Interaktives Mathe-Lernspiel im Zahlenraum 10

Inhaltsverzeichnis

- 1 Einordnung in den Medienkompetenzrahmen NRW

https://canva.link/l0u583okw8d74z3

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/l0u583okw8d74z3

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	https://canva.link/l0u583okw8d74z3
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