

## 8. Klingende Zahlen



### Ziele

- Spielerische und musikalische Auseinandersetzung mit dem 10er-, 20er oder 100er Feld
- Orientierung in den gewählten Zahlenfeldern vertiefen
- Zusammenhänge diskutieren und erkennen

### Bezug zum LP21

#### *Fachbereich/ Kompetenzbereich*

MA: Zahl und Variable

BS: Laufen, Springen, Werfen

MU: Hören und Sich-Orientieren; Musizieren

#### *Entwicklungsorientierte Zugänge*

Orientierung im Raum

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten

## 8. Klingende Zahlen



### Material

- 10er, 20er, 100er Feld am Boden aufgeklebt oder gezeichnet
- Zahldarstellung (Würfel, Striche, Punkte, Fingerbilder)
- Papier
- Schreibzeug
- Klangstäbe Metall (c', g', c''), 2 Schlägel, 2 Paar Schlaghölzer
- Auftragskarten (Muster auf dem 100er Feld)
- Leere 100er Felder

## 8. Klingende Zahlen



### Ablauf

- Zahlenfelder/ -darstellungen anschauen und entsprechendes Feld auswählen
- Zahlendarstellung kennen lernen: lange Töne 10er (Klangstab) / kurze Töne 1er (Schlaghölzer)
- "tongebendes" Kind A schreibt sich eine Zahl auf
- Die notierte Zahl mit den Instrumenten spielen (Tonfolge kann wiederholt werden)
- Kind B stellt sich auf das entsprechende Zahlenfeld
- Kontrolle durch Kind A
- Ablauf mit mehreren Zahlen durchführen
- Rollentausch

## 8. Klingende Zahlen



### Varianten

Einfacher:

- Einfache Zahldarstellung wählen
- 10/20er Feld auswählen

Schwieriger:

- 100er Feld auswählen
- 3 verschiedene Töne benutzen (z.B. für 1, 5, 10)
- Tonhöhen als Zahlenwert vereinbaren (tiefer Ton: Zehner/ hoher Ton: Einer)
- Auftragskarten (Muster auf dem 100er Feld) allein oder zu zweit mit Instrumenten spielen
- Kind A spielt Auftragskarte (Muster auf dem 100er Feld) mit Instrumenten, Kind B hüpf

### Weiterführende Ideen

- Das 100er Feld mit Kreide draussen auf den Pausenplatz zeichnen
- Mit passenden farbigen und durchsichtigen Blättern die Reihen auf dem 100er Feld auslegen und mit Instrumenten spielen
- Ein 1000er Feld (bzw. 1000er Buch) benutzen und dazu ein weiteres Instrument zur Darstellung des 100ers verwenden

