

Spiele und Rituale zum 1x1

BINGO

Material: vorgedrucktes 3·3-Feld (evtl. laminiert) oder Blatt, auf dem sich die Kinder dieses Feld selbst einzeichnen, (Folien-)Stift

Personen: 3 bis Klassengröße

Anleitung: Jedes Kind zeichnet ein 3·3-Feld auf ein Blatt und trägt Ergebnisse des kleinen Einmaleins in die Felder ein. Die Lehrerin oder ein Kind der Klasse stellt Einmaleins-Aufgaben, die notiert werden (Rückseite der Tafel, Tablet, Zettel, ...). Die Kinder rechnen die gestellten Aufgaben aus. Sollten sie das Ergebnis auf ihrem Bingozettel finden, kreisen sie diese Zahl ein. Wer zuerst alle Zahlen in einer Zeile, einer Spalte oder einer Diagonale eingekreist hat, ruft ganz laut „Bingo!“ und gewinnt das Spiel. Dieses Kind darf sich als nächstes die Aufgaben ausdenken.

Differenzierung: Kinder können in differenzierten Gruppen spielen, z.B. zu ausgewählten Einmaleinsreihen; das Bingofeld wird vergrößert (4·4-Feld); es werden zunächst nur Zeilen und Spalten in den Blick genommen und keine Diagonalen; es wird auch mit großen Einmaleins-Aufgaben gespielt.



DIE MAL-AUFGABE DES TAGES



<https://pikas-kompakt.dzlm.de/node/36>

Material: Kopiervorlage (lamiert) und (Folien-)Stift


Personen: 2 bis Klassengröße

Anleitung: Die Lehrperson oder ein Kind nennt eine Malaufgabe des Tages oder notiert diese an der Tafel. Zu dieser sollen die Kinder dann entsprechende Darstellungen finden.

Variation: Ebenso ist es möglich, nicht eine komplette Malaufgabe vorzugeben, sondern nur das Ergebnis: „Heute suchen wir Mal-Aufgaben mit dem Produkt 20/ Die Mal-Aufgabe des Tages hat das Ergebnis 20“. Diese Aufgabenvariante ermöglicht es, verschiedene Mal-Aufgaben zu finden und zudem Darstellungen zu vergleichen.

DIE MAL-AUFGABE DES TAGES

Mal-Aufgabe	Wiederholte Addition	
Punktebild	Gruppen bilden	in der Umwelt
Zahlenstrahl		



(<https://pikas-kompakt.dzlm.de/node/36>)



BINGO

BINGO

BINGO

BINGO

BINGO

BINGO

