

Lernen in der Landschaft - Zahlraumerweiterung bis 100

ab Klasse 2

Angeboten wird eine Lernlandschaft zur Zahlraumerweiterung bis 100 für die Klasse 2. Die Lernlandschaft besteht aus vier Lerneinheiten (Zahldarstellung, Stellenwerte, Zahlenstrahl, Hundertertafel) mit jeweils sechs aufeinander aufbauenden Angeboten mit Selbstkontrollmöglichkeit. Viele der Angebote werden durch kleine Karteien zur vertiefenden Auseinandersetzung mit der Übungsform ergänzt. Zu jeder Lerneinheit gibt es eine Lernzielkontrolle, welche die erarbeiteten Inhalte abfragt. Begleitet wird die Lernlandschaft durch einen Laufzettel für die Hand der Kinder.

Zur guten Orientierung der Kinder in der Lernlandschaft können die Kinder sich auf Plakate zur Standortbestimmung eintragen (hier lerne ich gerade). Am Ende einer Lerneinheit können sich die Kinder in Tabellen (das fiel mir leicht - ich kann dir helfen) eintragen und stehen damit als Helferkinder zur Verfügung.



Didaktische Hinweise zur Lernlandschaft:

Eine Lernlandschaft kann man sich wie einen Stationsbetrieb vorstellen. Zwei wesentliche Aspekte unterscheiden die beiden Methoden voneinander:

Im Stationsbetrieb erarbeitet sich das Kind ein Themenfeld, indem es sich in einer vorbereiteten Lernumgebung frei von Angebot zu Angebot bewegt. Die Vielzahl der Angebote deckt das Ganze des Lerninhaltes ab. Eine Lernzielkontrolle rundet die Arbeit im Stationsbetrieb ab.

In der Lernlandschaft wird das Themenfeld nach Schwerpunkten aufbereitet und in einzelnen Lerneinheiten angeboten. Die Inhalte einer Lerneinheit bauen inhaltlich aufeinander auf und münden immer in eine Lernzielkontrolle. Erst wenn diese

Lernzielkontrolle durchlaufen und bestanden ist, erwählt sich das Kind den nächsten Schwerpunkt seiner Lernlandschaft.

Methodische Hinweise zur Lernlandschaft:

Auf dem Laufzettel der Lernlandschaft werden die vier Lerneinheiten durch vier charakteristische Landschaftselemente (Feld, Berg, Bach, Brücke) dargestellt. Der Aufbau der Karten einer jeden Lerneinheit ist immer gleich. Auf der Kartenvorderseite findet sich eine Aufgabe, welche mit dem Folienstift auf der Karte zu bearbeiten ist und mit einer Selbstkontrolle abgeschlossen wird. Auf der Rückseite findet sich neben der Lösung auf einigen Karten weiterführende Aufgaben für das Heft. Ist ein Landschaftsteil durchwandert, folgt die Lernzielkontrolle zur Lerneinheit. Diese liegt bei der Lehrkraft. Erst nachdem diese absolviert und mit der Lehrkraft besprochen wurde, darf eine neue Lerneinheit angelaufen werden.

Die Landschaftselemente bilden die Richtschnur in der Lernlandschaft. Die Kinder finden sie auf ihrem Laufzettel, auf jeder Karte und in Form von Registerkarten an den Kästen, in denen die Karten aufbewahrt werden. Auch auf den Merksätzen auf den Plakaten finden sich die Häuser wieder.

Inhalte der Lernlandschaft zum Themenfeld Zahlraumerweiterung bis 100:

Lerneinheit - Hundertertafel



Die Hundertertafel bietet aufgrund ihres Aufbaus viele Einblicke in die Zahlzusammenhänge des Hunderterraums. Jede Zahl hat ihren festen Platz und kann schnell gefunden werden. In jeder Reihe der Hundertertafel gibt es zehn Plätze. Insgesamt besteht die Tafel aus zehn Reihen. Am Ende einer jeden Reihe hat der nächst größere Zehner seinen Platz. Das Rechnen mit Zehnern kann gut an der Hundertertafel visualisiert werden. Ein Schritt nach unten entspricht + 10, ein Schritt nach oben – 10.

In dieser Lernlandschaft wird die Hundertertafel in Anlehnung an das Hunderterfeld durch ein Feld und eine Vogelscheuche symbolisiert. Das Bild der Vogelscheuche führt die Kinder durch die sechs Angebote zur Hundertertafel.

Hundertertafel - Muster

1



Kreuze folgende Zahlen an:
1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89, 100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Bearbeite fünf Karten!
Bearbeite zehn Karten!
Wische die Karten nach der Kontrolle ordentlich ab!
Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Hundertertafel - Wege

2



Wege auf der Hundertertafel
Gehe 1 Zehner vor,
dann 3 Einer vor!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Bearbeite fünf Karten!
Bearbeite zehn Karten!
Wische die Karten nach der Kontrolle ordentlich ab!
Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Hundertertafel - Zahlen

3



Wie heißen die Zahlen?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Bearbeite fünf Karten!
Bearbeite zehn Karten!
Wische die Karten nach der Kontrolle ordentlich ab!
Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Aufbau der Hundertertafel

4



Schreibe den folgenden Text in dein Schreibheft ab!

Im Hunderterfeld hat jede Zahl ihren festen Platz.
Das Hunderterfeld hat zehn Reihen und zehn Spalten.
Am Ende jeder Reihe steht immer eine reine Zehnerzahl.
Zehnerzahlen sind: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100
Wenn man ein Feld nach rechts wandert, vergrößert sich die Zahl um 1.
Wenn man ein Feld nach unten wandert, vergrößert sich die Zahl um 10.



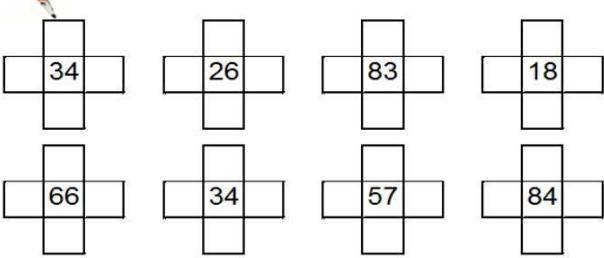
Hundertertafel - Ausschnitte 1

5



Rechenregel im Hunderterfeld:

$\uparrow - 10$ $\downarrow + 10$ $\rightarrow + 1$ $\leftarrow - 1$



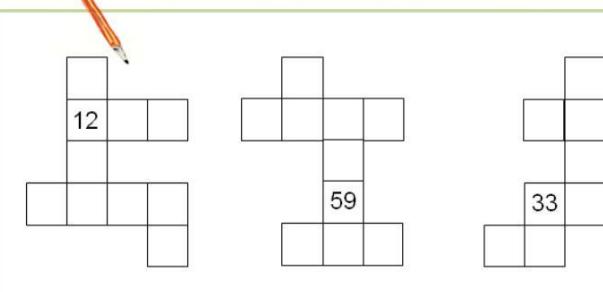
Hundertertafel - Ausschnitte 2

6



Rechenregel im Hunderterfeld:

$\uparrow - 10$ $\downarrow + 10$ $\rightarrow + 1$ $\leftarrow - 1$



Lerneinheit - Zahldarstellung "Geheimschrift"



Die Zahldarstellung durch Zehnerstangen und Einerwürfel entspricht dem Prinzip des Bündelns einer Menge nach Zehnern und Einern. Die Kinder entdecken in der Auseinandersetzung mit der Zahldarstellung - oft auch als Geheimschrift - angepriesen, dass Anzahlen schneller erfasst und verglichen werden können.

Die Darstellung zweistelliger Zahlen über Zehnerstangen und Einerwürfel korrespondiert eng mit dem Aufbau der Hundertertafel bzw. mit dem des Hunderterfeldes. Durch Abdecken von Punkten können Zahlen simultan am Hunderterfeld und mithilfe der "Geheimschrift" dargestellt werden. Mithilfe von Steckwürfeln können zweistellige Zahlen außerdem handlungsorientiert gesteckt und gelegt werden.

Geheimschrift - Puzzles

1

Löse drei Puzzles! Löse fünf Puzzles!

Räume die 12 Karten und die Grundplatte jedes Puzzles ordentlich zurück! Kreuze gelöste Puzzles auf deinem Laufzettel ab!

Geheimschrift - Wendekarten

2

Welche Aussage stimmt?

7 Zehner 7 Einer 97 70 + 9

7 Zehner 6 Einer 76 60 + 7

Bearbeite 10 Wendekarten!

Bearbeite 16 Wendekarten!

Zähle die Zehner! _____

Zähle die Einer! ••••••••

Kreuze alle Felder an, die zur Geheimschrift passen! Es können ein, zwei oder sogar drei Aussagen richtig sein.

Kontrolliere durch Wenden der Karte! Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Welche Aussage stimmt?

7 Zehner 7 Einer 97 70 + 9

7 Zehner 6 Einer 76 60 + 7

4 Zehner 4 Einer 44 3 + 40

6 Zehner 2 Einer 52 60 + 2

NIE/KAO

NIE/KAO

1 2

Geheimschrift



Schreibe so:

6 Zehner + 4 Einer

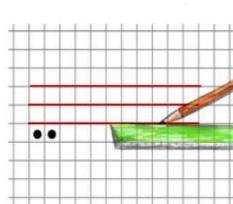
$60 + 4 = 64$

1

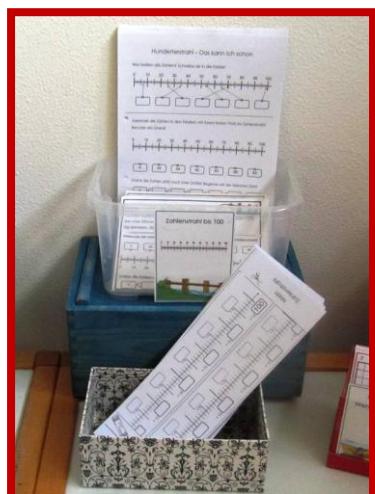
2

3

4

Geheimschrift - Heftarbeit		3
Lösung:	6 Zehner + 4 Einer	$60 + 4 = 64$
	7 Zehner + 3 Einer	$70 + 3 = 73$
	9 Zehner + 9 Einer	$90 + 9 = 99$
	10 Zehner + 0 Einer	$100 + 0 = 100$
Heftarbeit:	Zeichne folgende Zahlen als Geheimschrift in dein Heft!	
75, 36, 17, 38, 69, 100		
Beachte:		
Jeder Zehner ist 10 Kästchen breit!		
Jeder Einer liegt genau in einem Kästchen!		

Lerneinheit - Zahlenstrahl



Der Zahlenstrahl ist ein unverzichtbares Anschauungsmittel, denn die Kinder entnehmen ihm die Erkenntnis, dass die Zahlen wachsen, je weiter sie nach rechts rücken. Nach jedem vollen Zehner wiederholen sich die Einerziffern.

Der Zahlenstrahl bis 100

1

Auf dem Zahlenstrahl haben alle Zahlen von 0 bis 100 ihren festen Platz.
Die roten Striche zeigen dir die Zehner von 0 bis 100.
Die kleineren Striche sind die Fünferschritte. Dazwischen liegen die Einer.

**Kannst du die Zahlen auf dem Zahlenstrahl ablesen?
Schreibe sie in die Rauchwölkchen!**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Der Zahlenstrahl bis 100

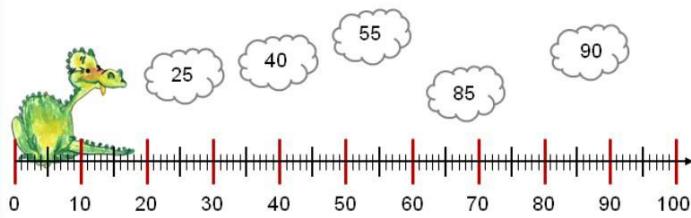
2

Auf dem Zahlenstrahl haben alle Zahlen von 0 bis 100 ihren festen Platz.

Die roten Striche zeigen dir die Zehner von 0 bis 100.

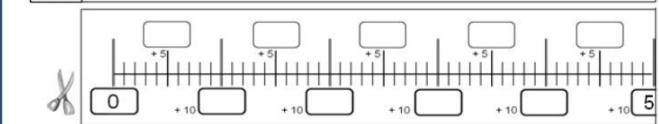
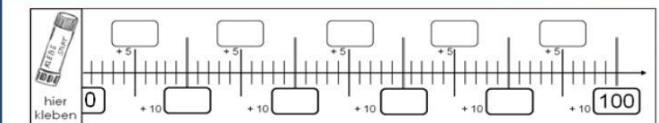
Die kleineren Striche sind die Fünferschritte. Dazwischen liegen die Einer.

Kannst du die Zahlen in den Wolken mit ihrem festen Platz im Zahlenstrahl verbinden? Benutze ein Lineal!



Mein Zahlenstrahl bis 100

3

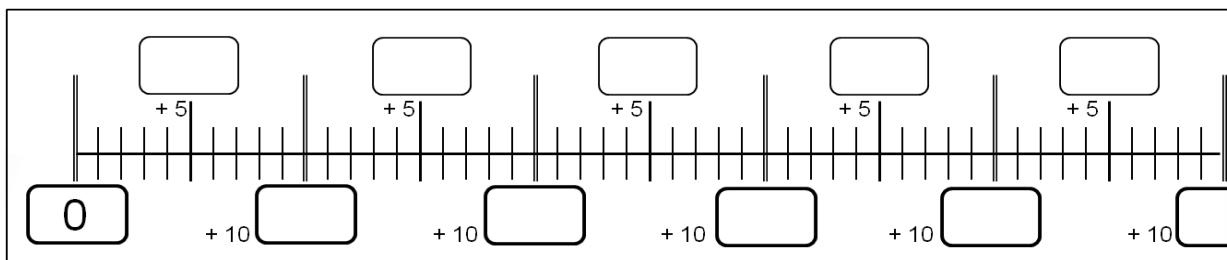
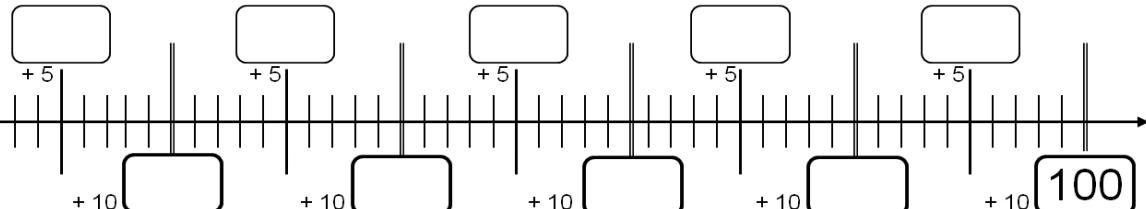


Auf dem Zahlenstrahl kannst du die 100 in Zehnerschritten und in Fünferschritten durchlaufen. Jeder kleine Strich ist ein Einer.

1. Beschriffe den Zahlenstrahl auf dieser Karte!

Kontrolliere dein Ergebnis mit der Rückseite!

2. Jetzt kannst du dir deinen eigenen Zahlenstrahl basteln.



Nachbarzehner am Zahlenstrahl

4

Auf dem Zahlenstrahl haben alle Zahlen von 0 bis 100 ihren festen Platz.
Die roten Striche zeigen dir die Zehner von 0 bis 100.
Man nennt die Zehnerzahlen auch Nachbarzehner.



1. Trage die Nachbarzehner ein!

Nachbarzehner	Zahl	Nachbarzehner
40	45	50
	73	
	62	
	99	

2. Kontrolliere mit der Rückseite!

Nachbarn am Zahlenstrahl

4

Lösung

Nachbarzehner	Zahl	Nachbarzehner
40	45	50
70	73	80
60	62	70
90	99	100

3. Klebe die Tabelle zur Karte 4 in dein Heft!
Füll sie mit der Hilfe des Zahlenstrahls richtig aus!
Kontrolliere mit der Lösungsseite!



Wähle zehn Zahlen zwischen 0 und 100 aus!

Schreibe die Zahlen mit ihren Nachbarzehnern
in dein Rechenheft!

Schreibe so wie in diesem Beispiel!

Tabelle zu Karte 4	
Nachbarzehner	Zahl
0	10
10	20
20	30
30	40
40	50
50	60
60	70
70	80
80	90
90	100

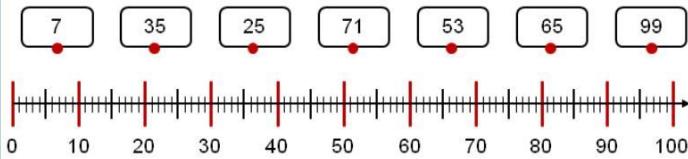
1	0	1	2	2	0
2	0	2	3	3	0
4	0	4	8	5	0
5	0	5	4	6	0
7	0	7	7	8	0

Zahlen nach der Größe ordnen

5

Auf dem Zahlenstrahl haben alle Zahlen von 0 bis 100 ihren festen Platz.
Die roten Striche zeigen dir die Zehner von 0 bis 100.
Die kleineren, dicken Striche sind die Fünferschritte.

Verbinde die Zahlen in den Feldern mit ihrem festen Platz im Zahlenstrahl!



Ordne die Zahlen dann nach ihrer Größe! Beginne mit der kleinsten Zahl!

7 < < < < < < <



Tabelle zu Karte 4



Nachbarzehner	Zahl	Nachbarzehner
	15	
	77	
	22	
	65	
	81	
	37	
	48	
	56	
	94	
	2	

Lerneinheit - Stellenwerte



Langsamer lernenden Kindern sollte empfohlen werden, diesen Landschaftsteil zuletzt zu bereisen. Um eine zweistellige Zahl als Zehner und Einer zu begreifen, ist eine klare Vorstellung vom Stellenwert und der Bündelung einer Zahl notwendig. Ab der Zahl 13 werden bei der Nennung der Zahlen Einer und Zehner getrennt und in umgekehrter Reihenfolge benannt. Das verwirrt manche Zweitklässler. Die unterschiedlichen Betrachtungsweisen des Hunderters über das Hunderterfeld, den Zahlenstrahl und insbesondere durch die Übungen zur Zahldarstellung bilden eine gute Vorbereitung auf die Arbeit mit den Stellenwerten.

Zehner und Einer - Puzzles

1

1 Zehner
3 Einer

4 Zehner
8 Einer

0 Zehner
3 Einer

90	13		
3	29	95	33
47		57	48

Löse drei Puzzles! **Löse fünf Puzzles!**

Räume die 12 Karten und die Grundplatte jedes Puzzles ordentlich zurück! Kreuze gelöste Puzzles auf deinem Laufzettel ab!

Nachbarzahlen - Wendekarten

2

Jede Zahl hat einen Vorgänger und einen Nachfolger.

Den Vorgänger und den Nachfolger einer Zahl nennt man auch Nachbarzahlen.

Bearbeite 5 Wendekarten!
Bearbeite 10 Wendekarten!

Kontrolliere durch Wenden der Karte! Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Nachzehner - Wendekarten

3

Jede Zahl, die größer ist als 10, hat zwei **Nachzehner**.
Nachzehner sind reine Zehnerzahlen.

Nachzehner	Zahl	Nachzehner
10	15	20
70	77	80
20	22	30

Schreibe die 1 Nachzehner auf!

Bearbeite 5 Wendekarten!
Bearbeite 10 Wendekarten!

Kontrolliere durch Wenden der Karte!
Kreuze gelöste Karten auf deinem Laufzettel ab!

Rätsel aus Zehnern und Einern

4

Kannst du die Rätsel lösen?

Die gesuchte Zahl hat 5 Zehner und 3 Einer.

Die gesuchte Zahl hat 0 Zehner und 7 Einer.

Die gesuchte Zahl hat 6 Zehner.

Die gesuchte Zahl hat 6 Zehner und halb so viele Einer.

Die gesuchte Zahl hat 3 Einer, und doppelt so viele Zehner.

Die gesuchte Zahl hat 2 Zehner und dreimal so viele Einer.



Rätselsammlung

5

Wenn du diese Sternchenkarte bearbeiten möchtest,
löse zuerst die Karte 4!



Schreibe eigene Rätsel aus Zehnern und Einern auf einen Zettel!
Schreibe deinen Namen dazu!

Zeige mir deine Rätsel.

Wir sammeln sie in einer Rätselkiste für die Klasse.



1	2	3	4	5

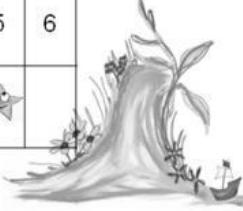


1	2	3	4	5

1	2	3
54	54	54
54	54	54
27	27	27
77	77	77
94	94	94

1	2	3
3	5	5
5	10	10

4	5	6



Hier wandert und lernt

Strichliste 1:

Strichliste 2:

Strichliste 2:

1	2	3	4	5	6
5	10	5	10	5	10



Strichliste 1:

Strichliste 2:

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren Liefer- und Versandbedingungen.

ÜBEN MIT SPAß – LERNEN MIT ERFOLG !

6

Zahlen in ihrer Reihe

Du solltest diese Karte erst gegen Ende deiner Reise durch die Stellenwerte lösen.

Nachbarzehner	Vorgänger Nachbarzahl	Zahl	Nachfolger Nachbarzahl	Nachbarzehner
		33		
		45		
		66		
		70		



13

24