

Werkstatt „Orientierung im ZR bis 100.000“

Es handelt sich hier um eine von mir erstellte Werkstatt auf zur Orientierung im Zahlenraum 1-100.000 mit 26 Stationen.

Die Werkstatt richtet sich auch an Eltern, die für ihre Kinder zu Hause gerne motivierendes Übungsmaterial zur Hand haben wollen. Diese Werkstatt kann auch über längere Zeit als Freiarbeitsmaterial im Klassenzimmer ausgelegt werden, da die Orientierung im Zahlenraum 1-100 000 ohnehin langfristig und wiederkehrend gefestigt werden muss. Ich ziehe das Material insbesondere zur differenzierenden Übung mit schwächeren Schülern im Förderunterricht häufig heran. Meine Schüler greifen selbst immer wieder gerne (und sogar freiwillig in Pausen!!!) darauf zurück. Insbesondere erfreuen sich natürlich die vielen Stationen großer Beliebtheit, bei denen nicht geschrieben werden muss, aber dennoch fleißig geübt wird.







Die Werkstatt umfasst folgende Stationen

- Eine Spinne hat die Zahlen eingefangen! (Finde die Zahlen und schreibe sie als Wörter auf!)
- Das Äffchen ist ratlos! Er soll die fehlenden Tausenderzahlen einsetzen! Kannst du ihm helfen? (Kinder führen Zahlenfolgen im Tausenderabstand fort)
- Finde die fehlenden Zehnerzahlen! (Kinder setzen Zahlenfolgen im Zehnerabstand fort)
- Nachbarn gesucht! (Hier werden die Vorgänger und Nachfolger einer Zahl gesucht)
- Die Ameisenbrücke: Welche Zahlen liegen dazwischen? (Jeweils zwei Zahlen fehlen in einer Zahlenfolge)
- Quartett (Ein Quartett besteht aus vier verschiedenen Zahlendarstellungen, die die Kinder finden sollen, um ablegen zu können)
- Domino (Ein Spiel, bei dem verschiedene Zahlendarstellungen aneinandergelegt werden müssen)
- Der Alien hat sich als Lehrerin verkleidet! (Kinder bilden aus den 5 verschiedenen Ziffern an seiner Tafel die größtmöglichen und die kleinstmöglichen Zahlen)

- Die Astronauten auf dem Weg zur Erde (Ein Würfelspiel, bei dem die Kinder Zahlenkärtchen mit verschiedenen Zahldarstellungen vergleichen und danach mit ihrer Figur weiterziehen dürfen)
- 3x Nagelbrett-Bandolino mit Nachbarhundertern, -tausendern, und – zehntausendern
- Schnell! Die Katze jagt die Maus! Springe rückwärts in Tausenderschritten! (Die Kinder orientieren sich auf dem Zahlenstrahl in 5000er und 1000er-Schritten)
- Kreispuzzle (Zahlen werden nach der Größe geordnet)
- 5.000er-raus (Ein Kartenspiel, bei dem die Karten nur in der richtigen Reihenfolge innerhalb des 10.000ers abgelegt werden können)
- Wie heißen die Zahlen? (Die 10.000er Zahlen werden mit Rechnungen dargestellt, die Kinder finden die Zahl heraus)
- Reise mit in die Unterwasserwelt! (Würfelspiel, bei dem Zahlenkarten mit den Zahlen des Spielfeldes hinsichtlich „größer, kleiner, gleich“ verglichen werden)
- Findest du die passenden Zahlen? Der kleine Roboter hilft dir! (Hier muss eine Zahlentabelle mit Nachbarzehnern, -hundertern, -tausendern, - zehntausendern ausgefüllt werden)
- Finde die Zahlen auf dem Zahlenstrahl heraus!
- Klammerkarte „größer oder kleiner“
- Mensch-ärgere-dich-nicht! (Unter anderem müssen Nachbarzehntausender erkannt werden)
- Setze die Zahlenfolgen fort!
- Zahlenwürfeln (Wettspiel, bei dem durch Würfeln und richtiges Eintragen der Augenzahl in die Stellenwerttafel Punkte erreicht werden können)
- Die Hexe hat die Zahlen verhext! Einige Ergebnisse sind falsch! Streiche die falschen Zahlen durch!
- Dracula will drei Kinder entführen! Finde anhand der Zahlenrätsel heraus, welche!
- Das Gespenst hat Zahlenrätsel für dich!
- Richtig oder falsch? Kreuze an! (Kleine Zahlenrätsel zum Überprüfen)
- Das Ufo hat Zahlenrätsel mitgebracht!







Station 5

Die Ameisenbrücke: Welche Zahlen liegen dazwischen?

	
23.456 23.459	42.000 41.997
	
59.419 59.422	80.091 80.088
	
72.998 73.001	100.001 99.998

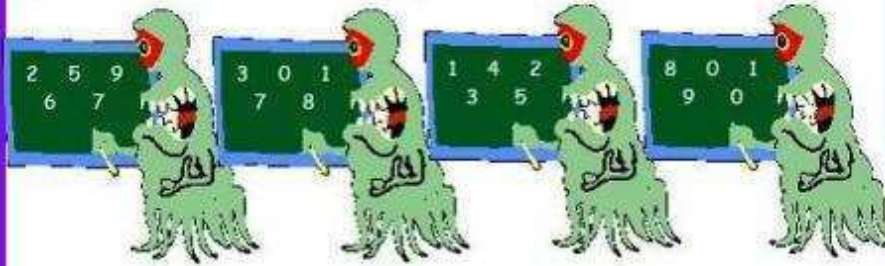
Station 5: Lösung

Die Ameisenbrücke: Welche Zahlen liegen dazwischen?

	
23.456 23.457 23.458 23.459	42.000 41.999 41.998 41.997
	
59.419 59.420 59.421 59.422	80.091 80.090 80.089 80.088
	
72.998 72.999 73.000 73.001	100.001 100.000 99.999 99.998

Station 8

Der Alien spielt als Lehrer! Bilde aus den Ziffern an seiner Tafel die kleinstmögliche und die größtmögliche fünfstellige Zahl!



	Z	T	H	Z	E
Kleinste:					
Größe:					

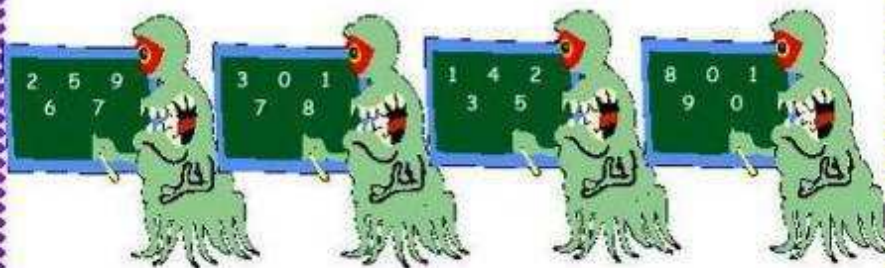
	Z	T	H	Z	E

	Z	T	H	Z	E

	Z	T	H	Z	E

Station 8: Lösung

Das Alien spielt Lehrer! Bilde aus den Ziffern an seiner Tafel die kleinstmögliche und die größtmögliche fünfstellige Zahl!



	Z	T	H	Z	E
Kleinste:	2	5	6	7	9
Größe:	9	7	6	5	2

	Z	T	H	Z	E
	1	0	3	7	8
	8	7	3	1	0

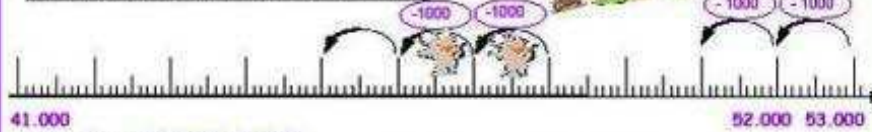
	Z	T	H	Z	E
	1	2	3	4	5
	5	4	3	2	1

	Z	T	H	Z	E
	1	0	0	8	9
	9	8	1	0	0

Station 11

Schnell! Die Katze jagt die Maus!

Springe rückwärts in Tausenderschritten!



Schreibe so: 53.000, 52.000, _____

Springe nun vorwärts in Fünftausenderschritten!

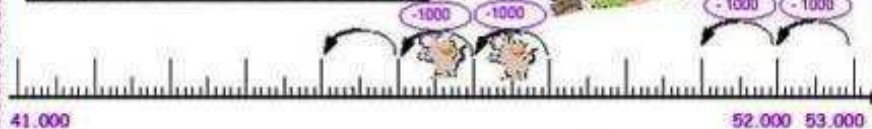


Schreibe so: 89.000, 89.500, _____

Station 11: Lösung

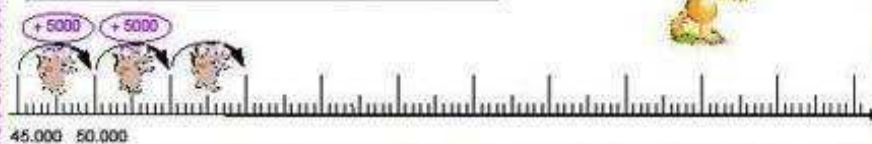
Schnell! Die Katze jagt die Maus!

Springe rückwärts in Tausenderschritten!

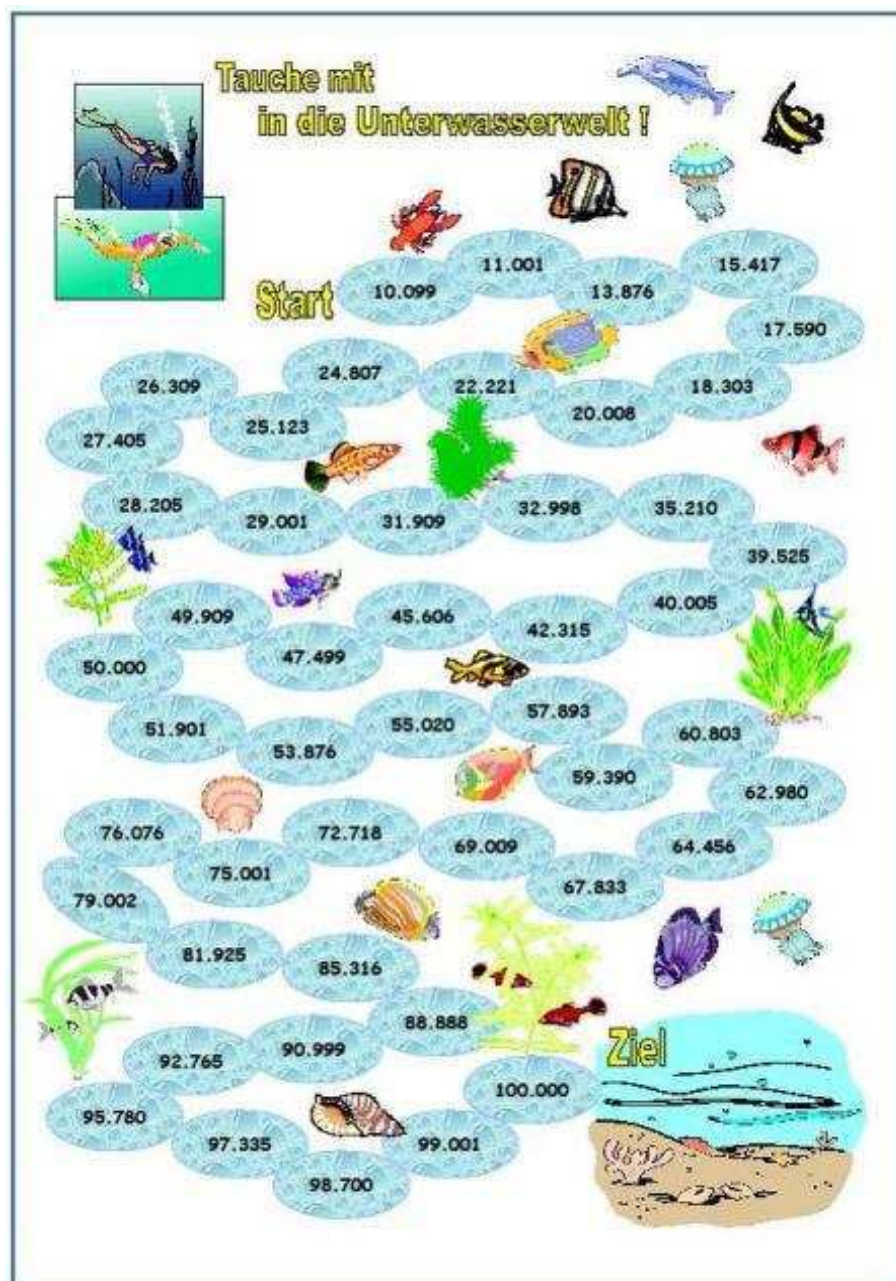


Schreibe so: 53.000, 52.000, 51.000, 50.000, 49.000, 48.000, 47.000, 46.000, 45.000, 44.000, 43.000, 42.000, 41.000

Springe nun vorwärts in Fünftausenderschritten!

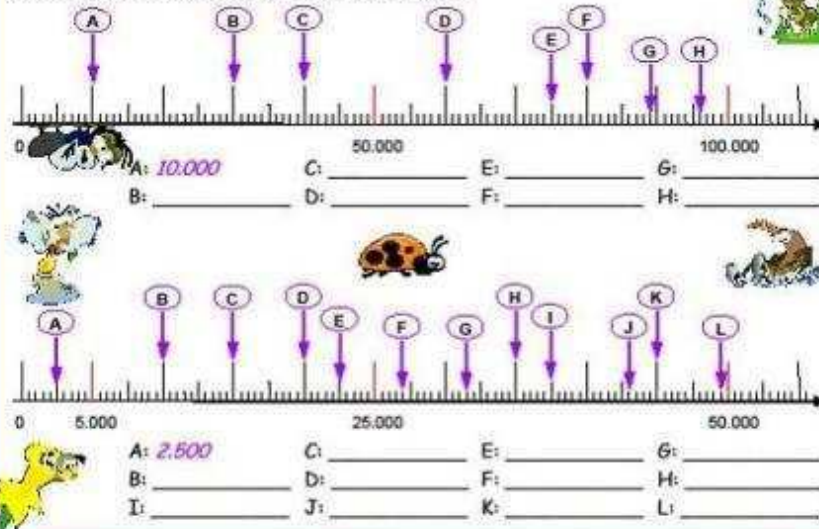


Schreibe so: 45.000, 50.000, 55.000, 60.000, 65.000, 70.000, 75.000, 80.000, 85.000, 90.000, 95.000, 100.000



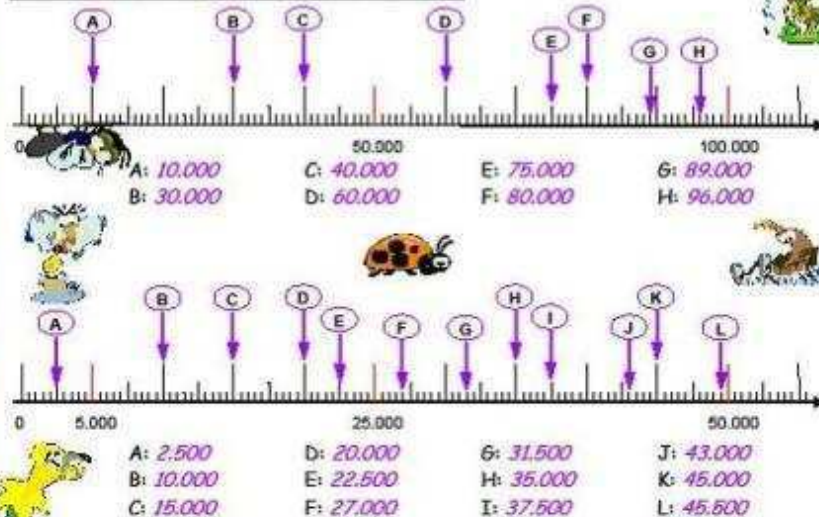
Station 17

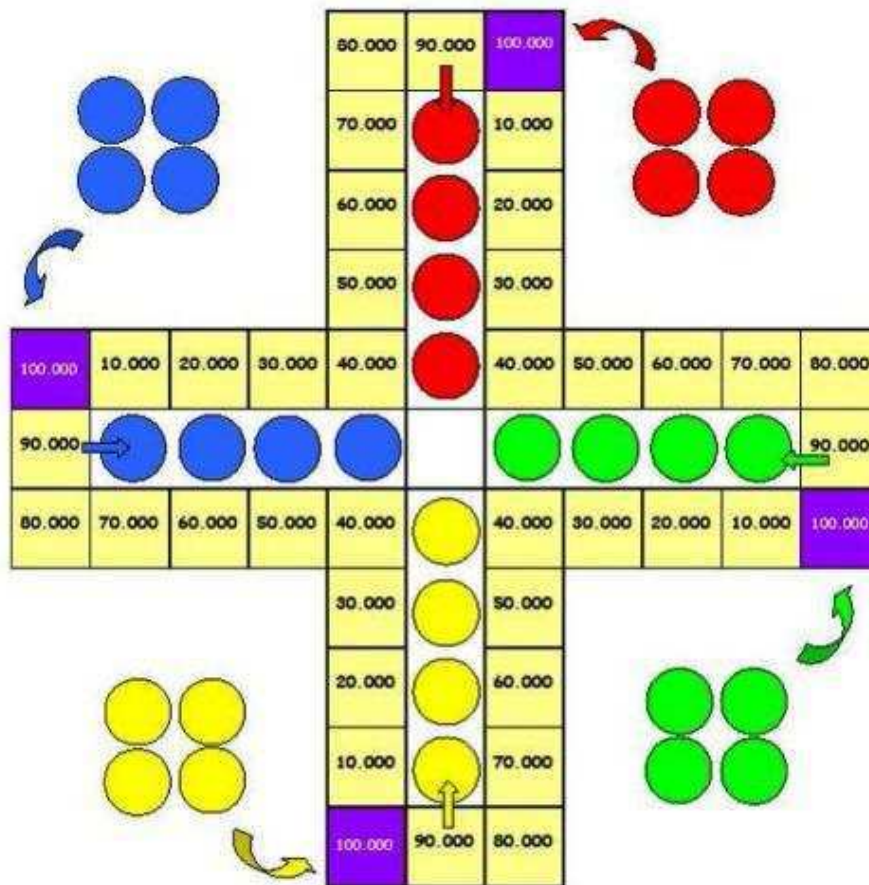
Finde die Zahlen auf dem Zahlenstrahl heraus!



Station 17: Lösung

Finde die Zahlen auf dem Zahlenstrahl heraus!





Diesen Artikel erhalten Sie wahlweise als:

- Download (PDF Format)
- CD (PDF Format incl. Erstellungsdatei Word/ Powerpoint)
- Schullizenz – CD

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren Liefer- und Versandbedingungen.

ÜBEN MIT SPAß – LERNEN MIT ERFOLG !