**Zeitschrift:** Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic

grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

**Band:** 37 (1977-1978)

Heft: 3

**Artikel:** Erlebnis und Bewegung im Rechenunterricht

Autor: [s.n.]

**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-356548

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

#### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 13.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

# Erlebnis und Bewegung im Rechenunterricht

«Übungsmöglichkeiten im Rechenunterricht für die 1. Primarklasse.» Zusammengestellt von der Arbeitsgruppe Unterstufe:

Marianne Caviezel, Johanna Gujan, Hanspeter Lieberherr, Rosmarie Luck, Annalies Riedberger, Hansheinrich Rütimann, Christian Wilhelm, Bettina Zehntner.

Im Zusammenhang mit der Mathematik werden dem Lehrer heute unzählige Lehr- und Hilfsmittel sowie Arbeitsblätter für den Rechenunterricht angeboten. Darin werden meistens Darstellungsformen verwendet, die vorwiegend den Intellekt ansprechen und allzu sehr auf das Optische ausgerichtet sind.

Die hier gezeigten Übungsmöglichkeiten sind ein Versuch, vermehrt wieder das Erlebnis und die Bewegung (im Sinne der musikalischrhythmischen Erziehung) in den Rechenunterricht miteinzubeziehen und den Kindern den Zugang zur Zahlenwelt über diesen Erfahrungsbereich zu öffnen.

#### Inhaltsübersicht

- 1. Pränumerische Übungen
- 2. Zahlbegriffsbildung
- 3. Zerlegung der Grundzahlen
- 4. Operationen

# Pränumerische Übungen

# Ordnen nach Merkmalen und bilden von Mengen

#### Absicht:

Die Kinder sollen an konkreten Dingen (später auch an abstrakten) Eigenschaften und Merkmale erfahren, erkennen und nach bestimmten Kriterien gruppieren. Im Mittelpunkt dieses Differenzierens steht das selbsttätige Handeln des Kindes mit den Gegenständen, Merkmalkarten... Die Übungen werden in einer die Kinder unmittelbar ansprechenden Tanzform ausgeführt. So werden auch die «Motoriker» angesprochen.

#### 1.1. Spielablauf:

Material: «Merkmalkarten»

- Die Kinder tanzen zur Musik (am Klavier, auf der Blockflöte. .) frei herum.
- Sobald die Musik aufhört, zeigt der Lehrer oder ein Schüler eine Merkmalkarte.
- Die Kinder, auf welche das Merkmal zutrifft, tanzen in einem Kreis die andern frei.
- So bildet sich bei jeder Unterbrechung eine neue Gruppe, die eine andere Eigenschaft (z.B.: Ich habe eine Schwester) aufweist.
- Verschiedene Merkmalkarten:
  - a) Bildkarten

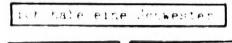


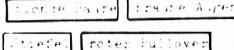














### Mögliche Auswertung

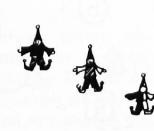
Auf dem Arbeitsblatt sind Clowns mit verschiedenen Kleidern gezeichnet. Die Kinder beschreiben die Clowns und gruppieren sie nach ihren Merkmalen.

1. Gruppe:

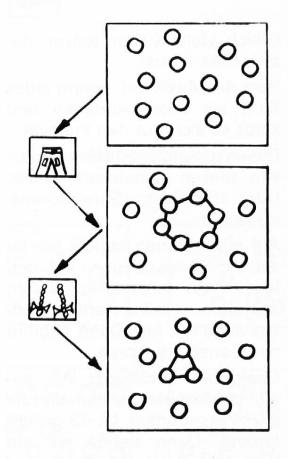
2. Gruppe:

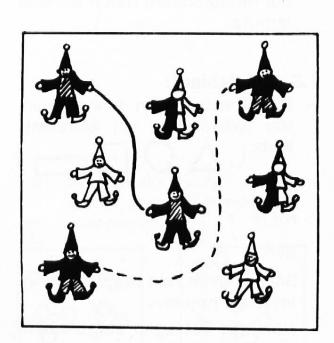
Gruppe:

4. Gruppe:



- Mit 4 Farben verbinden die Kinder die 4 Gruppen.
- Die weissen Clowns werden gleichfarbig angemalt.



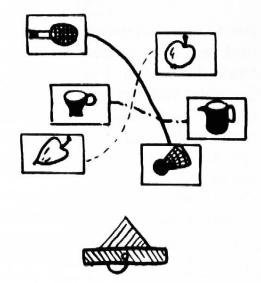


#### 1.2. Spielablauf:

 Auf dem Boden liegen verschiedene Moltonkarten. (z.B.:



- Gleich viele Kinder tanzen dazwischen herum.
- Hört die Musik auf, nimmt jedes Kind ein Moltonkärtchen und klebt es sich auf den Pullover.
- Diejenigen, die zusammenpassen, tanzen gemeinsam weiter.
   (z.B.: «Früchte», «Spielsachen», «Geschirr»...)
- Auf einen neuen Impuls hin lösen sich diese Gruppen auf, und jedes Kind tanzt allein weiter, nachdem es seine Karte irgendwo abgelegt hat. Dann beginnt das Ganze von vorne.
- Geeignete Vorübung: Wir basteln Malerhüte und bemalen sie mit Wasserfarben. (2 3 gleichfarben). Dann ziehen wir ein Gummiband ein, damit wir den Hut tragen können. Spielverlauf entsprechend 1.2. Wir ersetzen die Moltonkarten durch die Malerhüte.



# 1.3. Spielablauf:

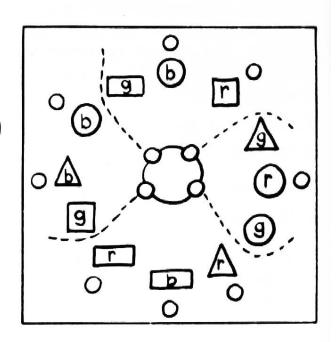
 Die Kinder bilden einen Kreis.
 Vor jedem liegt ein Merkmalklotz.

blau = b

rot = r

gelb = g

- Sie gehen im Takt zum Tamburin im Kreis herum.
- Hört das Schlagen auf, bleiben die Kinder stehen.



- Der Lehrer zeigt eine Merkmalkarte! z.B.:
- Kinder mit den passenden Blökken dürfen in der Kreismitte tanzen, die andern singen oder klatschen.
- Wiederholung mit anderen Merkmalen.
- 2 Merkmale: Grösse und Form Grösse und Form

Dicke und Form Dicke und Farbe

# 2. Zahlbegriffsbildung

#### 2.1. Spielablauf:

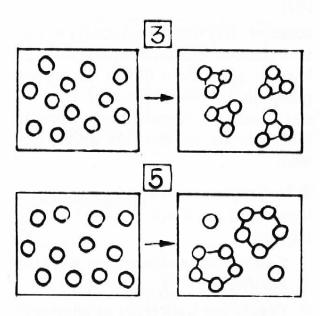
- Die Kinder tanzen frei herum.
- Wenn die Musik aufhört wird vom Lehrer oder einem Schüler eine Zahl (zwischen 2 - 5) genannt oder gezeigt. (Finger, Cuisenairestäbchen, Ziffer)
- Die Kinder gruppieren sich und tanzen weiter. Bleiben Kinder «übrig», setzen sie sich.
- Bei einem neuen Impuls (z.B.: Schlag aufs Tamburin) lösen sich die Kreise auf. Jedes Kind tanzt alleine weiter, bis eine neue Zahl genannt wird.

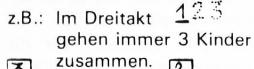
weitere Möglichkeit: Glockenspiel = alleine tanzen Flötenspiel = sich gruppieren und tanzen

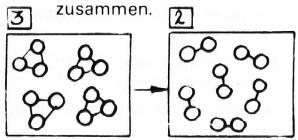
# 2.2. Spielablauf:

Die Kinder gehen zu einem bestimmten **Rhythmus**, der geschlagen wird. Wenn sie die **Taktart** erkannt haben, gruppieren sie sich in der entsprechenden Anzahl. Sie bewegen sich weiter, bis die Taktart wechselt. (höchstens bis 5)

Zu Beginn werden die Kinder auf den Wechsel aufmerksam gemacht







(kurze Pause, Zuruf..) und gehen wieder allein, bis sie den Takt herausgefunden haben. Später können die verschiedenen Taktarten fliessend ineinander übergehen und die Kinder sich laufend neu gruppieren.

# Zerlegung der Grundzahlen

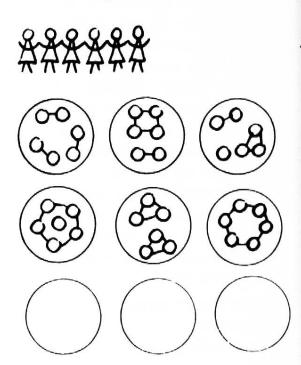
Absicht: Die Kinder erleben die verschiedenen Möglichkeiten der Zerlegung einer Zahl durch die Bewegung und stellen sie selber dar. Bei der akusto-motorischen Darstellung erleben sie die Zahl als Zeitgestalt.

#### 3.1. Sechser - Tanz:

(lässt sich auch auf 7/8/9/10 übertragen)

- Sechs Kinder bewegen sich frei zur Musik.
- Wenn der Lehrer zu spielen aufhört, müssen sich die Kinder gruppieren, aber sie dürfen es nie auf die gleiche Weise tun!
- Das ergibt folgende Möglichkeiten
- Die übrigen Kinder spielen die Beobachter: sie legen die Gruppierungen mit Knöpfen und zeichnen auf was die sechs Kameraden tanzen.
- Gemeinsam zeichnen wir die Gruppierungen an die Wandtafel.
- Wie k\u00f6nnten wir diesen Tanz nennen? 6er Tanz!
- Andere Kinder dürfen ihn nochmals tanzen.

#### Möglichkeiten:



#### Arbeitsblatt:

- Die Kinder zeichnen 6 Möglichkeiten selbständig.
- Wer könnte sie mit den Cuisenairestäbchen legen?
- Auf das Arbeitsblatt übertragen, nachfahren und ausmalen.
- Wir können das auch aufschreiben, Ziffern!

# 3.2. Akusto-motorische Zerlegung der Zahl 7

(lässt sich auch auf 6/8/9/10 übertragen)

# Spielablauf:

#### Frage

Ein Kind der 1. Gruppe klatscht eine Zahl, die kleiner ist als 7.
 (z.B.: 3 = )
 Das gegenüberstehende Kind zählt zum Klatschen leise mit.

#### **Antwort**

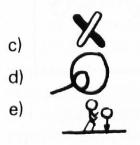
 Sobald eine Pause eintritt, klatscht und zählt ein Kind der 2.
 Gruppe bis und mit der Zahl 7 weiter. (z.B.: 4,5,6,7, = )

#### Rechnung

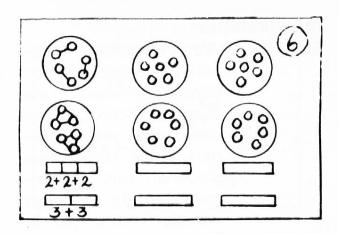
 Die Mitschüler versuchen, das Gehörte in einer Rechnung zu formulieren. (z.B.: 3 + 4 = 7) Am Anfang zählen die Kinder leise mit, dann nur noch innerlich.

#### Varianten von Frage und Antwort

a) klatschen klatschen b) stampfen stampfen



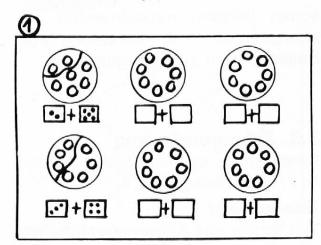




#### Aufstellung:

1. Gruppe Froge	2. Gruppe Antwort
Pa A ★★	use AXXX &
AAAA	A XX

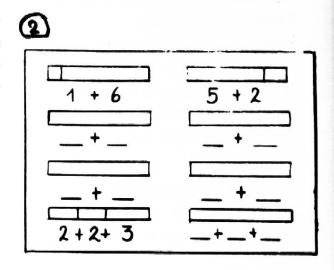
#### Arbeitsblätter:



#### Arbeitsblätter:

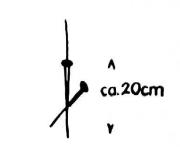
Blatt 1 — Wir versuchen, möglichst verschiedene Zerlegungen des 7ers
durchzuführen. Die Kinder können selber in jeden Kreis 7 Sachen
zeichnen und abgrenzen. Darunter notieren
wir die Rechnungen in
Punkten.

Blatt 2 — Mit den Cuisenairestäbchen führen wir diese Zerlegungen aus. Daneben schreiben wir die Rechnungen.



#### Weitere Variante:

Ein Schüler geht mit einem «klingenden Nagel» vor die Türe und schlägt z.B. eine Zahl, die kleiner ist als 9. Die Schüler im Klassenraum versuchen, die Antwort laut zu klatschen (einzeln nacheinander), zu stampfen oder mit Holzstäben (aus Besenstielen) zu schlagen.



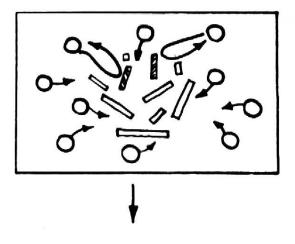
# 3.3. Zehnerergänzung

(lässt sich auch auf die Zahlen 6/7/8/9 übertragen)

#### Spielablauf:

Wir legen alle Cuisenairestäbchen verstreut auf den Boden, das Fünferstäbchen zweimal. Zehn Kinder verteilen sich.

- Der Lehrer spielt eine Melodie, und die Kinder bewegen sich frei.
- Wenn er zu spielen aufhört, muss sich jedes Kind zu einem Stäbchen begeben und es aufnehmen.
- Dann sucht es seinen Partner (2
  8) und so weiter.



- Der Lehrer spielt wieder und die Pärchen tanzen miteinander, bis die Musik aufhört.
- Dann legen die Kinder die Stäbchen auf den Boden und bewegen sich frei . . .

#### Regel:

Kein Kind darf zweimal das gleiche Stäbchen aufheben. So erlebt es alle Ergänzungsmöglichkeiten. Die andern Kinder sind Beobachter, legen mit Knöpfen selber die sich ergebenden Gruppierungen oder mit Cuisenairestäbchen oder halten die Gruppierungen an der Wandtafel fest.

# © 5 0 © 9 9 © 0 9

# 4. Operationen

# 4.1. Addition der Grundzahlen Spielablauf:

- Innerhalb der Kreislinie liegen viele Cuisenairestäbchen von allen Grössen. Die Kinder gehen oder hüpfen ausserhalb der Kreislinie rundum.
- Auf ein Zeichen hält der Lehrer ein Stäbchen hoch.

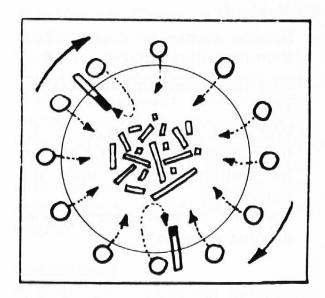
(z.B.: \_\_\_\_\_ = 9

- Jeder Schüler nimmt zwei Stäbchen aus dem Kreis, die zusammen eine 9 ergeben. (z.B.: 4 + 5 = 9) Sie legen das Stäbchenpaar auf die Kreislinie und hüpfen weiter.
- Beim nächsten Zeichen suchen sie ein Stäbchenpaar, das so lang ist wie z.B. das Zehner- oder das Achterstäbchen . . . . Das Stäbchenpaar wird jedes-

mal auf die Kreislinie gelegt.

#### Variante:

In jeder Ecke liegt ein Blatt Papier (in der ersten Ecke ein oranges, in der zweiten ein blaues . . . ). Die Kinder



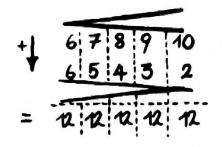
gehen in der Umzugsbahn ausserhalb der Kreislinie entlang. Auf ein bestimmtes Zeichen bleiben sie vor einem Stäbchenpaar stehen und tragen dieses in die entsprechende Ecke. (z.B.: 3 + 6 zum blauen Papier)

#### 4.2. Zehnerüberschreitung

(Addition über den Zehner bis 12)

#### Spielablauf:

Gleich wie beim Zehnerspiel 3.3. Es können nur zehn Kinder mitspielen! Wenn man eine Zahl grösser als 6 hat, muss die Ergänzung kleiner als 6 sein.



# 4.3. Addition und Subtraktion über den 10er

#### Spielablauf:

- Schüler stehen im Kreis. Vor jedem liegt eine Tafel. (z.B.: 9 )
- Eine Tafel bleibt unbesetzt! (hier Tafel 3 )
- Wer diese Zahl zuerst zu 1 1
  gezählt hat, darf hinter diese Tafel stehen, dadurch wird die
  eigene frei . . . .
  (Es kann auch weggezählt oder
  ergänzt werden.)

