

Werkstatt - "Zahlraumerfassung Kl.2" - Kooperatives Lernen

ab Klasse 2

Es handelt sich um eine Werkstatt mit, der die Kinder die Orientierung im Zahlenraum 1-100 anhand von 27 Stationen üben können. Sie müssen die Dokumente nur noch ausdrucken und gegebenenfalls laminieren und zurechtschneiden.

Die Werkstatt umfasst folgende Stationen (insgesamt 56 Seiten):

- Welches Küken gehört in welches Nest? (Die Kinder verbinden Zahlwörter mit Ziffern)
- Die Zahlen verstecken sich zwischen den Gummibärchen! Entdeckst du sie? (Zahlen werden im Bild entdeckt und als Zahlwörter aufgeschrieben.)
- Finde die Zahlen heraus! (Symbole werden als Ziffern verschriftet)
- Hilf der Feuerwehr, die fehlenden Zehnerzahlen zu finden! (Lückenhafte Zehnerreihen werden vervollständigt)
- Nachbarn gesucht! (zu vorgegebenen Zahlen werden die Nachbarn aufgeschrieben)
- Der Dackel ist mit seinen schmutzigen Pfoten über das Hunderterfeld gelaufen! Finde die Zahlen heraus!
- In welches Kästchen gehören die Zahlen?
- Domino (Bsp. $1Z\ 5E = 15$)
- In welche Kästchen gehören die Zahlen? Male sie farbig an! (Die Kinder lokalisieren und markieren die Zahlen in einem leeren Hunderterfeld)
- Das kleine Gespenst hat in der Schule nicht aufgepasst! Trage du die Zahlen an der richtigen Stelle ein! (Zahlen werden ins Hunderterfeld eingetragen)
- 2x Klammerkarte $\langle \rangle =$
- Die höchste Zahl sticht! (Spiel mit Zahlenkarten)
- Immer zwei Zahlen ergeben zusammen 100! (hier wird errechnet und ausgemalt)



- Sortiere die Zahlenkärtchen nach der Farbe! Ordne die Zahlen dann nach der Größe! (Bei richtiger Sortierung entsteht ein Lösungssatz)
- Suche die fehlenden Zahlen! (Zahlenreihen müssen vervollständigt werden)
- Welche Zahl liegt dazwischen?
- Fülle mit den Piraten die Tabelle aus! (Die Kinder setzen hier die Vorgänger, Nachfolger und die jeweiligen Nachbarzehner ein)
- Durch den Wilden Westen. (Würfelspiel, mit dem der Hunderteraufbau noch einmal spielerisch durchlaufen werden kann)
- 2x Nagelbrett-Bandolino (Hier werden noch einmal Nachbarzahlen und Nachbarzehner abgefragt)
- Quartett: Zahldarstellung (Symbolschrift, Zehner-Einer-Darstellung, Ziffern und Zahlwort werden einander zugeordnet)
- Zahlenwürfeln (Würfelspiel, bei dem erwürfelte Ziffern geschickt in eine Stellenwerttafel eingeordnet werden müssen)
- Dem Computer brummt der Kopf vom vielen Rechnen! (Ausschnitte aus dem Hunderterfeld werden ergänzt)
- Die Schäfchen werden gezählt! Ergänze die Zahlenfolgen!
- Setze die richtigen Zahlen ein! (Bsp: Vor 55 kommt ?, zwischen ? und ? liegt die Zahl 99)
- Klammerkarte: Gerade oder ungerade?
- Für Zahlenprofis! (Kleine Zahlenrätsel)
- Der Ritter hat Zahlenrätsel für dich!
- 50er-raus (Kartenspiel, bei dem die Reihenfolge im Hunderterraum in Fünferschritten vorwärts und rückwärts geübt werden kann)

Dazu kommt noch ein Arbeitsplan, auf dem jedes Kind festhält, welche Stationen es schon bearbeitet hat.

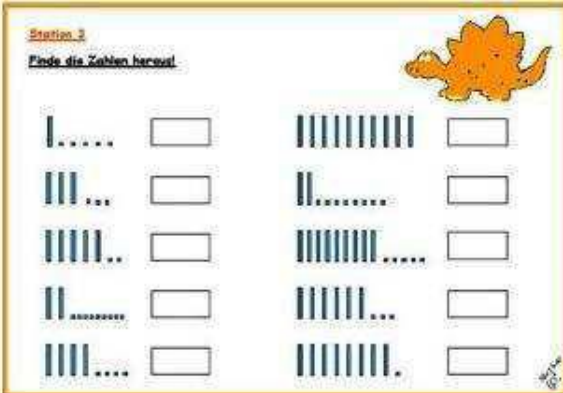


Die Lösungen können von den Kindern komplett selbst überprüft werden, da die Stationen entweder Lösungskarten enthalten oder die Lösung anhand von Bildern, Linien oder farbigen Punkten deutlich wird.

Diese Stationen können aufgrund der Selbstkontrolle auch von Eltern verwendet werden, die für ihre Sprösslinge zu Hause gerne etwas Übungsmaterial zur Hand haben.

Diese Werkstatt kann auch über längere Zeit als Freiarbeitsmaterial im Klassenzimmer ausgelegt werden, da die Orientierung im Zahlenraum 1-100 ohnehin gefestigt werden muss. Ich ziehe das Material insbesondere zur differenzierenden Übung mit schwächeren Schülern sehr häufig heran. Meine Schüler greifen selbst immer wieder gerne (und sogar freiwillig in Pausen!!!) darauf zurück. Insbesondere erfreuen sich natürlich die vielen Stationen großer Beliebtheit, bei denen nicht geschrieben werden muss, aber dennoch fleißig geübt wird.

Station 3
Finde die Zahlen heraus!

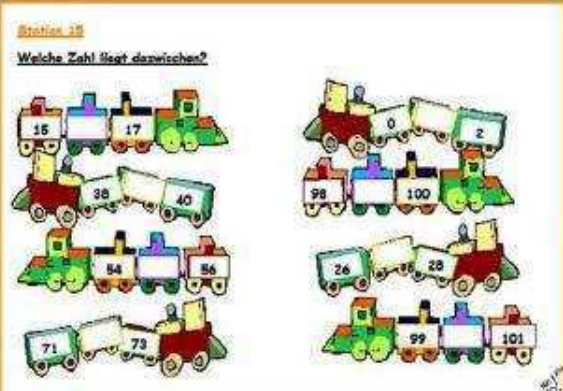


Station 14
Suche die fehlenden Zahlen!


40	41		44
25	26		
30		32	
41			45
52		55	

	58		61
			70
		81	83
	90		
			100

Station 15
Welche Zahl liegt dazwischen?

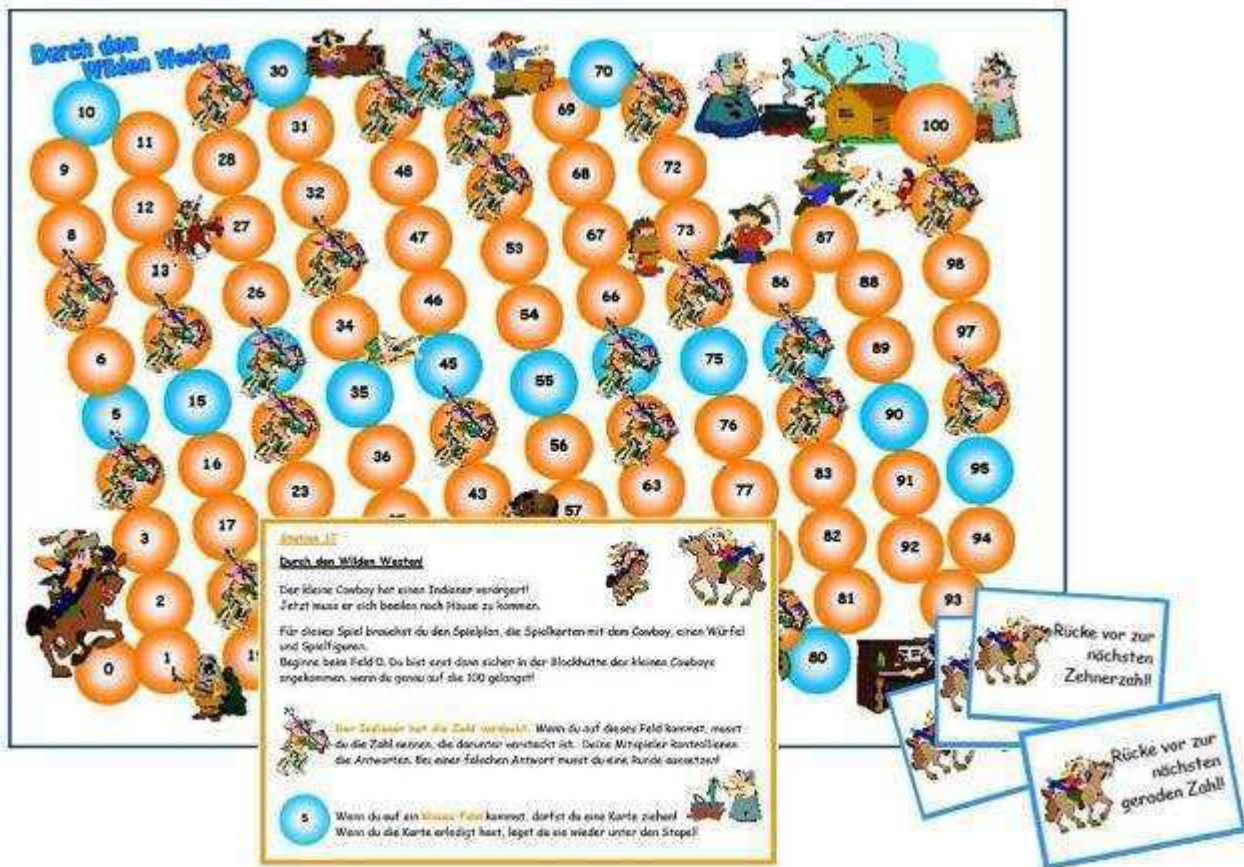


Station 4
Hilf der Feuerwehr, die fehlenden Zahnradzahlen zu finden!





Durch den Wilden Westen



Starten...
Durch den Wilden Westen
Der kleine Cowboy hat einen Indianer verjagt!
Jetzt muss er sich beeilen nach Hause zu kommen.
Für dieses Spiel brauchst du den Spielplan, die Spielkarten mit dem Cowboy, einen Würfel und Spielfiguren.
Beginne beim Feld 0. Du bist erst dann sicher in der Blockhütte der kleinen Cowboy, angekommen, wenn du genau auf die 100 gelangst!

Der Indianer hat die Zahl verändert! Wenn du auf dein Feld kommst, musst du die Zahl nennen, die darunter versteckt ist. Deine Mitspieler kontrollieren die Antworten. Bei einer falschen Antwort musst du eine Runde aussitzen!

5 Wenn du auf ein **blaues Feld** kommst, darfst du eine Karte ziehen! Wenn du die Karte erledigt hast, legst du sie wieder unter den Stapel!

Rücke vor zur nächsten Zehnerzahl!

Rücke vor zur nächsten geraden Zahl!

Viel Freude beim Einsatz der Werkstatt!

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!

