

## Rechnen – Lesen – Schreiben

Bestimmt haben Sie alle in den letzten Wochen mit Ihren Kindern viele, viele Arbeitsblätter ausgefüllt. Die Kinder hier bei der Stange zu halten, ist nicht immer einfach. Doch Üben kann auch Spaß machen! Probieren Sie es doch mal mit einem Spiel aus. Hier ein paar Beispiele

### zum Thema „Rechnen“:

#### „Verflix“ – ein Würfelspiel:

Material: 1 Zahlenwürfel

Ziel: als Erster 100 Punkte zu erreichen

Ablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Er darf so lange würfeln wie er will und addiert dabei die erwürfelten Punkte, z.B.:  $6 + 6 = 12 + 3 = 15 + 1 = 16$  usw.  
Aber Vorsicht! Sobald er eine „1“ würfelt, verfallen seine Punkte die er in dieser Runde bereits geschafft hat. Also ist es gut, nach einigen Würfeln aufzuhören und seine Punkte aufzuschreiben. (Wenn er das nächste Mal dran ist, darf er bei seinem notierten Punktestand weiterzählen.) Dann ist der nächste Spieler dran. Auch er darf so lange würfeln wie er will oder bis er eine „1“ würfelt usw.

Spielende: Sobald der erste Spieler 100 Punkte oder mehr erreicht hat.

Sonderregel: Würfelt man gleich beim ersten Wurf eine „1“, muss man 10 Punkte von seinem Konto abziehen!

#### Zahlenspiele

Schreiben Sie die Zahlen 1 – 100 (oder auch weniger, je nachdem, in welchem Zahlenraum Ihr Kind bereits rechnet) auf je ein Kärtchen und verteilen sie diese bunt gemischt auf dem Boden. Jetzt können Sie:

- eine Zahl nennen, die größer als 10 ist. Das Kind sucht sich zuerst das richtige Zehner-Kärtchen und dann das Einer-Kärtchen. Nun legt es den Einer so auf das Zehner-Kärtchen, dass die „0“ verdeckt wird und man die genannte Zahl sehen kann (z.B.  $20 + 8 > 28$ ). Dabei spricht das Kind die Aufgabe (Zwanzig plus acht ist achtundzwanzig).
- eine Plus-, Minus-, Einmaleins- oder Geteiltaufgabe stellen (z.B.  $9 + 6 = \dots$  oder  $23 - 4 = \dots$  oder  $4 \times 8 = \dots$  oder  $36 : 4 = \dots$ ). Das Kind rechnet die Aufgabe aus, läuft schnell zur richtigen Ergebniskarte und stellt sich drauf.
- eine Einmaleins-Reihe auswählen. Das Kind sucht sich alle Karten, die zu dieser Reihe gehören und legt sie in der richtigen Reihenfolge nebeneinander. (z.B.  $4 - 8 - 12 - 16 \dots$ )
- eine Einmaleins-Reihe legen und dann eine oder mehrere Karte/n der Reihe umdrehen. Das Kind muss nun sagen, welche Zahl auf der/den umgedrehten Karte/n steht.
- eine Einmaleins-Reihe legen. Das Kind hält sich die Augen zu und sie verändern die Reihenfolge (z.B.  $4 - 12 - 28 - 8 - 40 - \dots$ ). Nun muss das Kind die Karten wieder sortieren und in der richtigen Reihenfolge hinlegen.

## zum Thema **Lesen** und **Schreiben**

### Onkel Fritz

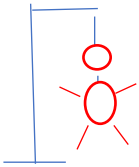
**Material:** pro Spieler ein Stift und ein Blatt Papier, auf dem folgender Satz steht (auf genügend Abstand zwischen den einzelnen Worten achten!):  
*Onkel Fritz sitzt in der Badewanne und spritzt.*

**Ablauf:** Jeder Spieler schreibt nun ein passendes Wort unter „Onkel“ (z.B. *Herr, Bäckermeister, Prinzessin, Tante ...*), faltet das Blatt dann so nach hinten, dass das eben geschriebene Wort nicht mehr zu sehen ist und schiebt es zu seinem linken Nachbarn weiter. Dieser schreibt nun unter das Wort „Fritz“ einen beliebigen Vor- oder Nachnamen, faltet es ebenfalls so nach hinten, dass es nicht mehr zu sehen ist und schiebt das Blatt an den nächsten Spieler weiter. Dann schreibt jeder unter das Wort „sitzt“ ein Verb (= Tunwort oder Tätigkeitswort) usw. Sobald alle das letzte Wort unter „spritzt“ geschrieben haben, wird das Blatt noch einmal an den linken Nachbarn weitergeschoben. Jetzt falten alle ihr Blatt wieder auseinander und lesen nacheinander die entstandenen Unsinnsätze vor.

### Galgenmännchen:

**Material:** pro Spieler 1 Blatt (am besten kariert) und ein Stift

**Ablauf:** Der Startspieler denkt sich ein längeres Wort aus und schreibt den Anfangs- sowie den Endbuchstaben auf das Blatt. Die dazwischenliegenden Buchstaben kennzeichnet er durch Striche oder Punkte. Neben das Wort zeichnet er einen Galgen.  
Der Gegner soll nun das Wort erraten und nennt einen beliebigen Buchstaben. Kommt er im Wort vor, fügt ihn der Startspieler überall dort ein, wo er hingehört. Kommt der Buchstabe jedoch nicht vor, beginnt er, ein Männchen an den Galgen zu hängen. Pro falsch geratenem Buchstaben wird ein Strich oder Kreis gemalt. Schafft der Gegner es, das Wort zu erraten, bevor das Männchen fertig ist, hat er gewonnen, sonst gewinnt der Startspieler.



(Bei Fortgeschrittenen kann man auch den Anfangs- und Endbuchstaben weglassen.)

### Wörtersuche:

**Material:** pro Spieler 1 Blatt und ein Stift

**Ablauf:** Ein möglichst langes Wort wird vorgegeben, z.B. „Streichholzschachtel“.  
Nun versucht jeder Spieler, möglichst viele Wörter zu finden, die in dem Wort versteckt sind, z.B. Holz, Schachtel, ach, Achtel, reich, Schach ...  
Wer in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Wörter findet, hat gewonnen. Auch möglich: Wer als erster z.B. 7 Wörter gefunden hat, ist Sieger.