



Kompetenzspektrum und Praxistipps

Für 1–6 Spieler oder 2 Gruppen
Für Kinder ab 4 Jahren

INFO

Der 100er-Zahlenstrahl ist kombinierbar mit Cuisenaire-Stäben und Dienes-Material und eignet sich hervorragend zum selbstentdeckenden Lernen.

Einsatzmöglichkeiten

- Grundschule/Primarschule
- Kindergarten
- Förderunterricht
- Nachmittagsbetreuung
- Familie
- Sonderpädagogik
- DaZ-Unterricht

Fachliche Ziele

- Sprechen von Zahlwörtern
- Entwickeln der Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeit zu Mengen und Zahlen
- Über Handlungen und bildhafte Darstellungen gewinnen die Kinder Vorstellungen zur Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division und üben die Rechenoperationen
- Beherrschen der Zahlbeziehungen und der Orientierung im Zahlenraum
- Schätzwerte miteinander in Beziehung setzen, bewerten und damit rechnen
- Darstellen, Bilden und Zerlegen von Zahlen
- Vorwärts-, Rückwärtszählen, Unterbrechen und Fortsetzen des Zählvorganges
- Bilden von Vorgänger und Nachfolger
- Zahlen vergleichen und ordnen
- Veranschaulichung der Rechenoperationen: hinzufügen, wegnehmen, ergänzen
- Fachbegriffe kennen und im umgangssprachlichen Zusammenhang gebrauchen

Überfachliche Ziele

- Sachverhalte und Eigenschaften mit eigenen Worten wiedergeben
- Fähigkeiten entwickeln, mathematische Probleme zu lösen
- Unterschiedliche Lösungswege nachvollziehen
- Neue Aufgaben durch Zurückführen auf bereits Bekanntes als Arbeitsweise kennen und nutzen
- Förderung der Sozialkompetenz und der Kommunikationsfähigkeit
- Förderung des selbstentdeckenden Lernens

Lernziele



- Längen abschätzen und vergleichen
- Benennen von näher und weiter weg
- Kraftdosierung, Feinmotorik



- Aufbau der Zahlvorstellung im Hunderterraum
- Bildung zweistelliger Zahlen
- Aufbau Zahlenverständnis Einer und Zehner
- Bestimmung des Platzes einer zweistelligen Zahl auf dem Zahlenstrahl

Anzahl der Kinder

- 2–4 → je 4 Spielfiguren einer Farbe
- 2 Gruppen → je 8 Figuren (blau/grün) und (rot/gelb)

TIPP

Die Spielzeit kann verkürzt werden, wenn mit weniger Spielfiguren gespielt wird.

Material



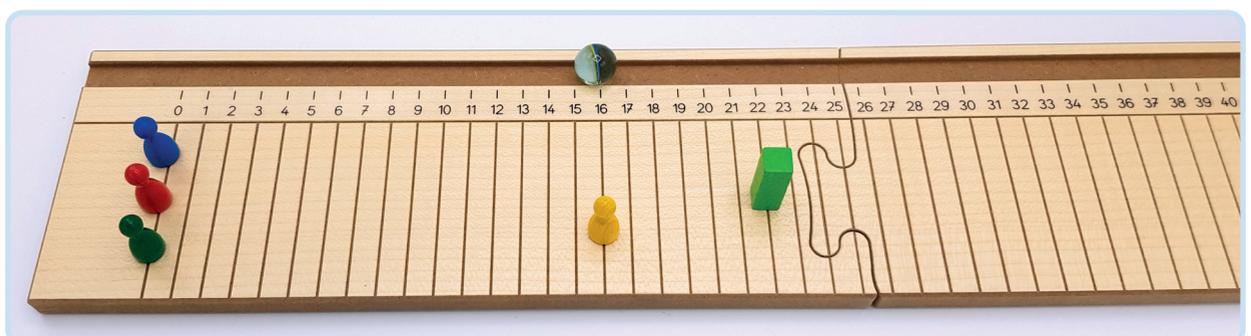
- Zahlenstrahl
- Murmel
- 1 Satz Rechenstäbe
- Spielfiguren



- Zahlenstrahl
- Murmel
- 1 Satz Rechenstäbe
- Spielfiguren
- Würfel mit den Ziffern 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Würfel mit den Ziffern 0, 4, 6, 7, 8, 9

Ziel des Spiels

Die Murmel möglichst nah zum **Zielstab** / zur **Zielzahl** rollen.



Spielbeschreibung

Das jüngste Kind setzt den hellgrünen Stab auf eine beliebige Zahl. Nun darf jeder Mitspieler abwechselnd die Murmel bei der Ziffer Null auf die Rille legen und anschubsen. Die Murmel soll möglichst nahe zum Zielstab rollen. Um den Haltepunkt der eigenen Murmel zu markieren, wird eine eigene Spielfigur auf den entsprechenden Strich gestellt. Hält die Kugel exakt zwischen zwei Strichen, darf der Spieler entscheiden, auf wel-

chen Strich er seine Figur stellen möchte. Nachdem alle gemurmelt und ihre Spielfiguren platziert haben, wird der Gewinner ermittelt. Der Spieler, dessen Figur am nächsten zum grünen Zielstab steht, gewinnt das Spiel. Bei Unsicherheit kann man die Rechenstäbe in die Rille legen und so den Abstand messen. (Die Begriffe nah, näher, am nächsten aber auch weit weg, weiter weg, am weitesten weg können damit geübt werden.)

Anspruchsvollere Variante

Der älteste Spieler würfelt mit den zwei Ziffernwürfeln und stellt aus dem Ergebnis eine zweistellige Zahl zusammen.



Auf diese Zielzahl stellt er den grünen Zielstab. Nun darf jeder Mitspieler die Murmel bei der Ziffer Null in die Rille legen und so anschubsen, dass sie möglichst nahe bei der Zielzahl zum Stehen kommt. Sobald die Kugel steht, wird die eigene Figur neben die Zahl auf den Strich gestellt. Hält die Kugel exakt zwischen zwei Zahlen, darf der Spieler entscheiden, auf welche Zahl er seine Figur stellen will. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und darf ebenfalls seine Kugel anschubsen.

Nach vier Runden wird verglichen, wessen Kugel am nächsten zur Zielzahl gerollt ist. Anfangs können die Rechenstäbe beim Abschätzen Hilfe leisten. Ist man sich nicht einig, legt man die Stäbe hin und überprüft den Abstand.

TIPP

Für einen möglichst guten Lerneffekt ist es wichtig, dass die Kinder laut die Zahl nennen, bei der ihre Kugel gestoppt ist.

Auswertungsmöglichkeiten

1. Der Spieler, dessen Kugel am nächsten zur Zielzahl rollte, gewinnt.
2. Die Spieler erhalten folgende Punkte: Die nächste Kugel 3 Punkte, die zweitnächste Kugel 2 Punkte und die drittnächste Kugel 1 Punkt. (Die Kinder bestimmen vorab, wie viele Runden sie spielen wollen oder wie viele Punkte man zum Sieg braucht.)
3. Ab der zweiten Klasse können auch die Entfernungen von den einzelnen Figuren zur Zielzahl zusammengezählt werden. Wer das kleinste Ergebnis erzielt, gewinnt!



Empfehlenswert ist ein Stopper, damit die Kugel nicht herausfällt. Dazu kann ein Zettelblock, eine Brotdose o. ä. an das Ende gestellt werden.

Schlangen würfeln

Anzahl der Kinder: 2

Material:

2 Sätze Rechenstäbe, Schulwürfel mit Stern/Joker, Zahlenblatt ([↗ KV E](#))

Ziel des Spiels:

Wer kann die längere Schlange bilden?

Spielbeschreibung:

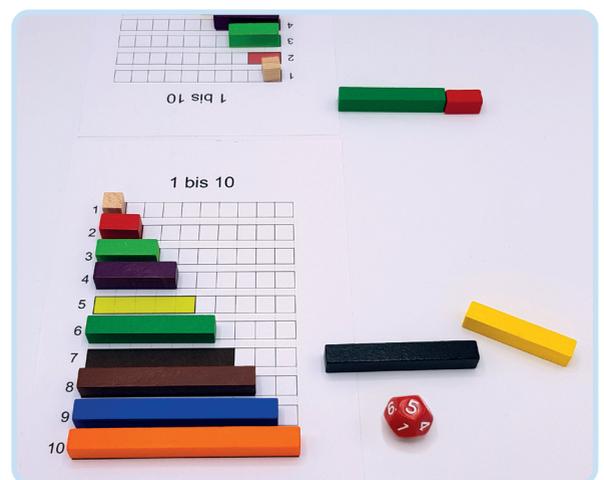
Jedes Kind legt seine 10 Stäbe auf dem Zahlenblatt ab. Das erste Kind würfelt. Es nimmt den entsprechenden Stab vom Zahlenblatt und legt ihn vor sich ab. Das zweite Kind ist an der Reihe usw. Ist ein Stab bereits weggenommen, geht man in dieser Runde leer aus.

Nach drei Runden wird verglichen, wer die längere Schlange bilden kann.

Findet jemand heraus, wie lang seine Schlange ist? ★★

Anspruchsvollere Variante ★★

Es wird ohne das Zahlenblatt gespielt. Die beiden Sätze Rechenstäbe liegen durcheinander auf dem Tisch. Nun würfelt das erste Kind mit dem 10er-Würfel. Der entsprechende Stab wird weggenommen und vor sich abgelegt. Der nächste



Spieler ist dran. Liegt von einer Zahl kein Stab mehr in der Tischmitte, geht der Spieler in dieser Runde leer aus. Nach sechs Runden wird verglichen, wer die längste Schlange bilden kann. Dieses Kind gewinnt das Spiel.

