

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spielend durch den Zahlenraum 100*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)





## *Spielend durch den Zahlenraum 100*

von Beate Hardt

In der zweiten Klasse hat der Mathematikunterricht zum Ziel, die bislang erworbenen Kenntnisse in den Grundrechenarten auf den Zahlenraum bis 100 auszudehnen. Dazu ist es zunächst notwendig, die Kinder mit dieser neuen Herausforderung behutsam vertraut zu machen. Bevor sie zweistellige Additions- bzw. Subtraktionsaufgaben lösen können, müssen sie erst einmal den Zahlenraum an sich begreifen, die Stellenwerte der Zahlen kennen lernen, Mengen den Zahlen zuordnen können und Zahlennachbarn richtig einordnen. Das vorliegende Material enthält eine Vielzahl von Übungen und Spielen, die mit der neuen Materie vertraut machen. Es kann kompakt als Werkstatt (mit Stationskarten) oder aber auch – möglicherweise in Teilen - für die freie Arbeit genutzt werden. Beinahe alle Stationen enthalten differenziertes Material, so dass man sowohl schwächeren Kindern gerecht werden als auch starken Rechnern genug „Futter“ anbieten kann.

Im Folgenden werden die einzelnen Materialien aufgelistet und erläutert:

**Station 1: Spiel mit Doppelgängerkarten**

Ein Memory-Spiel, mit dem die Zuordnung von Zahldarstellung und Zahlwort geübt wird.  
*Auf farbigem Karton oder Papier ausdrucken und zerschneiden, ggf. vorher laminieren.*

**Station 2: Domino**

Zur Übung der Zuordnung von Mengen- zu Zahldarstellungen.  
*Domino ausdrucken, laminieren und zerschneiden.*

**Station 3: Zahlenstrahl**

Arbeitsblatt zur linearen Darstellung der Zahlen  
*Als Arbeitsblatt oder laminiert verwendbar.*



**Station 4: Farbige Felder füllen**

Auf der Grundlage der richtigen Anordnung der Zahlen im Hunderterfeld farbige Felder mit den richtigen Zahlen ausgefüllt werden.  
*Als Arbeitsblatt oder laminiert verwendbar.*

**Station 5: Kartenspiel – „Vier gehören zusammen“**

Vier verschiedene Möglichkeiten zur Darstellung von Zahlen können mit dem Spiel geübt werden. Die verschiedenfarbigen Zahlen und Symbole dienen als Kontrolle.  
*Auf Karton kleben und ausschneiden, ggf. vorher laminieren.*

**Station 6: Versteckte Zahlen**

Im Hunderterfeld sollen hinter Bildern versteckte Zahlen ermittelt werden.  
*Als Arbeitsblatt oder farbig ausgedruckt und laminiert verwendbar.*

**Station 7: Rechentabellen**

Zwei Arbeitsblätter mit Additions- und Subtraktionsaufgaben  
*Als Arbeitsblätter oder laminiert verwendbar.*

## Spielend durch den Zahlenraum 100



### Station 8: Rechenbälle (4 Stück – jeweils ein Aufgaben- und ein Lösungsball)

Jeweils zwei Bälle sind zu legen (Aufgaben/Ergebnisse). Eine beliebige Aufgabenkarte wird gelegt und eröffnet den Aufgabenball, z.B.  $27+6$  (orange). Das Ergebnis ist 33 und damit die erste Karte des Ergebnisballs (rot). Die nächste Aufgabenkarte muss nun rot sein ( $35+8$ ) und wird an die orangefarbene Aufgabenkarte angelegt. Das Ergebnis ist 43 (lila) und wird an die rote Ergebniskarte angelegt. Immer richtig gerechnet, entstehen zwei Bälle, einer mit den Aufgaben, der andere mit den Ergebnissen. Dieses Spiel kann alleine oder zu zweit gespielt werden.

*Ausdrucken, laminieren und zerschneiden.*

### Station 9: Klammerkarten (6 Stück)

Aufgaben lösen und Klammern am richtigen Ergebnis anbringen. Selbstkontrolle auf der Rückseite durch hellgrüne **x**.

*Karten ausdrucken, Lösungstreifen umknicken, Karten laminieren.*

### Station 10: Kaninchen gesucht!

Auf dem Hunderterfeld sind 7 Zylinder versteckt, aber nur in einem befindet sich das Kaninchen des Zauberers. Um es zu finden, muss der Wegbeschreibung gefolgt werden. Eigene Wegbeschreibungen können erfunden werden.

*Ausdrucken und laminieren.*

### Station 11: Brettspiel mit Ereigniskarten

Zur Orientierung im Zahlenraum ein – nicht immer ganz ernst gemeintes – Spiel für 2 bis 4 Spieler

*Spielplan ausdrucken und auf Karton kleben, Spielanleitung ausdrucken und auf die Rückseite kleben, Ereigniskarten ausdrucken, ggf. alles laminieren.*

### Station 12: Rechenkartei

In dieser Kartei, die 17 Karten umfasst, befindet sich eine umfangreiche Reihe von unterschiedlichen Übungen zum Umgang mit Zahlen im Zahlenraum bis 100.

*Karten ausdrucken, laminieren und auseinanderschneiden.*

### Station 13: Quiz

Aufgaben quer durch den Zahlenraum 100. Diese Seite kann auch als Lernzielkontrolle verwendet werden.

*Als Arbeitsblatt zum Ausdrucken.*

### Station 14: Rechengeschichten

In zwei kleinen Rechengeschichten kann erprobt werden, ob die Umsetzung der bisher erlangten Kenntnisse gelingt. Eigene Rechengeschichten können erfunden und gelöst werden.

*Als Arbeitsblatt oder laminiert verwendbar.*

### Zusatzmaterial: Hunderterfeld/Zahlenkarten

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz des Materials!





## Laufzettel

Name: \_\_\_\_\_



Station	erledigt	Unterschrift
Station 1: Doppelgängerkarten		
Station 2: Domino		
Station 3: Zahlenstrahl		
Station 4: Farbige Felder füllen		
Station 5: Kartenspiel		
Station 6: Versteckte Zahlen		
Station 7: Rechentabellen		
Station 8: Rechenbälle		
Station 9: Klammerkarten		
Station 10: Kaninchen gesucht		
Station 11: Brettspiel		
Station 12: Rechenkartei		
Station 13: Quiz		
Station 14: Rechengeschichten		





Station 1 - Doppelgängerkarten

16



sechzehn

32



zweiund-  
dreißig

75



fünfund-  
siebzig

57



siebenund-  
fünfzig

26





Station 1 - Doppelgängerkarten

sechsend-  
zwanzig

49

neunund-  
vierzig



94

vierund-  
neunzig

68



achtund-  
sechzig

83

dreiund-  
achtzig



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spielend durch den Zahlenraum 100*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

