

2.2.3 Viele Wege führen zur Zahl

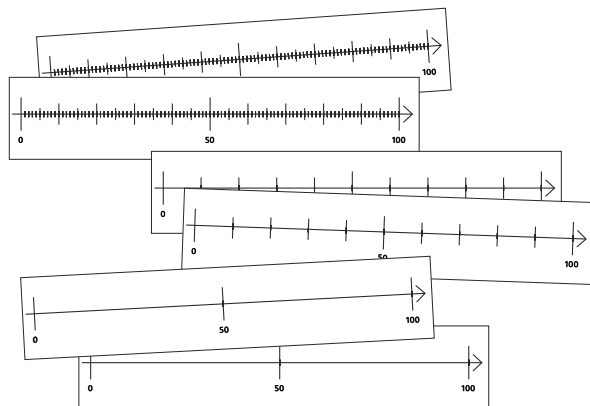


Ziele

- Die Kinder zeichnen und beschreiben Wege auf einem Zahlenstrahl.
- Die Kinder orientieren sich im Zahlenraum bis 100.
- Die Kinder stellen ordinale Zahlbeziehungen her und nutzen diese.

Vorbereitung

- Jedes Kind erhält drei einzelne Zahlenstrahl-Karten (z. B. aus MV25).



Ablauf

- Ein Kind schreibt eine zweistellige Zahl (z.B. 68) auf einen kleinen Zettel und legt diesen in die Mitte. „Volle Zehnerzahlen“ sind nicht erlaubt.
- Die Kinder zeichnen auf den Zahlenstrahl-Karten je einen Weg zu der Zahl ein. Sie wählen dazu als Startpunkt 0, 50 oder 100 und zeichnen verschiedene Schritte bis zur Zahl ein. Ein Weg zur 68 könnte sein: Start bei 50, +10, +5, +3. Jedes Kind zeichnet 3 verschiedene Wege auf je einer Karte ein.
- Nachdem die Kinder drei Wege gezeichnet haben, beschreiben sie ihre Wege und kontrollieren, ob sie es geschafft haben, nur unterschiedliche Wege zu finden oder ob welche doppelt sind.
- Nun darf ein anderes Kind eine Zahl nennen und die nächste Runde beginnt.

Material pro Gruppe (2–3 Kinder)

Materialvorlagen

6 Zahlenstrahlkarten
aus MV25



Zusätzliches Material und Hinweise

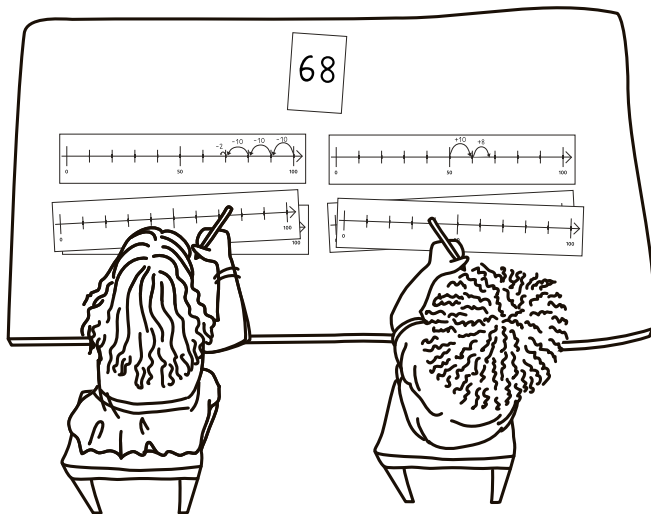
Kleine Zettel zum Notieren der
zweistelligen Zahlen

2.2.3 Viele Wege führen zur Zahl



Gesprächsimpulse

- Warum startest du bei dieser Zahl? Erkläre.
- Bei welchen Zahlen machst du einen Zwischenstopp? Erkläre warum.
- Wie kommst du mit möglichst wenig Einer- und Zehner-Schritten zur Zahl? Erkläre.
- Warum springst du vor und zurück auf dem Zahlenstrahl? Erkläre.



Sprachideen

Die Zahlenreihe und ordinale Beziehungen zwischen Zahlen beschreiben

- „Ich starte bei 50. Der Startpunkt liegt am nächsten an der 68.“
- „Die 68 liegt zwischen 60 und 70 und ist näher an der 70.“
- „Von der 60 muss ich nur noch 8 weitergehen bis zur 68.“
- „Ich versuche zur 70 zu kommen, dann muss ich nur einen Zehnerschritt zurück.“
- „Ich mache keine einzelnen Zehnerschritte, sondern springe gleich 20 vor.“

Variante

- Die Kinder versuchen gemeinsam möglichst viele unterschiedliche Wege zur Zahl zu finden. Dafür müssen entsprechend viele Zahlenstrahle zur Verfügung stehen.
- Als Startpunkte sind alle Zehnerzahlen erlaubt.
- Einfachere Variante: Es kann auch ein Zahlenstrahl mit Beschriftung aller Zehnerzahlen benutzt werden.