

Bewegungsspiel: Vor und zurück zu den Hundertern

Vorbereitung des Materials:

Die Zahlenkarten werden auf dickerem Papier ausgedruckt oder laminiert. Die größeren Karten mit den Hunderterzahlen (100 bis 1000) werden ebenfalls vorbereitet und in einer geraden Reihe auf dem Boden ausgelegt, sodass ein Zahlenstrahl entsteht. Das Spiel eignet sich für die Turnhalle oder den Schulhof.

Zwischen jeweils zwei Hunderterzahlen können Klebestreifen oder andere Markierungen in Zehnerschritten angebracht werden oder die Kinder müssen die Abstände selber schätzen. Für beide Varianten gibt es eine Spielanleitung für die Kinder zum Ausdruck (eine Variante mit Markierungen und eine Variante ohne Markierungen).

Einsatz des Materials:

Je nach Vorbereitung der Strecke erhalten die Kinder die passende Spielanleitung (entweder mit Markierungen oder ohne Markierungen). Vor dem ersten Durchgang wird die jeweilige Spielanleitung gemeinsam am Zahlenstrahl besprochen. Die Kinder erhalten Zahlenkarten mit glatten Zehnerzahlen als Startwerte. Dabei wird gezeigt, wie die Zahlenkarten zwischen zwei Hunderterzahlen abgelegt werden und worauf bei der Variante ohne Markierungen zu achten ist. Die Kinder erkennen dabei, dass Zahlen wie 420 näher an der 400 und Zahlen wie 480 näher an der 500 liegen.

Anschließend zieht das erste Kind eine Startzahl, zum Beispiel die 430. Es geht zum Zahlenstrahl und legt die Karte an die passende Stelle zwischen 400 und 500. Danach hüpfte es zurück zum vorherigen Hunderter und zählt die Sprünge in Zehnerschritten. Anschließend geht es zurück zur eigenen Zahl und hüpfte danach weiter zum nachfolgenden Hunderter, wobei es auch hier die Sprünge in Zehnerschritten mitzählt. Danach zieht das nächste Kind eine neue Zahlenkarte.

Die bereits gelegten Karten können auf dem Zahlenstrahl liegen bleiben und den folgenden Kindern als Orientierung dienen.

Das Spiel nutzt den Ansatz der verkörperten Kognition (Embodied Cognition), indem es abstrakte Mathematik durch körperliche Bewegung im Raum begreifbar macht. Beim Hüpfen erleben die Kinder den Zahlenstrahl bis 1000 als physischen Weg und

entwickeln eine klare mentale Vorstellung von Abständen. Durch das Mitzählen in Zehnerschritten wird die Struktur des Dezimalsystems gefestigt und das Erkennen und Überbrücken von Abständen zu den vorherigen und nächsten Hundertern handlungsorientiert trainiert. Die sportliche Aktivität unterstützt zudem die Konzentration und die Aufnahmebereitschaft der Kinder. Da die mathematischen Inhalte gleichzeitig visuell, auditiv und kinästhetisch verarbeitet werden, können sie besonders nachhaltig verankert werden. Die Materialien können auch im Sportunterricht als Station eines Bewegungsparcours eingesetzt werden.



100

200

300

400



500

600

700

800



900

1000

290

870

120

190

220

670



580	350	360
110	280	990
650	210	420
490	260	770



890	810	660
390	470	550
450	330	740
950	880	640



Spielanleitung (ohne Markierung)

1. Ziehe eine Zahlenkarte.

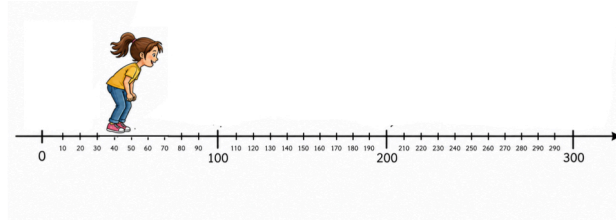
Überlege: Wo liegt deine Zahl auf dem Zahlenstrahl?

Lege deine Karte an die passende Stelle zwischen die beiden Hunderterzahlen.

Merke: Liegt deine Zahl näher am vorherigen Hunderter, legst du die Karte näher dorthin. Liegt sie näher am nächsten Hunderter, legst du die Karte näher dorthin.

Beispiel: 420 liegt näher an 400. 480 liegt näher an 500.

2. Hüpfе zuerst zum Hunderter, der am nächsten dran ist und zähle dabei in Zehnerschritten.
3. Gehe zurück zu deiner Zahl.
4. Hüpfе zum anderen Hunderter und zähle wieder in Zehnerschritten.
5. Die nächste Person ist an der Reihe.



Spielanleitung (mit Markierung)

1. Ziehe eine Zahlenkarte.
2. Lege die Karte an die passende Stelle auf dem Zahlenstrahl.
3. Hüpfе zuerst zum Hunderter, der am nächsten dran ist und zähle dabei in Zehnerschritten.
4. Gehe zurück zu deiner Zahl.
5. Hüpfе zum anderen Hunderter und zähle wieder in Zehnerschritten.
6. Die nächste Person ist an der Reihe.

