



Boardmaker / SmoothTalker

Zahlen lernen

Mit dem Symbolprogramm Boardmaker lassen sich viele Aufgaben für den schulischen Bereich erarbeiten, z.B. auch Zahlen- und leichte Additionsaufgaben. In unserem Beispiel sollen Mengen erfasst und als Würfelsymbol dargestellt werden. Im zweiten Schritt erfolgt der Umkehrschluss: Der Anwender würfelt und stellt dann die Augenzahl in der passenden Anzahl von Objekten bzw. Klettsymbolen dar.



Aufgabe 1: Wie viele Fische sind im Aquarium?



Aufgabe 2: Würfel & klette die Anzahl ins Aquarium

Tipp: Als Alternative zum Würfel (in Aufgabe 2) kann auch eine sprechende Taste mit Zufallsfunktion (z.B. SmoothTalker) verwendet werden. Besprechen Sie die Taste je nach Lernziel z.B. mit den Zahlen von 1 bis 6 oder von 1 bis 10. Bei jedem Tastendruck wird eine Zahl in ungeordneter Reihenfolge abgerufen. Bei dieser Übung ist Zuhören gefragt: Statt einer visuellen, muss hier eine auditive Information aufgenommen und verarbeitet werden. Der Anwender drückt die sprechende Taste, die Zahl, die genannt wird, soll in Realgegenständen oder mit Klettsymbolen dargestellt werden.

Verwenden der Vorlagen – so geht's:

- Laden Sie die Zip-Datei von unserer Seite auf Ihren Computer
- Da es sich um eine ZIP-Datei handelt, müssen Sie diese zunächst entpacken:
- Doppelklick, dann: „Alle Dateien extrahieren“, „weiter“, weiter“, „fertig stellen“
- Speichern Sie die entpackte Datei, z.B. unter „Eigene Tafeln“
- Öffnen Sie die Datei im Boardmaker, drucken Sie diese in der gewünschten Anzahl aus.
- Schneiden Sie die Tafel und Objekte (Würfel, Fische, Süßigkeiten) aus, laminieren Sie diese
- Bestücken Sie die große Tafel mit Klettflausch, die Objekte mit Klettpunkten/-streifen

Hinweis: Wenn Sie nicht über das Programm Boardmaker verfügen, können Sie unser druckfähiges PDF verwenden! Die Würfelsymbole verwenden wir mit freundlicher Genehmigung von Anette Kitzinger (Quelle: Metacom 5). Die Würfelsymbole finden Sie ausschließlich als PDF in der Datei „druckf. Tafeln“.