürfen die Gegenstände sehen. Danach werden die Gegenstände durch neue ausgetauscht und ein anderes Kind der Gruppe ist an der Reihe. Anschließend reflektieren wieder alle Kinder gemeinsam.

## 2. Tauschaufgaben werfen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse zum Thema Tauschaufgaben.

**Material:** Aufgabenkarten, Ball

**Sozialform:** Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 1–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**✓ So geht's:**

Als Vorbereitung fertigen Sie Kärtchen mit Tauschaufgaben an. Auf jeder Karte steht allerdings nur eine Aufgabe, sodass die Kinder den passenden Tauschaufgabenpartner finden müssen. Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Jedes Kind bekommt eine Aufgabenkarte. Diese können Sie je nach Klassenstufe natürlich leichter oder schwieriger gestalten, z. B.:

5 + 3 und als Tauschaufgabe 3 + 5

540 + 7 und als Tauschaufgabe 7 + 540

5 · 8 und als Tauschaufgabe 8 · 5

Sie haben hier viele Variationsmöglichkeiten.

Nun legen Sie den Ball in die Mitte. Ein Kind fängt an und sagt laut seine Aufgabe. Nun schauen alle Kinder auf ihre Kärtchen, ob sie die passende Tauschaufgabe haben. Wenn ein Kind diese gefunden hat, läuft es zur Mitte, tippt auf den Ball und sagt laut die Tauschaufgabe dazu. Natürlich passen alle mit auf, ob die Aufgaben auch stimmen. Wer von allen anderen Kindern die Lösung zu den beiden Tauschaufgaben weiß, sagt sie und darf jetzt selbst seine Aufgabe vorstellen. Wer dran war, setzt sich auf den Boden vor seinen Stuhl. So geht es weiter, bis alle Kinder ihren Tauschaufgabenpartner gefunden haben.

# 3. Formen bilden

**Lernkompetenzen:** Die Schüler verinnerlichen durch Körpererfahrung Eigenschaften geometrischer Formen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 1–4

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Als Voraussetzung sollten die Kinder die geometrischen Grundformen wie Quadrat, Kreis und Dreieck bereits sicher beherrschen.

Die Kinder bewegen sich im Klassenraum. Nun rufen Sie: „Immer fünf Kinder bilden einen Kreis!“ Die Formen Quadrat und Dreieck sollten die Kinder am besten in einer geraden Anzahl bilden, da sie somit die Seiten besser darstellen können. Falls Kinder übrig bleiben, dürfen sie sich auf Stühle stellen und von oben schauen, ob die Formen auch wirklich gut gebildet wurden.

**Varianten:**

In den Klassenstufen 3 und 4 können die Kinder auch schwierigere geometrische Formen wie eine Raute, einen Drachen oder ein Sechseck bilden.

# 4. Zahlenquadrat

**Lernkompetenzen:** Die Schüler festigen ihr Zahlenverständnis im Zahlenraum bis 100.

**Material:** wasser- und wetterfeste Farbe (am besten eine Betonfarbe für den Außenbereich aus dem Baumarkt), breites Klebeband, Schulhof

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** Vorbereitung ca. 60 Minuten (einmalig)  
Angebot ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Dieses Angebot erfordert etwas Zeit, bleibt dafür aber auch noch für Jahre bestehen. Sie benötigen hierfür wetterfeste Farbe, breites Klebeband und natürlich die Erlaubnis Ihrer Schule! Sicherlich benutzen Sie im Matheunterricht auch die Hundertertafel. Dieses Raster übertragen Sie nun entsprechend groß auf den Schulhof. Besonders viel Spaß macht es, wenn sich auch andere Klassen oder Eltern beteiligen. Anschließend schreiben die Kinder die Zahlen in die Felder. So kann das Hunderterfeld auf dem Schulhof mehrere Jahre lang erhalten bleiben und ist für viele Klassen nutzbar.

Die Kinder können sich nun direkt auf dem Hunderterfeld bewegen und erfahren ganz anschaulich, wie weit unterschiedliche Zahlen voneinander entfernt sind. Hier bieten sich ganz verschiedene Aufgaben an:

Gehe nacheinander auf die Zahlen 89, 88 und 91!

Springe von der 22 zum nächsten Nachbarzehner!

Du stehst auf der 34. Hüpf drei Einer vor und einen zurück!

Laufe einmal von 1 bis 100. Wie lange brauchst du?

Starte bei der 5. Gehe immer in 5er-Schritten weiter!

Besonders im Sommer macht es Spaß, Mathe draußen zu lernen.

# 5. Gerade oder ungerade

**Lernkompetenzen:** Die Schüler unterscheiden zwischen geraden und ungeraden Zahlen.

**Material:** langes Seil (ca. 5 m)

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**✓ So geht's:**

Legen Sie ein langes Seil auf den Boden. Erklären Sie den Kindern, dass auf der rechten Seite alle geraden Zahlen und auf der linken Seite alle ungeraden Zahlen sind. Sie sagen nun eine beliebige Zahl. Die Kinder entscheiden, ob sie nach rechts oder nach links springen. Je schneller Sie die Zahlen nennen, desto schneller müssen natürlich auch die Kinder reagieren.

**→ Varianten:**

Sie legen verschiedene Zahlenkarten im DIN-A4-Format (stabile Pappe verwenden) auf den Boden, die gerade und ungerade Zahlen darstellen (von jeder Sorte eine weniger als Kinder in der Klasse sind). Die Kinder bewegen sich im Klassenraum. Nun rufen Sie: „Hüpft alle auf eine gerade Zahl“, oder: „Hüpft alle auf eine ungerade Zahl.“ Nehmen Sie nach jeder Runde je eine gerade und eine ungerade Zahlenkarte weg. Das Kind, das keine entsprechende Zahlenkarte findet, scheidet aus, bis hinterher nur noch zwei Kinder übrig sind, die natürlich beide gewonnen haben.



# 6. Einmaleins mit dem Ball

**Lernkompetenzen:** Die Schüler festigen ihre Kenntnisse des Einmaleins.

**Material:** Zahlenkarten, Ball, evtl. Klebeband oder Wäscheklammern

**Sozialform:** Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Im Vorfeld beschriften Sie Karten mit den Zahlen aus zwei Einmaleinsreihen, z. B. der 3er-Reihe (3, 6, 9 ...) und der 4er-Reihe (4, 8, 12 ...). Dann werden die Karten gemischt. Jedes Kind bekommt nun eine Karte, die es sich am besten anheftet. Sind in Ihrer Klasse mehr als 20 Kinder, so geben Sie ihnen auch Karten, die 11-mal oder 12-mal das Ergebnis der Reihe zeigen.

Nun fordern Sie die Kinder auf: „Sagt die 3er-Reihe!“ Den Ball legen Sie in die Kreismitte. Das Kind mit der Zahl 3 nimmt sich nun den Ball und wirft ihn zu Nummer 6. Nummer 6 wirft zu Nummer 9 usw. Die Kinder sprechen die Zahl des nächsten Kindes dabei laut. Anschließend werden die Reihen gewechselt und die 4er-Kinder sind dran.

**Varianten:**

Wenn die Kinder das Einmaleins schon gut können, können Sie auch Aufgaben wie  $3 \cdot 4$  oder  $7 \cdot 3$  stellen. Die Kinder werfen sich wieder entsprechend den Ball zu. Noch interessanter wird es, wenn sich beide Reihen ergänzen, wie beispielsweise die 3er- und die 6er-Reihe.

# 7. Münzen schießen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler berechnen Geldsummen.

**Material:** Papiermünzen, Schuhkartons, selbstklebende Kärtchen, Scheren, Klebstoff

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## ✓ So geht's:

Die Kinder kleben die Papiermünzen mit den Geldwerten 50 ct, 1 € und 2 € auf Pappe und schneiden diese dann aus. So kann man die Münzen besser schnipsen. Anschließend beschriften die Kinder die Schuhkartons mit selbstklebenden Kärtchen jeweils mit den Werten 8 €, 10 € und 12 €. In eine Längsseite jedes Kartons schneiden die Kinder einen Halbkreis, sodass der Karton nun eine Öffnung hat, durch die man die Münzen hindurchschießen kann.

Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Gruppe erhält einen Karton mit einem beliebigen Wert und mindestens 10–15 Münzen mit unterschiedlichen Werten. Die Aufgabe besteht nun darin, den richtigen Wert an Münzen gemeinsam in den Karton zu schnipsen. Haben die Kinder das geschafft, tauschen sie den Karton mit einer anderen Gruppe.

## ➔ Varianten:

Die Kinder überlegen gemeinsam, wie sie mit möglichst wenigen Münzen den vorgegebenen Wert „erschnipsen“. Es können auch weitere Klebezettel mit anderen Werten geschrieben und befestigt werden. Kleinere Münzwerte und „krumme“ Beträge sind natürlich ebenfalls denkbar.

# 8. Erbsenzähler

**Lernkompetenzen:** Die Schüler schätzen Zahlenmengen richtig ein und vergleichen sie.

**Material:** Erbsen, Kastanien oder Muggelsteine, unterschiedliche durchsichtige Gefäße

**Sozialform:** Kleingruppen an Stationen

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**✓ So geht's:**

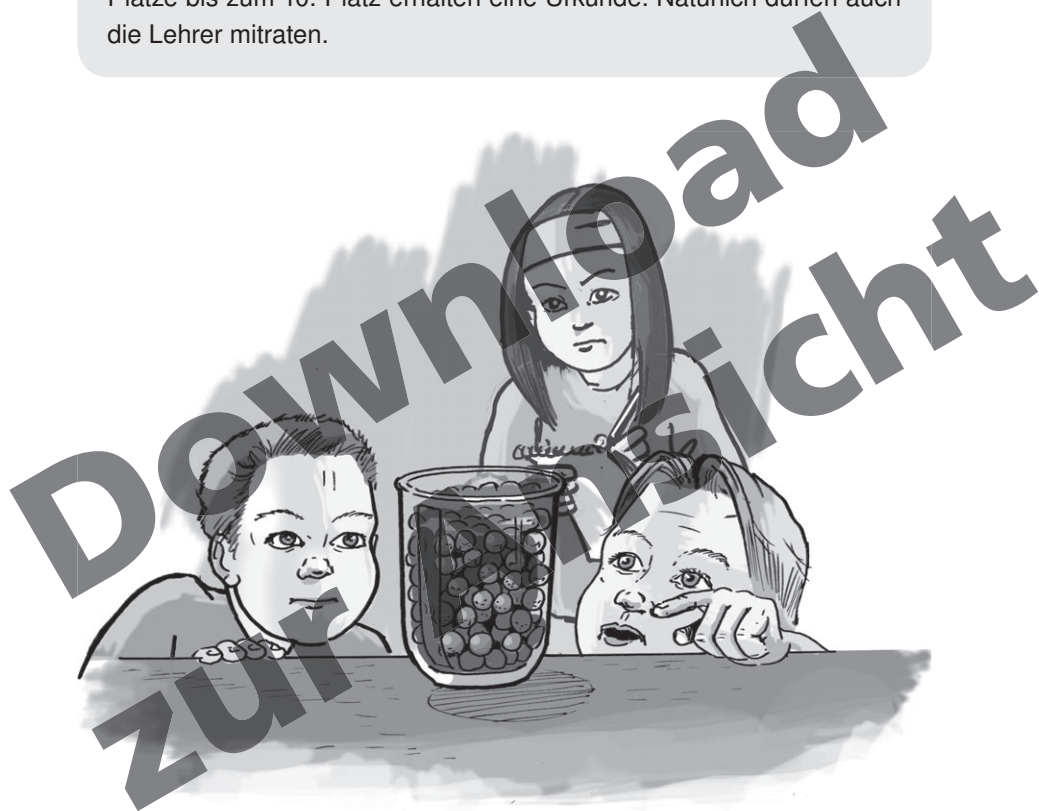
Sie benötigen unterschiedliche durchsichtige Gefäße wie ein normales Wasserglas, eine Vase oder eine größere, durchsichtige Plastikschüssel. Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Gruppe erhält ein anderes Gefäß und eine größere Anzahl getrockneter Erbsen. Die Kinder befüllen nun in ihrer Gruppe das Gefäß mit Erbsen und schätzen, wie viele Erbsen ihr Gefäß beinhaltet. Anschließend zählen sie gemeinsam. So erhalten sie einen Mengenbegriff. Danach wechseln sie die Station und schätzen hier erneut die Anzahl der Erbsen, bevor sie sie zählen. Die geschätzte und die gezählte Zahl notieren sie jeweils auf einem Zettel und wechseln zur nächsten Station. So geht es reihum, bis alle Gruppen an jeder Station waren. Nun werden die geschätzten Ergebnisse mit den tatsächlichen Erbsenzahlen verglichen. Welche Gruppe war wohl am nächsten dran? Reflektieren Sie gemeinsam mit den Kindern, wie sie die Übung empfunden haben. Wahrscheinlich ist es ihnen nach und nach immer besser gelungen, die Erbsenanzahl zu schätzen.

**→ Varianten:**

Sie können natürlich auch anderes Material verwenden, wie z.B. Muggelsteine oder Kastanien. Im Herbst bietet sich hierfür auch ein Spaziergang mit den Kindern an, um viele Kastanien zu sammeln.

### → Tipp

Sie können auch ein Quiz für die ganze Schule veranstalten: Die Kinder zählen eine große Menge Kastanien (zwischen 100 und 500) und legen sie in eine große Kiste. Nun darf jedes Kind aus der Schule einen Zettel mit seinem Namen, seiner Klasse und der geschätzten Zahl ausfüllen und diesen in eine Briefbox legen. Dann wertet Ihre Klasse alle Zettel aus. Wer die richtige Zahl geschätzt hat oder am nächsten dran war, erhält eine Kastanien-Schätz-Urkunde. Auch die übrigen Plätze bis zum 10. Platz erhalten eine Urkunde. Natürlich dürfen auch die Lehrer mitraten.



# 9. Raum messen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler entdecken verschiedene Maßeinheiten.

**Material:** DIN-A5-Karten mit Maßeinheiten

**Sozialform:** Kleingruppen an Stationen

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**✓ So geht's:**

Die Kinder erhalten zur Veranschaulichung Karten mit alten Maßeinheiten wie Fuß, Elle, Spanne oder Daumenbreite. Sie arbeiten an wechselnden Stationen.

An Station 1 wird die Maßeinheit „Fuß“ erkundet. Hier messen die Kinder im Klassenraum oder Flur z. B. die Entfernung von einer Wand zur anderen oder vom Fenster zur Tür mit den Füßen (einen Fuß vor den anderen setzen).

Mit der Maßeinheit „Elle“ (Fingerspitzen bis zum Ellenbogen) kann an Station 2 beispielsweise die Tafel ausgemessen werden.

An Station 3 wird mit der Maßeinheit „Spanne“ (Daumen und kleinen Finger abwinkeln und messen) der Tisch vermessen.

Mit der Maßeinheit „Daumenbreite“ (Daumenbreite nebeneinanderlegen) messen die Kinder an Station 4 ein Buch oder die Fensterbank.

Die Kinder notieren ihre Ergebnisse schriftlich und wechseln anschließend die Stationen.

Abschließend trägt jede Kleingruppe ihre Ergebnisse vor. Die Kinder entdecken, dass fast alle Ergebnisse unterschiedlich sind. Reflektieren Sie gemeinsam die unterschiedlichen Körpergrößen und die Einigung auf die Standardmaße wie Meter oder Zentimeter, die alle (einheitlich) messen können.

# 10. Plitsch-Platsch

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen die Einmaleinsreihen.

**Material:** keins

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder sitzen auf ihren Tischen. Alternativ können sie auch einen Stuhlkreis bilden und sich vor die Stühle stellen. Nun beginnen Sie mit einer beliebigen Einmaleinsreihe, die die Kinder reihum fortsetzen. Beispiel: „Sagt die 3er-Reihe des Einmaleins.“ Ein Kind beginnt mit 3, das nächste sagt 6, das übernächste 9 usw. Nachdem die Reihe einmal durchgesprochen ist, sagt das nächste Kind „plitsch“ und das folgende „platsch“. Wer „platsch“ gesagt hat, scheidet leider aus und setzt sich auf seinen Stuhl. Jetzt startet eine neue Einmaleinsreihe, bis am Ende ein Kind übrig bleibt und Plitsch-Platsch-König ist.

Wer zwischendurch die Einmaleinsreihe nicht richtig kann und eine falsche Zahl nennt, setzt sich ebenfalls auf seinen Platz.

# 11. Schätzen und messen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vergleichen Größenverhältnisse.

**Material:** Pappstreifen in unterschiedlicher Länge

**Sozialform:** solo oder mit Partner

**Klassenstufe:** 2–3

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## ✓ So geht's:

Sie legen im Klassenraum auf dem Boden verteilt Pappstreifen von unterschiedlicher Länge aus, von ganz kurz bis ziemlich lang (höchstens 1 m). Die Kinder erhalten nun die Aufgabe, Dinge von sich selbst oder aus dem Klassenraum auszuwählen und die richtige Länge einzuschätzen. Anschließend nehmen die Kinder ihren ausgewählten Gegenstand, gehen zu dem Pappstreifen, der ihrer Meinung nach der Länge entspricht, und legen den Gegenstand auf den Pappstreifen. So überprüfen sie Ihre Einschätzung. Stimmt das Ergebnis? Mit dem Lineal messen die Kinder anschließend die Länge des Pappstreifens nach.

## → Varianten:

Die Kinder gestalten in Kleingruppen eigene Pappstreifen, die verschiedenen Gegenständen im Klassenraum entsprechen. Anschließend werden alle Pappstreifen gemischt und neu verteilt. Jede Kleingruppe nimmt nun verschiedene Pappstreifen, mit denen sie die zuvor notierten Gegenstände überprüft. Für jeden gefundenen Gegenstand erhält die Gruppe einen Punkt. Wer sammelt die meisten Punkte?

# 12. Nachbarzahlen treffen

**Lernkompetenzen:** Die Schüler festigen die Zahlenfolge beim Zehnerübergang.

**Material:** Zahlenkarten, Wäscheklammern

**Sozialform:** Klassenteam

**Klassenstufe:** 2–4

**Dauer:** ca. 10 Minuten

## ✓ So geht's:

Sie bereiten Zahlenkarten vor, die immer drei Zahlen mit Zehnerübergang umfassen, also z. B. 39, 40, 41 oder 89, 90, 91. Besonders gut eignen sich selbstklebende Karten, die sich die Kinder anheften können. Ansonsten können Wäscheklammern verwendet werden. Die Kinder bewegen sich im Klassenraum und suchen ihre beiden Nachbarzahlen. Hat ein Kind ein anderes gefunden, fassen sich beide an und suchen die dritte Nachbarzahl. So laufen am Ende verschiedene 3er-Teams durch den Klassenraum.

## ➔ Tipp

Falls sich die Anzahl der Kinder nicht durch drei teilen lässt, bilden Sie eine oder zwei 4er-Gruppen und bereiten zusätzliche Karten vor. Sie können die übrig gebliebenen Kinder aber auch als Joker einsetzen. Sie erhalten dann Karten im Zehneraum und dürfen sich selbst den anderen Kindern als Annäherungszahl zuordnen. So passt z. B. die 45 sowohl als Annäherungszahl zur Gruppe 39, 40, 41 als auch zur 49, 50, 51.

## ➔ Varianten:

Ältere Kinder bilden Teams, die ihre Nachbarzahlen im Hunderter- oder Tausenderraum oder auch darüber hinaus finden, z. B. 299, 300, 301.



# 13. Ergänzungsaufgaben-Merkspiel

**Lernkompetenzen:** Die Schüler ergänzen bis zur 100 oder bis zur 1 000.

**Material:** stabile Karten im DIN-A5-Format, pro Kleingruppe etwa 20 Blankokarten

**Sozialform:** Kleingruppen

**Klassenstufe:** 2–4

**Dauer:** ca. 20 Minuten

**✓ So geht's:**

Bilden Sie gemeinsam mit den Kindern verschiedene Ergänzungsaufgaben mit dem Ergebnis 100. Die Kinder bilden 3er- oder 4er-Teams und erhalten pro Team 20 Blankokarten. Diese beschriften sie mit den Zahlen der Ergänzungsaufgaben, also steht auf einer Karte z. B. eine 60 und auf einer anderen eine 40. Zusammen ergeben beide ein Pärchen, weil sie das Ergänzungsergebnis 100 haben. Schwieriger wird es natürlich mit unterschiedlichen Einern, z. B. bei Zahlen wie etwa 56 und 44.

Wichtig: Es darf keine Zahl doppelt vorkommen!

Wenn die Kleingruppen die Kärtchen beschriftet haben, tauschen sie mit einer anderen Gruppe, sodass nun jede Kleingruppe neue Zahlenkarten vor sich hat. Diese werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Reihum deckt nun jeder immer zwei Karten auf. Bilden sie zusammen 100, darf das Pärchen genommen werden; wenn nicht, werden die Karten wieder verdeckt hingelegt. Dann ist der Nächste an der Reihe. Wer die meisten Pärchen hat, gewinnt.

**➔ Tipp**

Am besten sucht sich jede Gruppe im Klassenraum eine ruhige Ecke auf dem Boden, wo viel Platz ist.

➔ **Varianten:**

Diese Übung eignet sich für alle Ergänzungszahlen, z.B. bis 1000 oder 10000. Hierbei werden die Aufgaben natürlich immer kniffliger.

Damit es für die Kinder einfacher wird, können Sie auch eine Variante als Zehnerergänzung anbieten.



# 14. Aufgaben treffen sich

**Lernkompetenzen:** Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse der Rechenoperationen bei bestimmten Rechenarten.

**Material:** Aufgabenkarten, evtl. Klebeband, Wäscheklammern oder Schnur

**Sozialform:** Partner

**Klassenstufe:** 2–4

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**✓ So geht's:**

Vorab beschriften Sie Aufgabenkarten, die sich die Kinder anheften oder umhängen. Immer zwei Aufgaben mit gleichem Ergebnis, aber unterschiedlichem Rechenzeichen bilden ein Paar, wie beispielsweise  $54 + 7 (= 61)$  und  $69 - 8 (= 61)$ . Alle Karten werden gemischt und an die Kinder ausgeteilt. Diese rechnen natürlich zuerst ihr eigenes Ergebnis aus und wandern dann durch den Klassenraum, um den Partner zu finden. Anschließend gehen sie gemeinsam weiter und sind nun Helferkinder für die anderen. Hierbei müssen die Kinder natürlich auch die anderen Aufgaben ausrechnen, um das passende Ergebnis zu finden.

**→ Varianten:**

Sie können auch Multiplikations- und Divisionsaufgaben als Partner zusammenstellen. Und wenn es sehr anspruchsvoll werden soll, dürfen auch alle bekannten Rechenzeichen vorkommen.

# 15. 1, 2, Mäh

**Lernkompetenzen:** Die Schüler automatisieren das Einmaleins.

**Material:** keins

**Sozialform:** Stuhlkreis

**Klassenstufe:** 2–4

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**So geht's:**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Aufgabe lautet: „Zählt von 1 bis 30. Wer eine Zahl aus der 5er-Reihe nennt, steht auf.“ Die Kinder zählen nun reihum und stehen entsprechend bei 5, 10, 15 usw. einmal kurz auf. Witzig wird es auch, wenn die Kinder bei allen Zahlen der 5er-Reihe ein Tier nachmachen und z. B. „mäh“ sagen oder einmal hüpfen wie ein Känguru. Natürlich eignet sich hier jede Reihe des Einmaleins.

**Varianten:**

Schwieriger wird es, wenn Zahlen in mehreren Reihen vorkommen, wie etwa in der 2er-, 4er- und 8er-Reihe. Hier müssen die Kinder sehr gut aufpassen. Wenn sie dann noch unterschiedliche Tiergeräusche nachmachen, z. B. bei der 2er-Reihe „mäh“, der 4er-Reihe „muh“ und der 8er-Reihe „piep“, hört sich das so an: „1, mäh, 3, mäh, muh, 5, mäh, 7, mäh, muh, piep.“

# Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

[www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de)



Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf [www.aol-verlag.de](http://www.aol-verlag.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



## Impressum

Bewegter Matheunterricht 2

**Dr. Jessica Lütge** ist Grundschullehrerin und psychologische Beraterin. Sie hat über Märchen promoviert und interessiert sich besonders für Spiel- und Bewegungspädagogik sowie für Schüler- und Lehrergesundheit.

© 2014 AOL-Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 900362 · 21043 Hamburg  
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050  
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Kristin Schimpf  
Layout/Satz: Reemers Publishing Services GmbH,  
Krefeld

Coverfoto: © contrastwerkstatt – Fotolia.com  
Illustrationen: Achim Schulte

Bestellnr.: 10163DA2

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

**AOL**  
verlag