

II.1.34

Mathematik – Zahlen & Operationen

Rätsel und Spiele im Zahlenraum bis 10 – Logisches Denken und Grundrechenarten festigen

Olga Radic-Brinster



© akova/iStock Gettyimages

Mit mathematischen Rätseln können Kinder in der 1. Klasse spielerisch grundlegende Kompetenzen der Mathematik trainieren und dabei die Freude am Unterrichtsfach entdecken. Die folgende Unterrichtseinheit für den Mathematikunterricht der Grundschule bietet vielfältige Übungen zur Orientierung im Zahlenraum bis 10, zum Üben der Rechenoperationen Addition und Subtraktion sowie zum Verstehen von mathematischen Mustern. Durch kleine Erfolge beim Lösen eines Rätsels oder Gewinnen eines Spiels wird das Selbstbewusstsein der Kinder gestärkt und die Motivation zur weiteren Auseinandersetzung mit der Mathematik gefördert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1
Dauer:	ca. 8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Zusammenhänge herstellen; Probleme lösen; Grundrechenarten verstehen und anwenden; sich im Zahlenraum orientieren
Thematische Bereiche:	Mengen erfassen, Addition und Subtraktion, Logikrätsel, Schiffe versenken, Rechenquadrate, Rechenmauern
Medien:	Arbeitsblätter, Spiele, Test, Selbsteinschätzungsbogen, Beobachtungsbogen

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; SP: Spiel; VL: Vorlage;

UG: Unterrichtsgespräch; EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit



einfaches Niveau



mittleres Niveau



schwieriges Niveau

1. Stunde

Thema: Mengenerfassung üben

Einstieg: L legt Gegenstände im Sitzkreis aus; SuS vergleichen die Anzahl der Gegenstände durch Zählen miteinander; sie verwenden die Begriffe „mehr“ und „weniger“ (UG)

M 1 (AL, SP) **Mengen erfassen** / L liest mit den SuS die Anleitung und erklärt die Spielregeln (UG)

M 21 (VL) **Spielpläne** / SuS trainieren die Verwendung der Begriffe „mehr“ und „weniger“ (PA)

Vorbereitung: Spielplan (M 21) für jede Gruppe kopieren und zuschneiden, ggf. laminieren

Benötigt:

- ☐ Für den Einstieg: verschiedene Gegenstände (z. B. Würfel, Murmeln, Knöpfe, Münzen)
- ☐ Für M 1: Scheren, 1 Würfel, 1 Spielplan und Gegenstände zum Sammeln (z. B. Knöpfe) pro Paar

2./3. Stunde

Thema: Grundrechenarten verstehen und anwenden

M 2–M 4 (AB) **Wörter-Rätsel** / SuS lösen Plus- und Minusaufgaben; sie ordnen die Ergebnisse Buchstaben zu und finden Lösungswörter (EA)

M 5–M 7 (AB) **Zahlencode** / SuS ersetzen Bilder durch Zahlen und lösen Aufgaben; sie ergänzen oder prüfen die Rechenaufgaben (EA)

Vorbereitung: L bespricht je ein Beispiel der Rätsel mit den SuS an der Tafel und wiederholt die Grundrechenarten Addition und Subtraktion



Wörter-Rätsel



Aufgabe: Finde die Lösungswörter.

a) Löse die Aufgaben. Trage die Ergebnisse ein.

b) Für welchen Buchstaben steht das Ergebnis?

Trage alle Buchstaben ein. Welche Wörter ergeben sich?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	D	G	M	E	O	N	T	R	S

Rechnung:	$2 + 2 =$	$4 + 2 =$	$8 - 1 =$	$5 - 3 =$
Lösung:				
Buchstabe:				

Rechnung:	$4 + 1 =$	$9 - 2 =$	$4 + 4 =$	$10 - 5 =$
Lösung:				
Buchstabe:				

Rechnung:	$6 + 1 =$	$10 - 4 =$	$5 + 3 =$	$7 - 2 =$
Lösung:				
Buchstabe:				

Rechnung:	$5 + 4 =$	$5 - 4 =$	$4 + 3 =$	$7 - 4 =$
Lösung:				
Buchstabe:				

Rechnung:	$6 - 4 =$	$4 - 3 =$	$5 + 2 =$	$9 - 6 =$
Lösung:				
Buchstabe:				

Zahlencode



Aufgabe: Für welche Zahlen stehen die Bilder?

Schreibe die Aufgabe auf. Rechne.

 1	 2	 3	 4	 5
 6	 7	 8	 9	 10

Beispiel:

 +  = ?



$$5 + 5 = ?$$

 -  =
 _____ - _____ = _____

 -  =
 _____ - _____ = _____

 -  =
 _____ - _____ = _____

 +  =
 _____ + _____ = _____

 -  =
 _____ - _____ = _____

 +  =
 _____ + _____ = _____

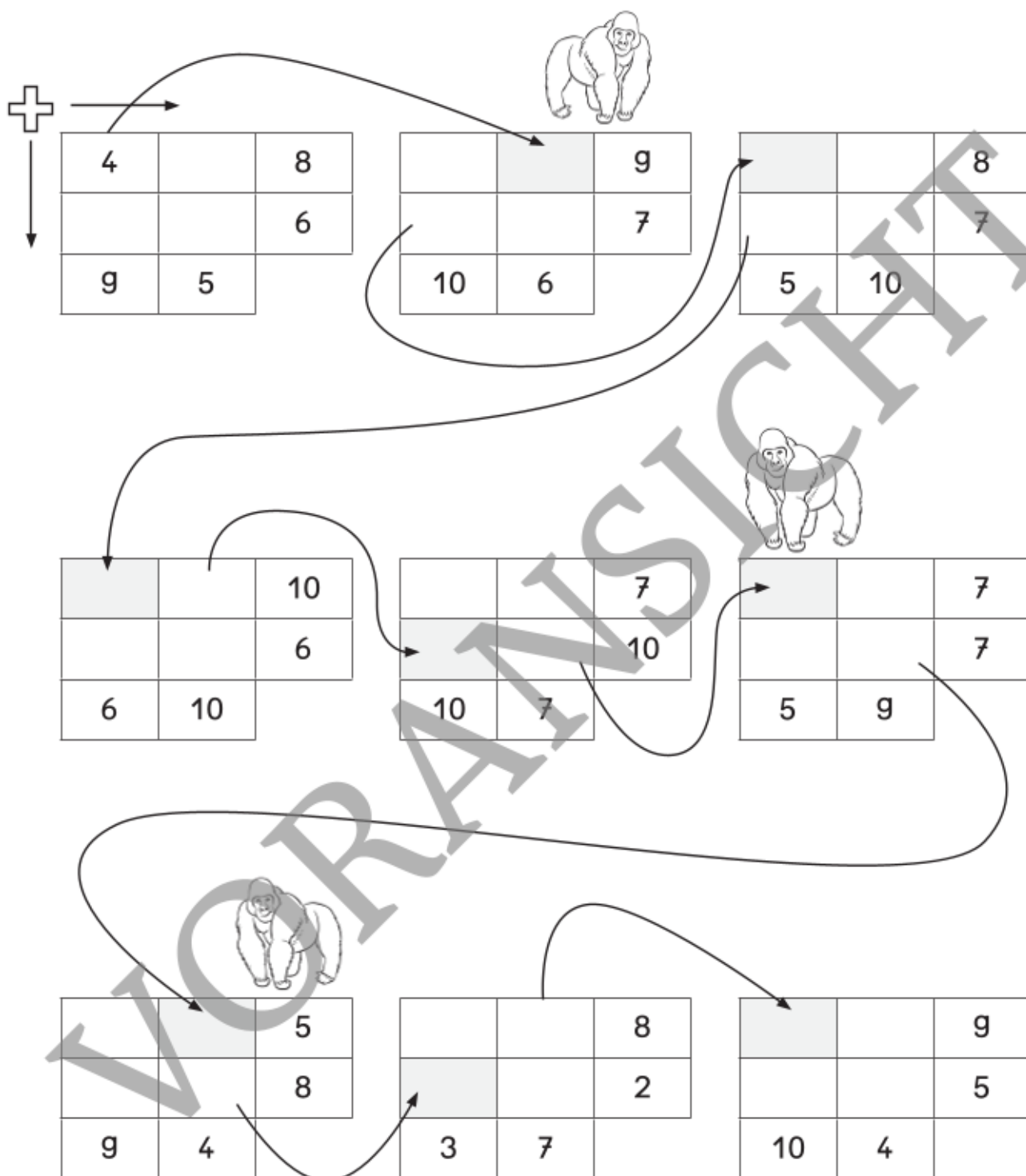
 +  =
 _____ + _____ = _____

 -  =
 _____ - _____ = _____

Rechenquadrate

 M 15

Aufgabe: Finde die fehlenden Zahlen. Trage ein.



The sequence of Rechenquadrate is as follows:

- | | | |
|---|---|---|
| 4 | | 8 |
| | | 6 |
| 9 | 5 | |
- | | | |
|----|---|---|
| | | 9 |
| | | 7 |
| 10 | 6 | |
- | | | |
|---|----|---|
| | | 8 |
| | | 7 |
| 5 | 10 | |
- | | | |
|---|----|----|
| | | 10 |
| | | 6 |
| 6 | 10 | |
- | | | |
|----|---|----|
| | | 7 |
| | | 10 |
| 10 | 7 | |
- | | | |
|---|---|---|
| | | 7 |
| | | 7 |
| 5 | 9 | |
- | | | |
|---|---|---|
| | | 5 |
| | | 8 |
| 9 | 4 | |
- | | | |
|---|---|---|
| | | 8 |
| | | 2 |
| 3 | 7 | |
- | | | |
|----|---|---|
| | | 9 |
| | | 5 |
| 10 | 4 | |

Rechenmauern

 M 18

Aufgabe: Löse die Rechenmauern.

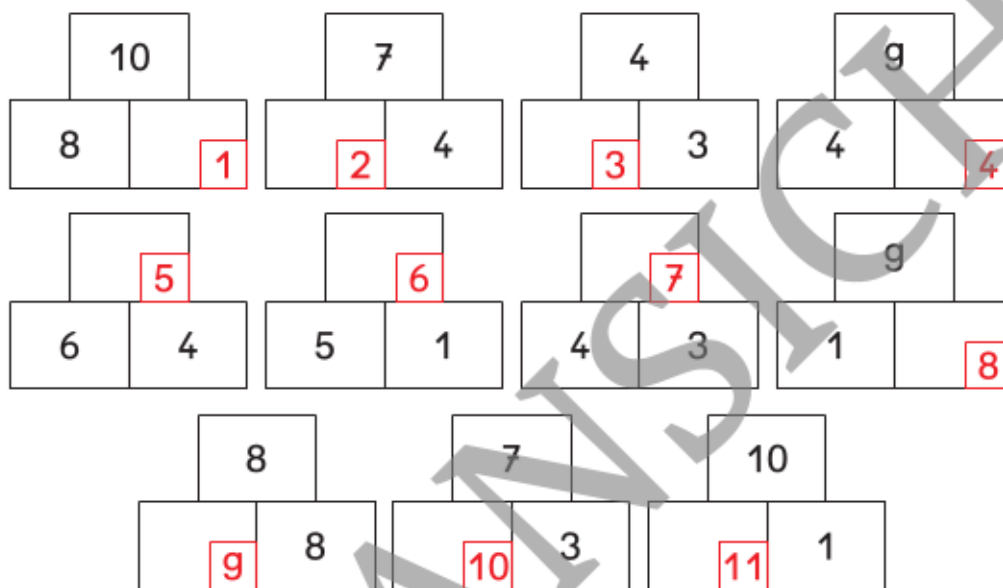
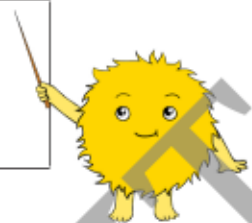
Wo will die Katze hin? Die Lösungszahlen zeigen dir den Weg.
Male dazu in jeder Spalte des Gitters die passende Zahl an.

So löst du die Rechenmauern:

$$\begin{array}{c} 10 \\ 5 + 5 \end{array}$$

Ergebnis

Rechnung



© RAABE 2026 | Es gelten die [Lizenzbedingungen](#)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	5	5	2	3	2	4	9	1	10	8	2	
	1	4	6	2	3	1	10	2	9	10	3	
	2	3	7	4	10	6	3	4	5	10	5	
	6	7	1	5	7	1	7	5	3	1	2	
	8	10	4	6	8	2	1	8	0	4	9	
	10	9	8	7	9	5	5	10	1	6	8	