

Orientierung im Zahlenraum



Zyklus : C1



Bezug zum Lehrplan :



Lernziel(e) :



Link:

<https://vimeo.com/411746948/01551efe2c>

Nombres et Opérations –
Orientierung im Zahlenraum (1-6)

→ Das Kind ordnet den Zahlen von 1-6 die richtige Ziffer zu und lernt die Zahlenmuster schnell zu erkennen.

Die Kinder sollen lernen die „Zahlenmuster“ auf dem Würfel schnell zu erkennen und der richtigen Ziffer in ihrem Wortschatz zuzuordnen.

Des Weiteren soll ihre Reaktionszeit trainiert werden und sie sollen lernen die Zahlen von 1-6 mit dem richtigen „Muster“ auf dem Würfel zu assoziieren.



Beschreibung :

Zu Beginn des Videos wird erklärt, dass ein Spiel selbst zuhause nachgebaut werden kann. Es wird erläutert welches Material man hierzu benötigt. In den meisten Haushalten müssten diese Gegenstände aufzutreiben sein, ohne dafür unbedingt Material zu kaufen.

Für das Spiel benötigt man: Wolle/Schnur, Stoffreste oder Papier, Klebeband (o.ä. zum markieren des Spielfelds), einen Würfel und einen Deckel von einem Kochtopf.

Um das Spiel spielen zu können benötigt man mindestens zwei Spieler.

Die Stoff- oder Papierreste werden zusammen geknüllt und mit einem Stück Wolle/Schnur befestigt, sodass man an einem Ende der Wolle/Schnur ziehen kann, um das Stoffknäuel zu bewegen. Das Stoffknäuel soll die Maus darstellen.

Danach markiert man ein Spielfeld auf dem Boden/Tisch/... und nimmt den Deckel des Kochtopfes dazu. Der Deckel soll die Katze darstellen.

Jetzt kann man auch schon mit dem Spielen beginnen. Ein Spieler würfelt solange, bis er/sie entweder eine 1 oder eine 6 würfelt. Wenn der Würfel 1 oder 6 Augen anzeigt, darf die Katze die Maus/Mäuse fangen, indem er/sie den Deckel schnell über den Stoff-/Papierresten platziert, sodass die anderen Spieler ihre Maus nicht mehr durch das Ziehen an der Schnur aus den Klauen der Katze befreit bekommen. Die Schwierigkeit für die Katze ist hierbei, nur „zuzugreifen“ wenn die entsprechenden Zahlen kommen. Sobald die Katze eine Maus gefangen hat, kann gewechselt werden, sodass der Spieler, dessen Maus gefangen wurde, nun die Katze ist und umgekehrt die Katze nun die Maus spielt.



Weiterführende
Aktivitäten /
Links :

/