



Zahlenstrahl bis 30

Das Blatt auf Karton kopieren, laminieren und bei den gestrichelten Linien ausschneiden. Der Zahlenstrahl wird mit Klettbändern miteinander verbunden. So kann ein relativ kostengünstiger Zahlenstrahl hergestellt werden.

Je nach Bedarf kann nur der erste Zahlenstrahl bis 10 (oder bis 20, 30, usw.) verwendet werden.

Orientierungsübungen:

Hüpfe mit dem Spielmännchen zur Zahl 13.

Nachbaraufgaben:

- ↳ Einernachbar: Hüpf mit dem Spielmännchen zur Zahl 13 und nenn mir den kleineren und größeren Einernachbar.
- ↳ Zehnernachbar: Alle Zehner werden farbig markiert. Hüpf mit dem Spielmännchen zur Zahl 13 und nenne mir den kleineren und größeren Zehnernachbar.

Rechnen:

Würfelspiel

Wir brauchen einen Würfel und ein Männchen.

Es wird die Vorgabe gemacht, dass am Anfang nur Plusrechnungen bis 20 (oder Plusrechnung nicht möglich), dann nur mehr Minusrechnungen bis 0 (oder Minusrechnung nicht mehr möglich) gemacht werden.

Das Männchen steht bei 0 (Start) und das Kind würfelt z.B. die Zahl 6. Die Rechnung lautet $0+6=6$, d.h. das Männchen darf sechs Felder nach rechts hüpfen.

Als nächstes würfelt das Kind wieder eine „6“, d.h. die Rechnung lautet $6+6=12$. Das Männchen wird bis zur Zahl 12 geschoben (bzw. gehüpft).

So können beliebig viele Rechnungen gemacht werden.