



# Floor Game that teaches simple math!

Juego de piso de números  
Jeu avec tapis de sol numéroté  
Zahlenspiel für den Fußboden



## Jump Around - Whole class or small group

*Skills:* Number recognition and counting

Have at least two players or the whole class get in a long line to the left of the mat. Have players start with 0 and jump from each number up to 12. You might want to give them 10 or 20 seconds. Give all players a chance to jump around while learning their numbers. You can also have them jump by even or odd numbers.

## Know Your Numbers - Small group

*Skills:* Number recognition

Have two players play at a time. Each player should take seven markers of the same color and one number die. At the same time, players roll the dice and place their marker on the number as quickly as they can. The first player to use all the markers will win. Those players can keep playing, or have a new player play the winner.

## Greater Than or Less Than? - Whole class or small group

*Skills:* Greater than and less than

Have at least two players or the whole class split into two teams. Have each team stand on opposite ends of the mat, to the right and left, in lines. Pass out colored markers to each player. Use the same colors for the same team. Roll two number dice and call out, "Greater Than" or "Less Than." Have players put the markers on the correct number.

*For example:* If you rolled a 2 and a 5 and called out, "Greater Than," players would put their marker on the 5. The first person to get to the number and put their marker down gets a point. Remove all markers from play and roll dice again. The first team that reaches 10 points wins. If time permits, play to 15 or 20 points.

## Guess How Many - Whole class or small group

*Skills:* Pre-algebra

Have at least two players or the whole class split into two teams and have them stand on opposite ends of the mat, to the right and left, in lines. Pass out the markers to each player. Use the same colors for the same team. Pick either addition or subtraction and tell players which one they will be working with. The players at the beginning of the line will compete to put their marker on the correct number. Call out a number from 1–12, and roll one die. The players at the beginning of the line will have to figure out what other number and the number you rolled will equal the number you said out loud.

*For example:* If you are playing addition, and you said "10" and rolled 5, then the players will have to race to a 5. The first player to get to the number gets a point. Remove all markers from play and roll the die again. The first team that reaches 10 points wins. If time permits, play to 15 or 20 points.

## One Minute and Counting - Whole class or small group

*Skills:* Solving addition and subtraction problems

Have at least two players or the whole class get in a long line to the left of the mat. The player at the front of the line will roll the dice. When players know the answer, they will have to tap their foot on the number, tag the next person, and move to the end of the line. The next person will now roll the dice. See how many equations players can get through in one minute. (You can play for more or less than a minute.) Try to beat that amount of equations the next time. This activity can also be played with teams. Have one team go first and see if the next team can go through more equations.

ES

## Saltando de un lado al otro - Toda la clase o grupo pequeño

*Capacidades:* Reconocimiento y conteo de números.

Forme a toda la clase o a por lo menos dos jugadores en una fila al lado izquierdo del tapete. Solicite a los jugadores iniciar con el número 0 y saltar de número en número hasta el 12. Puede otorgarles entre 10 y 20 segundos. Brinde a todos los jugadores la oportunidad de saltar mientras aprenden los números. También puede solicitarles saltar a los números pares o impares.

## Conozca los números - Grupo pequeño

*Capacidades:* Reconocimiento de números.

Dos jugadores juegan al mismo tiempo. Cada persona debe tomar siete marcadores del mismo color y un dado de números. Los jugadores lanzarán al mismo tiempo el dado y colocarán sus marcadores sobre el número lo más rápido posible. La primera persona en utilizar todos sus marcadores ganará el juego. Los jugadores pueden continuar jugando o un jugador nuevo puede jugar con el ganador.

## ¿Mayor que o menor que? - Toda la clase o grupo pequeño

*Capacidades:* Mayor que o menor que.

Divida a la clase en dos equipos o por lo menos cuente con dos jugadores. Cada equipo deberá pararse en filas en lados opuestos del tapete, a la derecha y a la izquierda. Entregue marcadores de colores a cada jugador. Utilice el mismo color para cada equipo. Lance dos dados de números y giga en voz alta, "Mayor que" o "Menor que". Solicite a los jugadores colocar los marcadores sobre el número correcto.

*Por ejemplo:* Si lanzó un 2 y un 5, y anunció "mayor que", los jugadores deberían colocar sus marcadores sobre el 5. La primera persona en llegar al número y colocar su marcador gana un punto. Retire todos los marcadores del juego y lance el dado nuevamente. El primer equipo que alcance 10 puntos será el ganador. Si el tiempo lo permite, juegue hasta los 15 o 20 puntos.

## **Adivine cuantos hay - Toda la clase o grupo pequeño**

*Capacidades:* Introducción al Álgebra.

Divida a la clase en dos equipos o por lo menos cuente con dos jugadores. Cada equipo deberá pararse en filas en lados opuestos del tapete, a la derecha y a la izquierda. Entregue marcadores a cada jugador. Utilice el mismo color para cada equipo. Escoja la suma o la resta e indique a los jugadores con cuál trabajarán. Los jugadores que se encuentren primeros en la fila competirán por colocar sus marcadores sobre el número correcto. Anuncie un número del 1 al 12 y lance un dado. Los jugadores que se encuentren primeros en la fila deberán deducir que otro número y el número que usted lanzó equivale al número que anunció en voz alta.

*Por ejemplo:* Si están jugando con sumas, y usted dijo 10 y lanzó 5, entonces los jugadores deberán correr hacia el número 5. La primera persona en llegar al número gana un punto. Retire todos los marcadores del juego y lance el dado nuevamente. El primer equipo que alcance los 10 puntos gana. Si el tiempo lo permite, juegue hasta los 15 o 20 puntos.

## **Un minuto y cuente - Toda la clase o grupo pequeño**

*Capacidades:* Solución de problemas de sumas y restas.

Forme a toda la clase o a por lo menos dos jugadores en una fila al lado izquierdo del tapete. El jugador que se encuentre primero en la fila lanzará el dado. Cuando conozcan la respuesta deberán dar un golpe con el pie sobre el número, tocar a la siguiente persona y colocarse al final de la fila. La siguiente persona lanzará el dado. Observe cuantas ecuaciones pueden resolver los jugadores en un minuto. (Pueden jugar alrededor de un minuto). Intente superar el número de ecuaciones la siguiente vez. Esta actividad también se puede jugar con equipos. Solicite a un equipo comenzar y ver si el siguiente equipo puede resolver más ecuaciones.

FR

## **Sauter partout – classe entière ou petit groupe**

*Compétences :* reconnaître les chiffres et compter

Demandez à au moins deux joueurs ou à la classe entière de se mettre en file indienne à gauche du tapis. Demandez-leur de commencer à 0 et de sauter de chiffre en chiffre jusqu'à 12. Si vous voulez, vous pouvez leur accorder 10 ou 20 secondes. Donnez à chaque joueur la possibilité de sauter partout tout en apprenant les chiffres. Vous pouvez aussi leur demander de sauter de chiffre pair en chiffre pair ou de chiffre impair en chiffre impair.

## **Reconnaitre les chiffres – petit groupe**

*Compétences :* reconnaître les chiffres

Demandez à deux joueurs de jouer en même temps. Chaque enfant prend sept repères de la même couleur et un dé numéroté. Les joueurs font rouler le dé en même temps et placent leur marqueur sur le chiffre aussi vite que possible. Le premier qui utilise tous ses marqueurs gagne. Ces joueurs peuvent continuer de jouer ou demander à un nouveau joueur de tenir le rôle de gagnant.

## **Plus grand que ou plus petit que ? – classe entière ou petit groupe**

*Compétences :* plus grand que et plus petit que

Demandez à au moins deux joueurs ou à la classe entière de former deux équipes. Demandez à chaque équipe de se placer à chaque bout du tapis, à droite et à gauche, en file indienne. Distribuez les repères de couleur à chaque joueur. Utilisez les mêmes couleurs pour la même équipe. Faites rouler deux dés numérotés et dites « plus grand que » ou « plus petit que ». Demandez aux joueurs de poser les repères sur le bon chiffre.

*Par exemple :* si les dés s'arrêtent sur 2 et sur 5 et que vous dites « plus grand que », les joueurs poseront leur repère sur le 5. Le premier qui arrive jusqu'au chiffre en question et qui pose son repère dessus obtient un point. Retirez tous les repères du jeu et faites à nouveau rouler les dés. La première équipe qui obtient 10 points gagne. Si vous avez le temps, jouez jusqu'à 15 ou 20 points.

## **Deviner combien – classe entière ou petit groupe**

*Compétences :* pré-algèbre

Demandez à au moins deux joueurs ou à la classe entière de former deux équipes. Demandez à chaque équipe de se placer à chaque bout du tapis, à droite et à gauche, en file indienne. Distribuez les repères de couleur à chaque joueur. Utilisez les mêmes couleurs pour la même équipe. Choisissez soit addition soit soustraction et dites aux joueurs s'ils vont travailler avec les additions ou avec les soustractions. Les joueurs en tête de file rivalisent pour poser leur repère sur le bon chiffre. Donnez un chiffre entre 1 et 12 et faites rouler un dé. Les joueurs en tête de file doivent deviner quel autre chiffre il faut ajouter à celui sur lequel le dé s'est arrêté pour obtenir le chiffre que vous avez dit à voix haute.

*Par exemple :* si vous jouez avec les additions et que vous avez dit 10 et que le dé s'est arrêté sur 5, les joueurs doivent faire la course jusqu'à un 5. Le premier qui arrive jusqu'au chiffre en question obtient un point. Retirez tous les repères du jeu et faites à nouveau rouler le dé. La première équipe qui obtient 10 points gagne. Si vous avez le temps, jouez jusqu'à 15 ou 20 points.

## **Compter le nombre d'équations par minute – classe entière ou petit groupe**

*Compétences :* résoudre des problèmes d'addition et de soustraction

Demandez à au moins deux joueurs ou à la classe entière de se mettre en file indienne à gauche du tapis. Le joueur en tête de file fait rouler les dés. Une fois qu'il a trouvé la réponse, il tape du pied sur le chiffre, touche le joueur suivant et va

se placer à la fin de la file. Le suivant fait à présent rouler les dés. Comptez combien d'équations les joueurs peuvent résoudre en une minute. (Vous pouvez jouer pendant plus ou moins d'une minute.) Essayez de battre ce nombre d'équations la fois suivante. Il est également possible de faire cette activité en équipe. Demandez à une équipe de commencer et regardez si l'équipe suivante réussit à résoudre plus d'équations.

DE

### **Herumhüpfen - die ganze Klasse oder eine kleine Gruppe**

*Fähigkeiten:* Erkennen von Zahlen und Zählen

Mindestens zwei Spieler oder die ganze Klasse sollen/soll sich links neben der Matte hintereinander aufstellen. Die Spieler starten bei 0 und hüpfen von jeder Nummer weiter bis zur 12. Sie können ihnen 10 oder 20 Sekunden Zeit dafür geben. Lassen Sie alle Spieler herumhüpfen und die Zahlen lernen. Sie können Sie auch nur auf gerade oder ungerade Zahlen hüpfen lassen.

### **Finde deine Zahlen - eine kleine Gruppe**

*Fähigkeiten:* Erkennen von Zahlen

Zwei Spieler spielen gleichzeitig. Jeder Spieler nimmt sieben Spielsteine derselben Farbe und einen Zahlenwürfel. Die Spieler würfeln gleichzeitig und stellen ihren Spielstein so schnell wie möglich auf die Zahl. Der erste Spieler, der keine Spielsteine mehr hat, gewinnt das Spiel. Diese Spieler können weiterspielen oder ein anderer Spieler kann gegen den Gewinner antreten.

### **Größer als oder kleiner als? - eine ganze Klasse oder eine kleine Gruppe**

*Fähigkeiten:* größer als und kleiner als

Es spielen mindestens zwei Spieler oder die ganze Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Teams stehen sich links und rechts neben der Matte in einer Reihe gegenüber. Geben Sie jedem Spieler farbige Spielsteine. Die Teams bekommen jeweils dieselbe Farbe. Würfeln Sie mit den zwei Zahlenwürfeln und sagen Sie „größer als“ oder „kleiner als“. Die Spieler müssen ihre Spielsteine dann auf die richtige Zahl stellen.

*Ein Beispiel:* Wenn Sie eine 2 und eine 5 gewürfelt haben, sagen Sie „größer als“ und die Spieler würden ihre Spielsteine auf die 5 stellen. Der erste Spieler, der es zu der Zahl schafft und seinen Spielstein daraufstellt, erhält einen Punkt. Entfernen Sie alle Spielsteine von der Matte und würfeln Sie erneut. Das erste Team, das 10 Punkte erreicht, gewinnt. Falls genügend Zeit ist, können Sie auch bis zu 15 oder 20 Punkten spielen.

### **Rate, wie viele - eine ganze Klasse oder eine kleine Gruppe**

*Fähigkeiten:* grundlegende Algebra

Es spielen mindestens zwei Spieler oder die ganze Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt, wobei sich die Teams links und rechts neben der Matte in einer Reihe gegenüberstehen. Geben Sie jedem Spieler farbige Spielsteine. Die Teams bekommen jeweils dieselbe Farbe. Wählen Sie zwischen Addieren und Subtrahieren und sagen Sie den Spielern, ob sie addieren oder subtrahieren werden. Die Spieler am Anfang einer jeden Reihe müssen ihren Spielstein so schnell wie möglich auf die richtige Zahl stellen. Nennen Sie eine Zahl zwischen 1 und 12 und würfeln Sie mit einem der Würfel. Die Spieler am Anfang der Reihe müssen herausfinden, welche andere Zahl zu der von ihnen gewürfelten Zahl gehört, um die von Ihnen genannte Zahl zu ergeben.

*Ein Beispiel:* Wenn Sie sich für die Additionsvariante entschieden und Sie 10 gesagt und 5 gewürfelt haben, müssen die Spieler zur 5 laufen. Der erste Spieler, der die Zahl erreicht, erhält einen Punkt. Entfernen Sie alle Spielsteine von der Matte und würfeln Sie erneut. Das erste Team, das 10 Punkte erreicht, gewinnt. Falls genügend Zeit ist, können Sie auch bis zu 15 oder 20 Punkten spielen.

### **Gleichungen in einer Minute lösen - eine ganze Klasse oder eine kleine Gruppe**

*Fähigkeiten:* Addier- und Subtrahieraufgaben lösen

Mindestens zwei Spieler oder die ganze Klasse stellen/stellt sich links neben der Matte hintereinander auf. Der Spieler am Anfang der Reihe würfelt. Wenn der Spieler die Antwort weiß, muss er die Zahl mit dem Fuß antippen, den nächsten Spieler am Arm berühren und sich am Ende der Reihe anstellen. Jetzt würfelt der nächste Spieler. Finden Sie heraus, wie viele Gleichungen die Spieler in einer Minute schaffen können. (Sie können länger oder weniger als eine Minute spielen). Versuchen Sie, die Anzahl der Gleichungen beim nächsten Mal zu übertreffen. Diese Aktivität kann auch mit Teams gespielt werden. Eines der Teams beginnt und das nächste Team muss die Anzahl der Gleichungen übertreffen.



Your opinion matters! Visit [www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com) to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM0383-GUD

Hecho en China.  
Fabriqué en Chine.  
Hergestellt in China.

Conservar estos datos.  
Informations à conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere Nachfragen auf.