



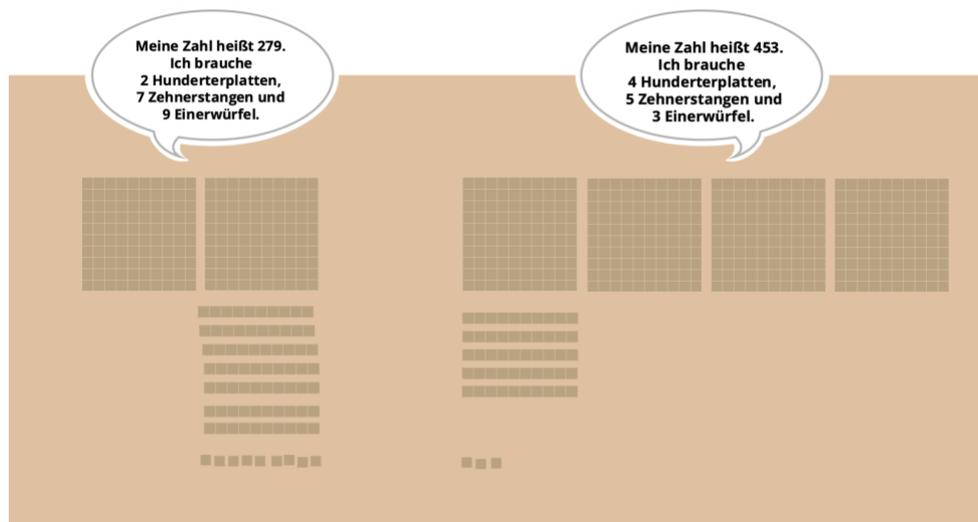
Bündeln mit Würfelmaterial

Fokus:

Den Aufbau unseres Zahlensystems durch das Bündeln mit Würfelmaterial verstehen

So geht es:

Ziel dieser Übung ist es, dass das Kind Bündelungen mit Hilfe des Würfelmaterials durchführt. Wählen Sie und das Kind je eine dreistellige Zahl und notieren diese auf einem Blatt. Lassen Sie das Kind die Zahl mit dem Würfelmaterial legen und legen auch Sie Ihre Zahl. Beschreiben Sie beide Ihr Vorgehen beim Legen. Dafür bietet es sich an Würfelmaterial, bspw. aus Holz, zu nutzen. Alternativ finden Sie in einem gesonderten Dokument Würfelmaterial zum Ausschneiden.



Achten Sie darauf, dass das Kind und Sie die entsprechenden Stellenwerte des Materials nennen, während es gelegt wird, z.B. ich lege 2 HUNDERTERplatten, 7 ZEHNERstangen und 9 EINERwürfel.

Lassen Sie das Kind nun beide Mengen zusammenfassen und die notwendigen Bündelungen am Material durchführen. Fordern Sie das Kind auf, sein Vorgehen zu begründen.

- „Addiere die beiden Mengen und beschreibe, wie du vorgegangen bist?“





Bündeln mit Würfelmaterial

- K: „Die neun und die drei Einerwürfel sind zusammen 12 Einerwürfel. Zehn davon kann ich zu einer Zehnerstange bündeln und habe dann noch zwei Einerwürfel.“



Lassen Sie das Kind genauso mit den Zehnern und Hundertern vorgehen und fordern Sie auch hier Beschreibungen und Begründungen für die Vorgehensweise ein. Abschließend soll das Kind die Gesamtzahl beschreiben und benennen.

Tipps:

- Lassen Sie das Kind die Zehnerbündel und die einzelnen Plättchen mit den Fingern umkreisen, während es die Zahl spricht: „Ich habe sechs- (*Einer umkreisen*) und zwanzig (*Zehner umkreisen*).“
- Sie können diese Übung mit der Eintragung in eine Stellentafel verknüpfen (zum Umgang mit einer Stellentafel finden Sie nähere Informationen im Modul „Stellenwerte“ im 4. Schuljahr).

Dazugehöriges Material:

- Würfelmaterial zum Ausschneiden (separate PDF-Datei)

Hinweis: Zur Unterstützung können Sie sich auch gemeinsam mit dem Kind das Lernvideo [„Bündeln und Entbündeln“](#) anschauen.

