

Hundertertafel

16 **Hundertertafel**

In der ersten Zeile stehen...

In der letzten Spalte stehen...

1. Jede Zahl hat ihren Platz.

2. Zeigt und benennt an der Hundertertafel.

A 21, 22, 23, ... 30
B 100, 99, 98, ... 90
C 4, 14, 24, ... 94
D 11, 22, 33, ... 99

3. Suche immer beide Zahlen.

A 47 und 74 B 28 und 62 C 17 und 71 D 59 und 95 E 38 und 83

17 **Hundertertafel**

4. Verdecke 10 Zahlen mit Plättchen. Deine Partnerin, dein Partner nennt die versteckten Zahlen.

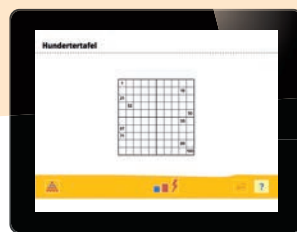
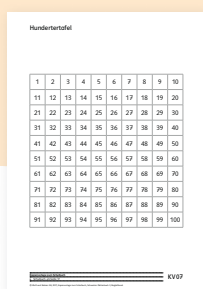
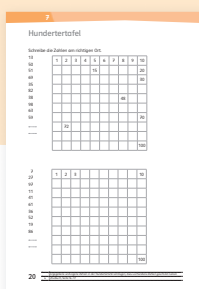
5. «Wer stoppt wen?»

Setzt auf...
Setzt auf...
Rück und Blau stehen abwechselnd:
• 1, 2 Einer oder 1, 2 Zehner vor.
• 1, 2 Einer oder 1, 2 Zehner zurück.
Die blaue Zahl muss immer kleiner sein als die rote.

- Schulbuch, Seite 16–17
- Arbeitsheft, Seite 20
- Begleitband, Seite 48
- Kopiervorlage KV 07
- Blitz «Hundertertafel»

Handeln und Spielen

Weitere Aufgaben für «Grundanforderungen» und «erweiterte Anforderungen» auf meinklett.ch



Handeln und Spielen – zur Auswahl

Hundertertafel

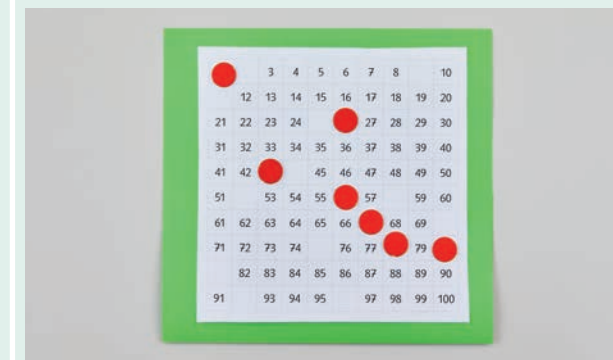
Vom Start zum Ziel



Zu zweit: Kind A nennt eine Startzahl (z. B. 44) und eine Zielzahl (z. B. 15). Auf die Startzahl legt es ein rotes Plättchen, auf die Zielzahl ein blaues. Nun beschreibt Kind B einen möglichen Weg (z. B. «Ich gehe 3 Zehner zurück und 1 Einer vorwärts.»).

Material: 1 Hundertertafel, Plättchen

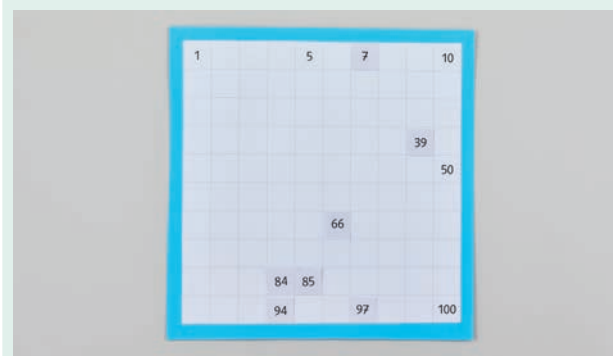
Lotto



In Kleingruppen (4–5 Kinder): Ein Kind hat eine Hundertertafel vor sich. Die anderen Kinder bekommen je eine lückenhafte Hundertertafel (Lotto-Karte). Das Kind mit der kompletten Hundertertafel zieht nach und nach Zahlenkärtchen aus dem Sack, liest die Zahl jeweils laut vor und legt die Kärtchen auf seine Tafel. Die anderen Kinder decken jeweils die genannte Zahl auf ihrer Lotto-Karte mit einem Plättchen ab, vorausgesetzt diese Zahl ist aufgeführt. Wer 4 Plättchen in einer Reihe, einer Spalte oder diagonal ablegen konnte, ruft «Lotto!».

Material: 1 Hundertertafel, HS 07 «Lotto-Karten», HS 06 «Zahlenkarten», Sack, Plättchen

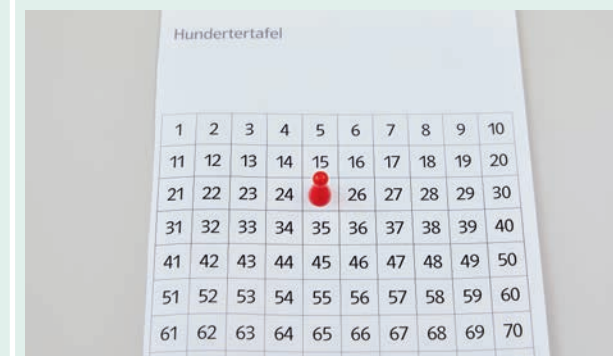
Zahlen ziehen



Zu zweit: Die Kinder ziehen abwechselnd eine Zahlenkarte aus dem Sack und legen sie auf die richtige Position auf der fast leeren Hundertertafel.

Material: HS 05 «Leere Hundertertafel», HS 06 «Zahlenkarten», Sack

Triff die 100

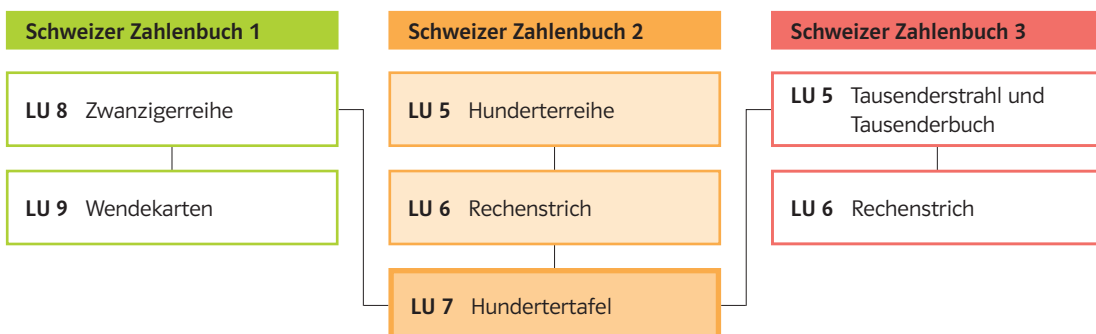


Zu zweit: Abwechselnd ziehen die Kinder 1, 2 oder 10 Felder vorwärts. Wer die 100 trifft, hat gewonnen.

Variante: Spielzüge mit Plättchen legen (Kind A rot, Kind B blau) oder so protokollieren, dass der Spielverlauf rekonstruiert werden kann.

Material: 1 Hundertertafel, 1 Spielfigur oder 1 Plättchen

Vernetzung



Hundertertafel

Inhalte und Materialien

▶ Mathematische Inhalte

- Einer, Zehner
- Zahlaufbau
- Zahlposition (ordinaler Zahlaspekt)

▶ Begriffe und Regeln

- Einer, Zehner
- Zeile, Spalte
- Oben, unten, neben
- Über, unter
- Links, rechts
- Vorwärts, zurück

▶ Arbeitsmittel und Materialien

- Hundertertafel, vergrössert
- Plättchen
- Sichtschutz
- Evtl. Magnete

Zur Differenzierung

- Farbige, transparente Plättchen (aus farbiger Folie geschnitten oder als Plastik-Chips im Handel erworben)

Ziele und Beurteilung

▶ Kompetenzen nach LP 21

	Zahl und Variable	Form und Raum	Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
Operieren und Benennen	- Natürliche Zahlen bis 100 lesen und schreiben A1 - Im Hunderterraum Zahlen ordnen A2		
Erforschen und Argumentieren	- Zahlbeziehungen erforschen und Erkenntnisse austauschen B1		
Mathematisieren und Darstellen			

▶ Lernziele

Grundlegende Lernziele: Die Kinder ...

- verstehen die Struktur und den Aufbau der Hundertertafel. **SB 1**
- können Zahlen an der Hundertertafel rasch und ohne abzuzählen finden. **SB 2, 3**
- können Positionen (Zahlen) an der Hundertertafel korrekt benennen. **SB 4, Blitz**

Erweiterte Lernziele: Zusätzlich ...

- können sie die Position einer Zahl auf der Hundertertafel beschreiben. **SB 1**
- verstehen sie die Zahlbeziehungen an der Hundertertafel und können dieses Wissen nutzen, um im Strategiespiel zu gewinnen. **SB 5**

▶ Lernsicherung

Zu zweit: Kind A nennt eine Zahl, Kind B zeigt diese so schnell wie möglich auf der Hundertertafel. Wechsel.

Ziel ist es, die Zahlen rasch und ohne abzuzählen zu finden. Jedes Kind findet mindestens fünf Zahlen.

Praxis

▶ Voraussetzungen

- Zahlen bis 100 lesen und schreiben
- Aufbau der Zahlenreihe bis 100
- Anzahlen am Hunderterfeld darstellen

▶ Hinweise zum Vorgehen

Gemeinsam betrachten die Kinder das Bild im Schulbuch, lesen die angefangenen Sätze in den Sprechblasen und vervollständigen sie. An der vergrösserten Hundertertafel zeigt ein Kind, was damit gemeint ist.

Nun beschreiben die Kinder weitere Eigenschaften der Hundertertafel:

- Zahlen von 1 bis 100
- Fünferzahlen stehen alle untereinander
- ...

Die Lehrperson achtet darauf, dass die Kinder die Begriffe «Zeile, Spalte, rechts, links, über, unter ...» korrekt verwenden.

Die Aufgaben 2 und 3 bearbeiten die Kinder zu zweit. Aufgabe 4 erklärt die Lehrperson. Danach spielen die Kinder zu zweit einige Runden.

Für Aufgabe 5 empfiehlt es sich, eine oder zwei Runden mit der ganzen Klasse zu spielen, bevor die Kinder zu zweit gegeneinander spielen.

⚡ Der Blitz «Welche Zahl?» soll in den folgenden Lektionen immer mal wieder geübt werden, bis jedes Kind die Zahlen auf der Hundertertafel sicher und schnell findet.

▶ Hinweise zur Differenzierung

bei Lernschwierigkeiten

- Zentrale Aufgaben: 1–4, Blitz
- Das Kind immer wieder auffordern zu beschreiben, welche Strukturen und Ordnungen es auf der Hundertertafel erkennt.
- Aufgabe 2
- Die gesuchten Zahlen mit farbigen, transparenten Plättchen abdecken; versuchen, die Muster der Teilaufgaben zu beschreiben.
- Aufgabe 3
- Auch hier farbige, transparente Plättchen verwenden und die Beziehung beschreiben. Die Unterscheidung von Zehnern und Einern evtl. mit den Stellenwertkarten verdeutlichen.

für Lernstarke

- Geeignete Aufgaben: 1, 5
- Aufgabe 1
- Sich gegenseitig Zahlenrätsel stellen (z.B. «Meine Zahl befindet sich in der 3. Spalte, der Zehner ist doppelt so gross wie der Einer»).
- Aufgabe 5
- Gewinnstrategien erforschen und beschreiben, z.B. Protokolle der Spielzüge erstellen und diese vergleichen.
 - Spielregel variieren (z.B. 1, 2 oder 3 Einer oder Zehner vor oder zurück). Was verändert sich dadurch?

