

Zahlenlauf

Benötige Materialien:

- Zahlen von 1 bis 20 (siehe Kopiervorlagen)
- Malerkreppband

Ablauf:

Die Karten von 1 bis 20 werden am Boden (im Turnsaal oder Schulhof) aufgelegt und mit Malerkreppband befestigt. Nun werden unterschiedliche Aufgaben gestellt (wahlweise durch die Lehrperson oder auch durch die Kinder):

- Finde eine Zahl zwischen 10 und 20 und stell dich darauf. Mindestens ein Fuß soll die Karte berühren.
- Finde die Zahl 12.
- Hüpf von 1 bis 10.
- Laufe zur Zahl, die 1 kleiner als 7 ist.
- Suche die größte Zahl, die du sehen kannst.
- Laufe zur kleinsten Zahl.
- Berühre die Zahl, die 2 größer als 5 ist.
- Berühre die Zahl, die 5 kleiner als 18 ist.
- $5 + _ > 12$: Finde eine Zahl, die passt und berühre sie.

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

10

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

12

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

13

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

14

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

15

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

16

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

18

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

19

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen 1 bis 20“

20

Geometrische Formen

Benötige Materialien:

- Kreide (für den Schulhof) bzw. Malerkreppband (für den Turnsaal)

Ablauf:

Verschiedene geometrische Formen werden auf den Boden (z. B. mit Kreide oder Klebeband) gezeichnet: mehrere Quadrate, Kreise, Dreiecke und Rechtecke. Nun werden unterschiedliche Aufgaben gestellt (wahlweise durch die Lehrperson oder auch durch die Kinder):

- Laufe einen Kreis ab.
- Springe entlang eines Dreiecks.
- Krabble um ein Quadrat.
- Gehe wie eine Krabbe um ein Rechteck. (umgekehrte Bankstellung)
- Springe wie ein Frosch entlang eines Rechtecks.
- Hüpfе entlang eines Vierecks.
- Springe diagonal durch ein Rechteck.
- Laufe einen 8er um zwei Kreise.
- Zeichne mit deinen Füßen ein Quadrat auf den Boden/in die Luft.
- Krieche wie eine Schlange entlang eines Dreiecks.

Multiplikation

Benötige Materialien:

- Einmaleinskärtchen (siehe Kopiervorlagen)
- Malerkreppband
- Alternativ: Zahlenkarten (siehe Kopiervorlagen – Zahlen in Zehnern bis 100)

Ablauf:

Die Einmaleinskärtchen werden am Boden (im Turnsaal oder Schulhof) aufgelegt und mit Malerkreppband befestigt. Nun werden unterschiedliche Aufgaben gestellt (wahlweise durch die Lehrperson oder auch durch die Kinder):

Suche Aufgaben der ___-Reihe und löse das Ergebnis mit der passenden Anzahl von ...

- 1er-Reihe: um die eigene Achse drehen
- 2er-Reihe: Hampelmännern
- 3er-Reihe: Ausfallschritte
- 4er-Reihe: Kniebeugen
- 5er-Reihe: auf einem Bein hüpfen
- 6er-Reihe: Luftsprüngen
- 7er-Reihe: auf beiden Beinen hüpfen
- 8er-Reihe: Arme kreisen
- 9er-Reihe: eigene Schulterklopfen
- 10er-Reihe: stampfen

Anschließend soll pro Kärtchen die Rechnung und das Ergebnis der Reihe nach laut genannt werden.

Alternativ können auch Zahlenkarten (siehe Kopiervorlagen – Zahlen in Zehnern bis 100) mit ganzen Zehnerzahlen am Boden ausgelegt werden, z. B.:

- Laufe zum passenden Zehner des Ergebnisses: $38 + 49 \rightarrow$ auf 90-er Karte stellen
- Krabble zum Zehner: Runde die Zahl 48.
- Hüpfen zum Zehner, der zwischen 30 und 50 liegt.

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Einmaleinskärtchen 1er- & 2er-Reihe“

0 · 1

0 · 2

1 · 1

1 · 2

2 · 1

2 · 2

3 · 1

3 · 2

4 · 1

4 · 2

5 · 1

5 · 2

6 · 1

6 · 2

7 · 1

7 · 2

8 · 1

8 · 2

9 · 1

9 · 2

10 · 1

10 · 2

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Einmaleinskärtchen 3er- & 4er-Reihe“

0 · 3

0 · 4

1 · 3

1 · 4

2 · 3

2 · 4

3 · 3

3 · 4

4 · 3

4 · 4

5 · 3

5 · 4

6 · 3

6 · 4

7 · 3

7 · 4

8 · 3

8 · 4

9 · 3

9 · 4

10 · 3

10 · 4

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Einmaleinskärtchen 5er- & 6er-Reihe“

0 · 5

0 · 6

1 · 5

1 · 6

2 · 5

2 · 6

3 · 5

3 · 6

4 · 5

4 · 6

5 · 5

5 · 6

6 · 5

6 · 6

7 · 5

7 · 6

8 · 5

8 · 6

9 · 5

9 · 6

10 · 5

10 · 6

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Einmaleinskärtchen 7er- & 8er-Reihe“

0 · 7

0 · 8

1 · 7

1 · 8

2 · 7

2 · 8

3 · 7

3 · 8

4 · 7

4 · 8

5 · 7

5 · 8

6 · 7

6 · 8

7 · 7

7 · 8

8 · 7

8 · 8

9 · 7

9 · 8

10 · 7

10 · 8

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Einmaleinskärtchen 9er- & 10er-Reihe“

$0 \cdot 9$

$0 \cdot 10$

$1 \cdot 9$

$1 \cdot 10$

$2 \cdot 9$

$2 \cdot 10$

$3 \cdot 9$

$3 \cdot 10$

$4 \cdot 9$

$4 \cdot 10$

$5 \cdot 9$

$5 \cdot 10$

$6 \cdot 9$

$6 \cdot 10$

$7 \cdot 9$

$7 \cdot 10$

$8 \cdot 9$

$8 \cdot 10$

$9 \cdot 9$

$9 \cdot 10$

$10 \cdot 9$

$10 \cdot 10$

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

10

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

20

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

30

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

440

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

50

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

60

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“



Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

80

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

90

Bewegungswerkstatt

Kopiervorlage „Zahlen in Zehnern bis 100“

100

Schätzen und Messen im Turnsaal

Benötige Materialien:

- pro Kleingruppe ein Maßband oder Zollstock
- Stoppuhr oder Handy (zum Zeitstoppen)

Ablauf:

Die Kinder gehen im Turnsaal in Kleingruppen (4 bis 5 Kinder). Nun werden unterschiedliche Aufgaben gestellt (wahlweise durch die Lehrperson oder auch durch die Kinder):

- Laufe eine Runde im Turnsaal und miss deine Zeit.
- Springe so weit du kannst und miss die Weite deines Sprungs.
- Rolle einen Ball quer durch den Turnsaal und miss die Entfernung.
- Laufe im Zickzack zwischen 5 Hütchen hindurch und miss die Strecke.
- Hüpf mit geschlossenen Beinen über 10 Meter und zähle deine Hüpf.
- Messe, wie schnell du 20 Meter laufen kannst.
- Wirf einen Ball so weit, wie du kannst, und miss die Entfernung.
- Laufe rückwärts über 10 Meter und miss die Zeit.
- Springe mit Anlauf über eine Linie und miss die Weite.
- Gehe auf allen Vieren über 5 Meter und miss die Zeit.