

# Interaktives Mathe-Lernspiel im Zahlenraum 10

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW](#)

<https://canva.link/I0u583okw8d74z3>

Das interaktive Canva-Lernspiel „Mathe-Lernspiele im Zahlenraum 10“ bietet motivierende Übungen zu grundlegenden mathematischen Kompetenzen im Zahlenraum bis 10. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten spielerisch Aufgaben zu Mengen-Zahl-Zuordnung, Zahlenreihen, Addition und Subtraktion. Das Material eignet sich besonders für die Klassen 1–2 der Grundschule, die Förderschule Lernen sowie die Förderschule Geistige Entwicklung.

Die Schülerinnen und Schüler festigen ihre Anwendungskompetenzen.

<https://canva.link/I0u583okw8d74z3>

Das interaktive Lernspiel „**Mathe-Lernspiele im Zahlenraum 10**“ wurde für einen motivierenden und niedrigschwelligen Mathematikunterricht entwickelt. In einer übersichtlichen und kindgerechten Canva-Oberfläche bearbeiten die Schülerinnen und Schüler verschiedene mathematische Aufgabenformate, die grundlegende Kompetenzen im **Zahlenraum bis 10** fördern.

Das Material umfasst vier zentrale Lernbereiche:

- **Menge-Zahl-Zuordnung**  
Die Kinder zählen Objekte und ordnen passende Zahlen zu.
- **Zahlenreihe**  
Fehlende Zahlen werden ergänzt und Zahlenfolgen erkannt.
- **Plus-Aufgaben**  
Erste Additionsaufgaben werden spielerisch geübt.
- **Minus-Aufgaben**  
Subtraktionsaufgaben werden handelnd und visuell unterstützt bearbeitet.

Durch den spielerischen Aufbau, die klare visuelle Struktur und die interaktive Bedienung eignet sich das Material besonders gut für die **Klassen 1 und 2 der Grundschule**, für den Einsatz in der **Förderschule Lernen** sowie in der **Förderschule Geistige Entwicklung**. Die Lernenden können die Aufgaben selbstständig, in Partnerarbeit oder gemeinsam im Unterricht bearbeiten.

Das Material ist in **Canva** erstellt und als **interaktives Lernspiel** aufgebaut. Dadurch lässt es sich flexibel am **Tablet, Laptop, PC** oder **interaktiven Whiteboard** einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine motivierende Lernumgebung, in der mathematische Grundlagen handlungsorientiert und visuell unterstützt gefestigt werden.

## 1 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW

Das Material lässt sich insbesondere folgenden Bereichen des **Medienkompetenzrahmens NRW** zuordnen:

- **1. Bedienen und Anwenden**  
Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Endgeräte zielgerichtet zur Bearbeitung mathematischer Aufgaben.

Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Michaela Reitemeyer
Weiterführender Link	<a href="https://canva.link/l0u583okw8d74z3">https://canva.link/l0u583okw8d74z3</a>
Geförderte Kompetenzen	iPad, Rechnen im Zahlenraum 10, Aufgaben lösen am iPad

#### Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	1.2 Digitale Werkzeuge
Unterrichtsfächer	Mathematik
Stufen	Unterstufe (KME), Primarstufe
Bildungsgänge	Geistige Entwicklung Lernen Grundschule
Aktuelle Trends	iPad