

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Schiff ahoi für den Zahlenraum bis 100*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer</b> .....	4
<b>Hinweise zum Poster (Reihentransparenz)</b> .....	5
<b>Die Insel der Zehnerzahlen</b> .....	6
Methodisch-didaktische Hinweise (3 Stunden) .....	6
Stunde 1: Zehnerzahlen kennenlernen .....	8
Stunde 2: Zehnerzahlen ordnen .....	14
Stunde 3: Rechnen mit Zehnerzahlen (Escape-Room) .....	16
Rahmenerzählung mit Pirat Pit .....	21
<b>Die Insel der Piratenschrift</b> .....	22
Methodisch-didaktische Hinweise (4 Stunden) .....	22
Stunde 1: Bündeln .....	24
Stunde 2: Bündeln .....	25
Stunde 3: Lesespur „Zahlwörter“ .....	27
Stunde 4: Geheimschrift (Strich-Punkt-Darstellung) .....	28
Rahmenerzählung mit Pirat Pit .....	30
<b>Die Insel der Schatzkarte</b> .....	31
Methodisch-didaktische Hinweise (6 Stunden) .....	31
Stunde 1: Das Hunderterfeld .....	34
Stunde 2: Die Hundertertafel .....	35
Stunde 3: Versteckte Zahlen auf der Hundertertafel .....	38
Stunde 4: Ausschnitte auf der Hundertertafel .....	40
Stunde 5: Muster auf der Hundertertafel .....	50
Stunde 6: Wege auf der Hundertertafel .....	52
Rahmenerzählung mit Pirat Pit .....	54
<b>Die Insel der ewigen Knotenseile</b> .....	55
Methodisch-didaktische Hinweise (3 Stunden) .....	55
Stunde 1–2: Zahlenstrahl, Zahlenfolgen, Nachbarzahlen .....	56
Stunde 3: Würfelspiel 100 .....	58
Rahmenerzählung mit Pirat Pit .....	63
<b>Die Insel 100 (Escape-Room)</b> .....	64
Methodisch-didaktische Hinweise (1 Stunde) .....	64
Wiederholung und Vertiefung des Zahlenraums bis 100 (Escape-Room) .....	65
<b>Lernzielkontrolle: Orientierung im Zahlenraum bis 100</b> .....	71



## Download (farbige PDF-Dateien)

- Poster (Reihentransparenz)
- Zahlenplakate
- Zehnerzahlenkarten und Zehnerzahlenwortkarten
- Bastelvorlage: Hunderterfeld und Hundertertafel
- Speicherplakat: Die Hundertertafel
- Speicherplakate: Ausschnitte auf der Hundertertafel
- Spielplan: Würfelspiel 100
- Lösungen

Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer,

die Entwicklung und Sicherung des Stellenwertverständnisses und die sichere Orientierung im Zahlenraum bis 100 bis hin zur Entwicklung eines mentalen Zahlenraums sind wichtige Bereiche des Mathematikunterrichts zu Beginn des zweiten Schuljahres. Neben dem Wissen über Zahlbeziehungen und -eigenschaften ist auch das Verständnis für die Struktur des Zahlenraums elementar.

### **Worum geht es?**

Es werden zentrale Grundlagen für die sichere Orientierung im Zahlenraum bis 100 geschaffen, um die Kinder bestmöglich auf die Addition sowie Subtraktion und vor allem auf das flexible Rechnen vorzubereiten.

Innerhalb der Einheit werden abwechslungsreiche und teilweise differenzierte Aufgabenformate eingesetzt, sodass die Kinder stets motiviert und mit Freude lernen. So gibt es beispielsweise zwei Escape-Rooms, eine Lesespur zu den Zahlwörtern, eine Stationsarbeit zum Bündeln, ein Spiel zum Zahlenvergleich sowie viele Arbeitsblätter mit verschiedenen Übungsformaten.

Dieses Heft eignet sich optimal als motivierende Ergänzung zum Schulbuch! Parallel dazu sollten die Kinder die passenden Aufgaben aus dem Mathebuch bearbeiten. So erhalten sie mehr Übungsaufgaben, um das Gelernte anzuwenden und zu vertiefen.

### **Worum geht es in der Rahmengeschichte?**

Die Kinder gehen mit Pirat Pit und seiner Crew auf die Reise und erleben verschiedene Abenteuer. Um zum Schatz zu gelangen, der sich auf der „Insel 100“ befindet, kommen sie an verschiedenen Inseln vorbei. Auf jeder der Inseln müssen die Kinder verschiedene Aufgaben und Rätsel lösen, um einen Hinweis auf die gesuchte „Insel 100“ zu bekommen. Insgesamt gibt es fünf Inseln, die sich thematisch voneinander unterscheiden und aufeinander aufbauen. Wenn die Kinder auf der „Insel 100“ angekommen sind, wartet ein Escape-Room auf sie, bei dem sie ihr Wissen wiederholen und festigen können.

Die Reise kann mithilfe der Reihentransparenz (siehe Poster) visualisiert und somit für die Kinder anschaulich gestaltet werden.

### **Was ist besonders?**

Die Rahmengeschichte, die die Kinder durch den Zahlenraum 100 führt, wirkt sehr motivierend und lässt sie Spaß am Lernen haben. Mit der Einbettung des Themas in eine Piratengeschichte wird das Interesse und die Motivation der Kinder geweckt und meiner Erfahrung nach arbeiten auch Schülerinnen und Schüler, die sonst eher still sind, aktiver mit. Durch die passend gestalteten Tafelmaterialien im Piratenstil tauchen die Kinder in die Piratenwelt ein.

Beim Erstellen des Heftes habe ich besonders darauf geachtet, die Inhalte und möglichen Stundenabläufe so detailliert darzustellen, dass auch fachfremde Lehrkräfte das Heft problemlos einsetzen können.

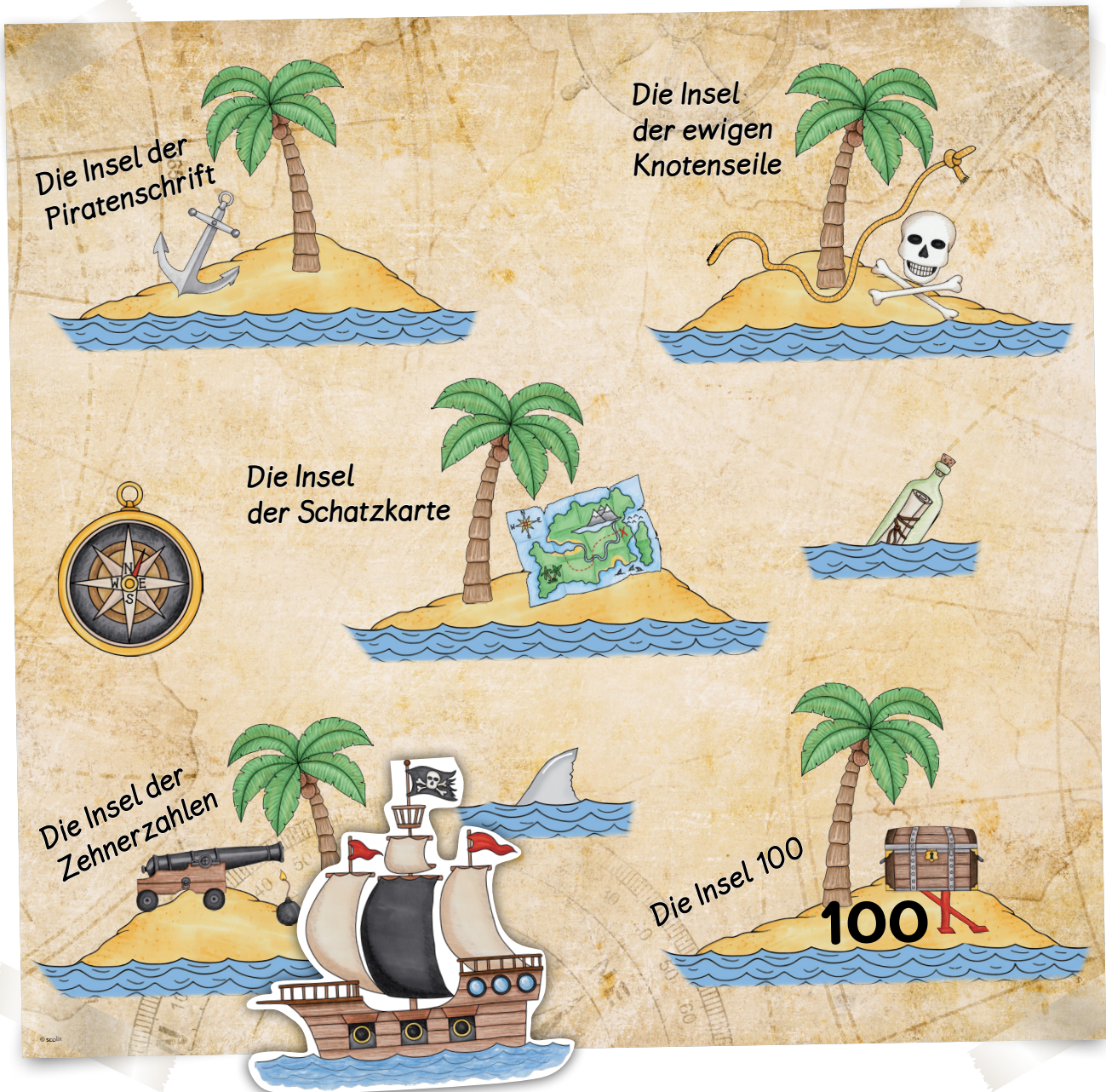
Ich freue mich über eure Rezensionen und wünsche euch viel Spaß beim Einsatz!

Und nun: Schiff ahoi!

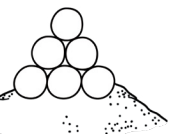
Eure *Carolin Höhne*

## Hinweise zum Poster (Reihentransparenz)

Damit die Kinder einen Überblick über die Reise von Pirat Pit und seiner Crew haben, kann das Poster als Reihentransparenz in die Klasse gehängt werden. Die Reihentransparenz besteht aus einer großen Schatzkarte, auf der fünf Inseln abgebildet sind. Die Reise beginnt auf der Insel der Zehnerzahlen. Mithilfe von Klettunkten kann das Piratenschiff von Insel zu Insel fahren. Dazu wird die Vorlage auf dem Poster ausgeschnitten, zusammengefasst und laminiert. Die Piraten können Pirat Pit darstellen und eignen sich als begleitende Figuren auf dem Poster. Sobald alle Aufgaben einer Insel bearbeitet wurden, gibt es einen Hinweis auf die nächste Insel (siehe „Rahmenerzählung mit Pirat Pit“ in jedem Kapitel). So fährt das Schiff von einer Insel zur nächsten, bis es auf der „Insel 100“ und damit beim großen Schatz angekommen ist.



# Die Insel der Zehnerzahlen



## Ziele:

- Zehnerzahlen bis 100 kennenlernen und mit geeignetem Material darstellen
- Zahlenverständnis entwickeln durch Anstellen von Zahlenvergleichen
- Grundvorstellungen für Rechenoperationen weiterentwickeln

**Zeit:** 3 Unterrichtsstunden

Bevor du inhaltlich startest, solltest du die Kinder mit der Rahmengeschichte vertraut machen. Du kannst ihnen das Poster als Reihentransparenz zeigen und anhand dessen Pirat Pits Reiseziel visualisieren. Formuliere am besten einen motivierenden Einstieg:

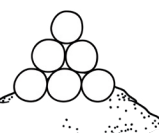
Wir werden Pirat Pit auf seiner Reise begleiten und spannende Aufgaben lösen, um auf der Insel 100 einen großen Schatz zu finden!

## Hinweise zum Stundenablauf:

### Stunde 1: Zehnerzahlen kennenlernen

Phase	Inhalt	Sozialform/Material
<b>Hinführung</b>	<p>Schreibe die Zahlen von Eins bis Zehn horizontal an die Tafel und erkläre, dass es zu jeder kleinen Zahl eine passende große (Piraten-)Zahl gibt. Die große Zahl der Eins ist zum Beispiel die 10, die große Zahl der Zwei ist die 20 usw. Die Kinder können dann die großen (Piraten-)Zahlen der anderen kleinen Zahlen benennen.</p> <p>Erkläre, dass die Piratenzahlen in der Mathesprache „Zehnerzahlen“ heißen. Gemeinsam können die Zehnerzahlen mit Anschauungsmaterial dargestellt und die Zahlwörter zugeordnet werden.</p>	<p>Plenum/Sitzkreis Tafel</p> <p>Tafelmaterial kopieren/ausdrucken und laminieren: „Zehnerzahlenkarten“ „Zehnerzahlenwortkarten“ (in Farbe als Download)</p> <p>Anschauungsmaterial, z. B. Steckwürfel/Dienes-Material</p>
<b>Erarbeitung</b>	<p>Die SuS bearbeiten das AB und nutzen die Lösungen zur Selbstkontrolle.</p> <p>Wer damit fertig ist, sucht sich einen Partner oder eine Partnerin. Gegenseitig nennen sie sich nun Zehnerzahlen, während der oder die andere diese mit Anschauungsmaterial legt bzw. darstellt.</p>	<p>Einzelarbeit/Partnerarbeit AB „Piratenzahlen und -wörter“ AB „Piratenzahlen gesucht!“ Lösungen (Download) Anschauungsmaterial (wie oben)</p>
<b>Sicherung</b>	<p>Halte verschiedene Anzahlen Zehnerstangen hoch und die Kinder sagen, welche Zehnerzahl dargestellt werden. Außerdem können die Zahlenplakate sortiert und aufgehängt werden.</p>	<p>Plenum/Sitzkreis Zehnerstangen Zahlenplakate (Download)</p>





## Stunde 2: Zehnerzahlen ordnen

Phase	Inhalt	Sozialform/Material
<b>Hinführung</b>	Zuerst werden die Zehnerzahlen wiederholt und genannte Zahlen an die Tafel gehängt. Danach könnte thematisiert werden, welche Zahl die kleinste ist und welche danach kommt. Dies sollen die Kinder begründen, indem sie zum Beispiel auf die „kleinen“ Zahlen von 1 bis 10 zurückgreifen: Auf die 1 folgt die 2 und nach der 10 kommt die 20. Nun werden die Zehnerzahlen an der Tafel der Größe nach sortiert, wobei mit der kleinsten begonnen wird. Dies kann während der gesamten Stunde als Hilfe an der Tafel hängen bleiben.	Plenum/Sitzkreis Tafelmaterial aus letzter Stunde
<b>Erarbeitung</b>	Die SuS bearbeiten die ABs und nutzen die Lösungen zur Selbstkontrolle.	ABs „Piratenzahlen vergleichen“ Lösungen (Download)
<b>Sicherung</b>	Es können Zehnerzahlen gezogen werden und die SuS sollen den jeweiligen Vorgänger- und Nachfolgerzehner nennen. Dabei können die Zehnerzahlen entweder auf kleine Papierzettel geschrieben werden oder sie nutzen das Tafelmaterial.	Zehnerzahlen auf Papierzetteln oder Tafelmaterial

## Stunde 3: Rechnen mit Zehnerzahlen (Escape-Room)

Phase	Inhalt	Sozialform/Material
<b>Hinführung</b>	Die Stunde beginnt mit einer kurzen Einführung zum Rechnen mit Zehnerzahlen. Schreibe z.B. die Aufgabe „3 + 4“ an die Tafel und die Aufgabe „30 + 40“ darunter. Die Kinder können die „kleine“ Aufgabe schnell lösen und sollen mithilfe dieser Aufgabe die Lösung der „großen“ Aufgabe herausfinden und ihre Vermutungen begründen (Analogieaufgaben). Das Gleiche lässt sich mit einer Subtraktionsaufgabe durchführen. Zeige den Kindern nun eine verschlossene Schatztruhe (mit einem Zahlenschloss). Erkläre ihnen, dass sie diese Schatztruhe nur mit dem richtigen Code öffnen können. Um den Code zu finden, müssen sie verschiedene Rätsel lösen.	Plenum/Sitzkreis Tafel  Schatztruhe mit Zahlenschloss
<b>Erarbeitung</b>	Die Kinder bearbeiten den Escape-Room, der aus vier Rätseln besteht, bei dem sie in verschiedenen Aufgabenformaten mit Zehnerzahlen rechnen. Drei der Rätsel gibt es in zwei Schwierigkeitsstufen. Teile sie zu oder lass die Kinder selbst wählen. Die Reihenfolge der Bearbeitung kann jedes Kind selbst entscheiden. Wichtig ist, dass die Zahl an der richtigen Stelle vom Code eingetragen wird. Zu jedem Rätsel gibt es Lösungen zur Selbstkontrolle. Zeigt ein Kind das fertige AB, so könnte es das Lösungsblatt ausgehängt bekommen oder es z. B. hinter der Tafel einsehen. Danach geht's mit den anderen Rätseln weiter. Der Code des Zusatzrätsels wird nicht notiert, sondern nur mit der Lösung verglichen.	ABs zu „Rechnen mit Zehnerzahlen (Escape-Room)“ Lösungen (Download)
<b>Sicherung</b>	Am Ende der Stunde wird der Code verglichen. Gemeinsam wird der Code am Zahlenschloss eingegeben. Ist er richtig, geht die Truhe auf und die Kinder finden darin eine kleine Belohnung und die Nachricht von Pirat Pit mit dem nächsten Hinweis (siehe „Rahmengeschichte mit Pirat Pit“).	Schatztruhe mit Zahlenschloss gefüllt mit Belohnungen, z. B. Hausaufgabengutscheine oder Muggelsteine

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Schiff ahoi für den Zahlenraum bis 100*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

