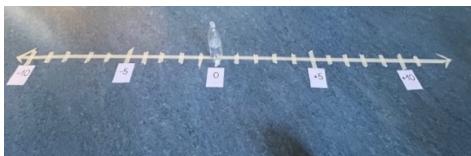
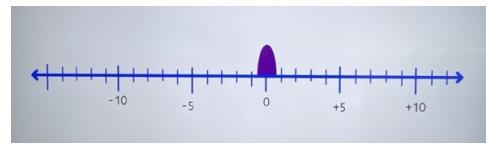


Zahlengerade auf dem Boden vor der Tafel z.B.:



(wichtig: S'us haben eine gemeinsame Blickrichtung und sitzen nicht im Kreis drumherum)

Zahlengerade an der Tafel z.B.:



Material

- Kreppband
- Zahlenkarten 0, +1, +5, +10, -1, -5, -10 (groß)
- Spielfigur (groß)
- 1 Zufallsgenerator (z.B. Würfel)
- ggf. Regelplakat
- Notationskarten

Material

- Spielfigur
- 1 Zufallsgenerator (z.B. digital)
- ggf. Regelplakat
- Notationskarten

Methode: Kinokreis

Ziele

- Aufbau der Zahlengeraden (Schwerpunkt Zahlenraumerweiterung zu den negativen Zahlen)
- (Negative und positive) Zahlen als Schritte in eine bestimmte Richtung begreifen
- Spielregeln klären

Mögliche Impulse für die Lerngruppe

Basisaufgabe „Spielt das Plus-Minus-Spiel.“

- „Die Null auf unserer Zahlengeraden ist hier in der Mitte. Welche Zahl gehört an den ersten Strich nach der Null?“ (+1)
- „Und an den mittelgroßen Strich?“ (+5) – „Und an den großen Strich?“ (+10)
- „Wie geht es links von der Null weiter?“
- „Welche Zahl gehört hier zu dem ersten Strich direkt links von der Null?“ – „Und welche Zahl gehört zu dem mittelgroßen/großen Strich?“
- „Welches ist die größte Zahl, die auf unserer Zahlengeraden beschriftet ist?“ – „Welches ist die kleinste Zahl auf unserer Zahlengeraden?“
- „Welche Zahlen können gewürfelt/gedreht/ermittelt werden?“
- „Es wurde eine + 3/- 4 gewürfelt. In welche Richtung muss die Spielfigur gesetzt werden und wie lang ist der Schritt genau?“

Basisaktivität „Notiert euren Zug.“

- Notationskarte zeigen und umfassend einführen
- „In das Startfeld schreibt ihr, auf welcher Zahl am Zahlenstrahl ihr jeweils euren Zug startet.“
- „Woher wisst ihr, welches jeweils euer Startfeld ist?“
- „In das mittlere Feld kommt Eure Schrittlänge und die Richtung, in die ihr geht.“
- „Woran erkennt ihr die Schrittlänge?“
- „Woran erkennt ihr die Richtung, in die ihr gehen müsst?“
- „In das Zielfeld schreibt ihr die Zahl, auf der ihr landet.“
- „Es ist wichtig, dass ihr wirklich JEDEN Zug aufschreibt. Auch wenn ihr eine Null würfelt. – Auch ein Schritt mit der Länge Null ist ein Spielzug.“
- „Mit Hilfe der Notationskarten können wir sehen, wie viele Züge ihr gebraucht habt.“

Anmerkung zu den Spielregeln

- Spiel als aktive Auseinandersetzung mit der Zahlengeraden und als Anbahnung eines operativen Verständnisses
- Deutliche Besprechung der Zahlen auf den Zufallsgeneratoren: „Dies ist eine -3. Eine MINUS 3 bedeutet, dass du auf der Zahlengerade einen Dreierschritt/einen Schritt der Länge 3 nach links machen musst.“