

## Murmelbahn



## Förderziele

- Einsicht in die Struktur des Dezimalsystems erlangen
- Erkennen, dass der Wert einer Ziffer von der Stelle abhängt
- Geschicklichkeit (Kraftdosierung, Auge-Hand-Koordination)

## Material

- 3 Tore (Hunderter, Zehner, Einer)
- Murmeln (für jedes Kind 20 Stück)
- Punktespiel
- KV 53 S. 102

## Einsatz/Handhabung

- Partner-, Gruppenarbeit
  1. Jedes Kind bekommt die gleiche Anzahl von Murmeln. Es versucht, diese durch die Tore rollen zu lassen und dabei möglichst hohe Zahlenwerte zu erzielen.
  2. Eintrag der Treffer in die „Trefferkarte“, evtl. Bündelung und Übertrag vornehmen
  3. Nach jeder Runde den Sieger mit dem höchsten Zahlenwert ermitteln

## Variation

- Styroporkugeln durch die Tore blasen
- KV 54, 55 S. 103, 104

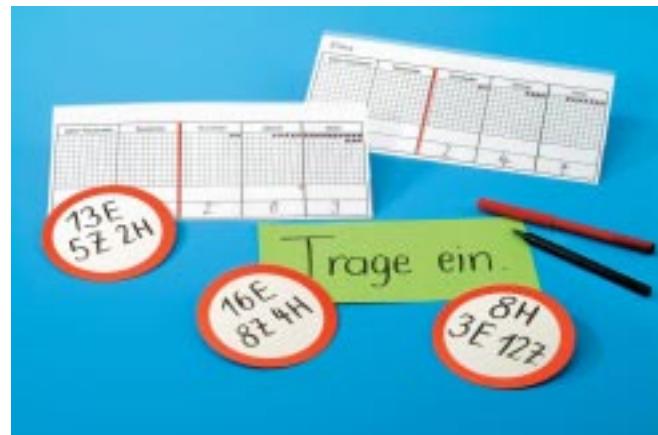
## Kontrolle

- Durch Mitspieler

## ► Tipp

- Tore können aus 3 Schukartons gebastelt werden.
- Bei erweitertem Zahlenraum bis 1 000 000 Anzahl der Tore verdoppeln

## Punktespiel



## Förderziele

- Zahlen abstrakt darstellen
- Einsicht in die Struktur des Dezimalsystems erlangen
- Bündelungsprinzip erkennen und üben
- Vorbereitung der Addition/Subtraktion mit Übergang

## Material

- Punktespiel laminiert
- Je ein roter und schwarzer Folienstift (wasserlöslich)
- Aufgabenkarten mit Zahlen
- KV 53 S. 102

## Einsatz/Handhabung

- Partner-, Gruppenarbeit
  1. Das Kind deckt ein Zahlenkärtchen auf und trägt mit dem Folienstift die entsprechenden Anzahl als Punkte in das Stellenraster ein.  
Beispiel: 703 → 7 Punkte auf der Hunderterstelle und 3 Punkte auf der Einerstelle (Eintragsrichtung jeweils von rechts nach links!)
  2. Partnerspiel „Wie heißt die Zahl?“: Das Kind trägt nach Anweisung des Partners unterschiedlich viele Punkte auf der jeweiligen Stelle ein.  
Beispiel: 13 E, 5 Z, 2 H, Eintrag: 13 Punkte in der Einerspalte, 10 Einer abstreichen und dafür einen roten Punkt als Übertrag in die Zehnerspalte setzen usw. Die Zahl ist 263.

## Kontrolle

- Durch den Partner

## ► Tipp

- Das Punktespiel wird als Trefferkarte bei der Murmelbahn verwendet.

## KV 53: Punktespiel (auch Blanko-Trefferkarte für Murmelbahn)

Tipp: Kopiervorlage kopieren, evtl. zusammensetzen bzw. an den Zahlenraum anpassen und laminieren.

Hunderter	Zehner	Einer	Treffer bzw. Punkte
			Übertrag
			Zahl

Hundert-Tausender	Zehn-Tausender	Einer-Tausender	