



ZAHLENLAUF

SPIELERISCHE SCHULUNG DER AUSDAUER



ZEIT: ca. 25 Min.



MATERIAL: 5 verschiedenfarbige Reifen zur Gruppenbildung, 20 Pylonen
Zahlenkarten von 1-20, 5 Aufgabenkarten, 5 Würfel



VARIANTE: siehe Seite 2



SPIELBESCHREIBUNG:

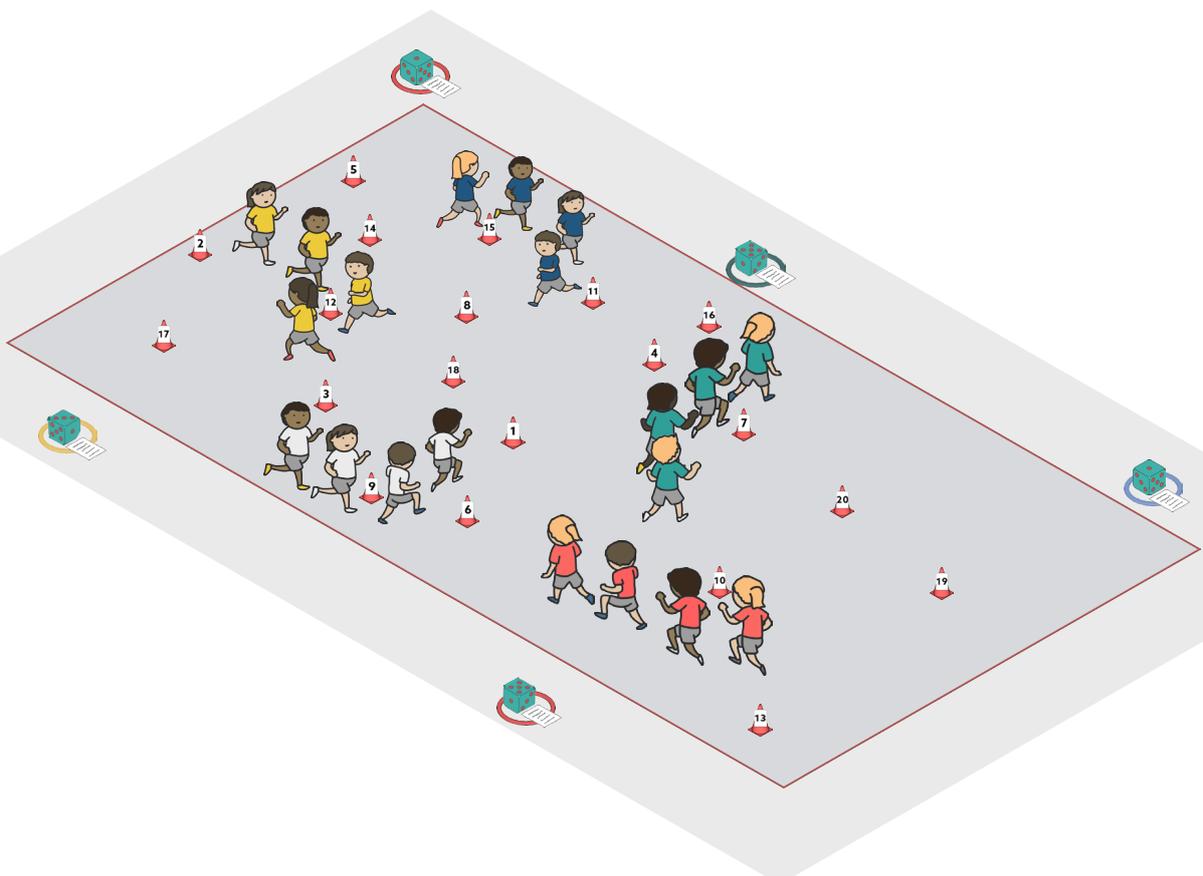
5 Gruppen verteilen sich rund um ein Spielfeld. Jeder Gruppe wird ein Reifen zugeordnet, in dem sich eine Aufgabenkarte und ein Würfel befinden. Innerhalb des Spielfeldes befinden sich 20 Pylonen, auf denen jeweils eine Zahlkarte geklebt ist. Dabei ist die Anordnung ohne erkennbare Reihenfolge vermischt. Die Gruppen „erwürfeln“ auf ein Startsignal ihre erste Aufgabe:

- 1: Laufe alle Zahlen von 1 bis 20 ab!
- 2: Laufe alle geraden Zahlen ab!
- 3: Laufe alle ungeraden Zahlen ab, beginne bei 1!
- 4: Laufe alle Zahlen von 20 bis 1 ab!
- 5: Laufe eine große Runde um das Spielfeld!
- 6: Würfle noch einmal!



TIPP:

Alle Schülerinnen und Schüler sollen dabei ständig in Bewegung sein. Es empfiehlt sich, die Gruppen in Schlangen-Formation laufen zu lassen. Dabei läuft immer das Kind vorne, das die Aufgabe zuvor „erwürfelt“ hat. Zudem kann der Einsatz von Musik den Bewegungsreiz erhöhen.



**MÖGLICHE VARIANTEN:**

- Kennenlernen des Spielfeldes zur Erwärmung: Alle Schülerinnen und Schüler flitzen kreuz und quer durch die Halle. Dabei darf keine Pylone umgestoßen werden. Die Lehrkraft lässt die Kinder durch Pfiff einfrieren und stellt dann verschiedene mathematische Aufgaben, deren Ergebnisse im Zahlenbereich bis 20 liegen (oder eine gerade/ungerade Zahl, eine Zahl in der 2er/3er/4er-Reihe etc.).
- Laufe alle Zahlen ab, die durch 5 teilbar sind! Laufe alle Zahlen ab, die in der 3er-Reihe sind! Je nach Klassenstufe sind schwierigere Variationen möglich.
- Abschlussspiel: 4 Teams treten gleichzeitig gegeneinander an (Start in den Ecken des Spielfeldes). Jeweils ein Kind jedes Teams startet auf ein Startsignal. Dabei erhält jedes Team vorher einen für sie vorgegebenen Zahlenbereich, dessen Zahlen sie nacheinander ablaufen müssen (1-5; 6-10; 11-15; 16-20 – Pylone berühren). Wer seine Zahlen abgelaufen hat, kehrt zur Gruppe zurück, klatscht ab und das nächste Kind läuft. Es gewinnt das Team, dessen Mitglieder alle einmal am schnellsten die Zahlen abgelaufen hat.

**IMPRESSUM**

© WIMASU GmbH 2019

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

**DER AUTOR**

Florian Beck ist Grundschullehrer mit den Schwerpunktfächer Sport und Mathematik. Ein Einblick in sein Lehrerleben gibt es auf seinem Instagram Account: @mr.primaryteacher

**DOKUMENT ZITIEREN**

Mr. Primaryteacher (2019). Zahlenlauf
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/zahlenlauf>

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



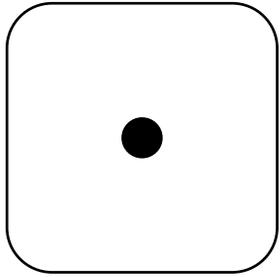
KLICK' HIER & FOLGE UNS!

wimasu.de

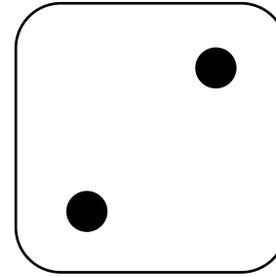
Wir machen Sportunterricht.



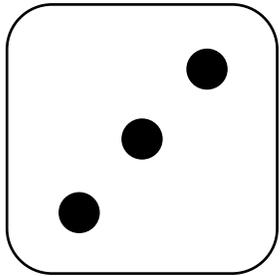
WIMASU



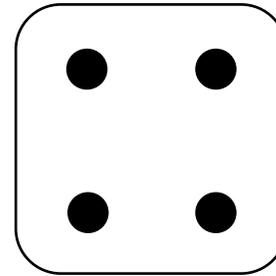
Lauft **alle** Zahlen von 1 bis 20 ab.



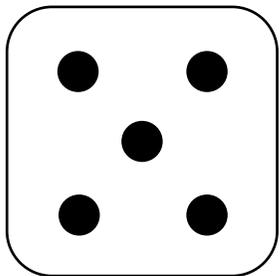
Lauft alle **geraden** Zahlen ab.



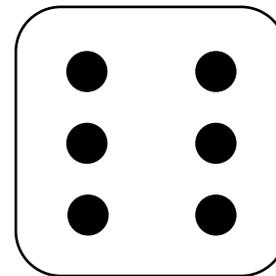
Lauft alle **ungeraden** Zahlen ab.



Lauft **alle** Zahlen von 20 bis 1 ab.



Lauft eine **große Runde** um das Spielfeld!



Macht einen Luftsprung und würfelt noch einmal!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

1 1

12

13

14

15

16

17

18

19

20