

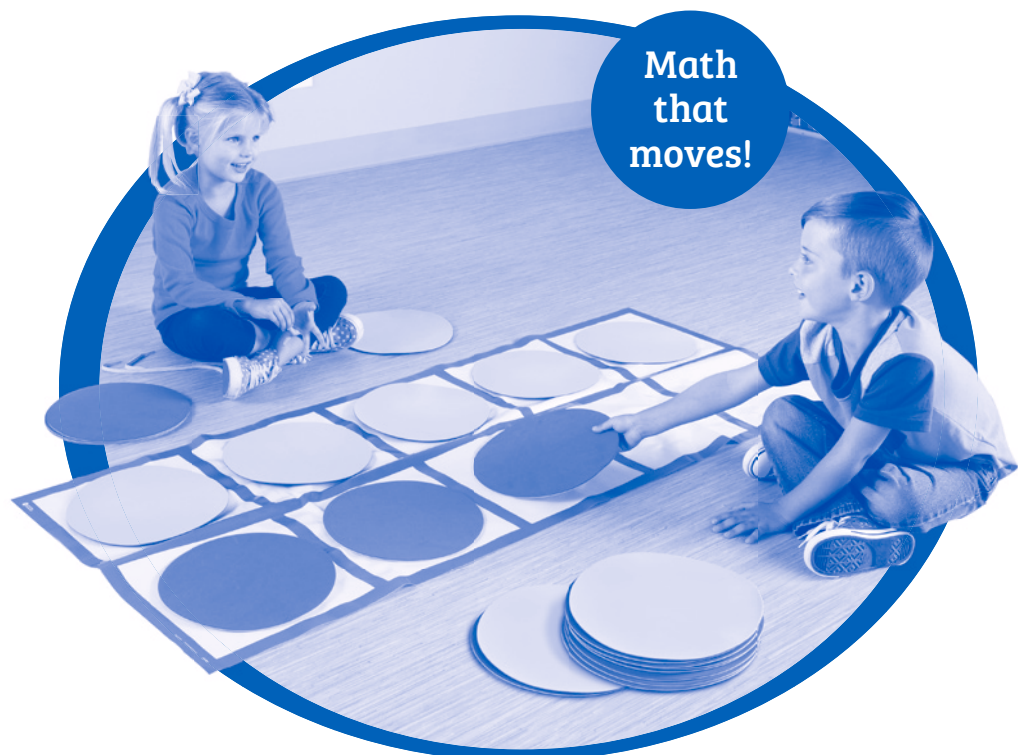


Ten-Frame Floor Mat Activity Set

Set de alfombras con cuadrícula de diez casillas

Ensemble de tapis de sol de grilles à dix cases

10er-Bodenmattenset



Activity Guide

Guía de Actividades • Guide d'activités • Spielanleitung

Includes:

- 2 Ten-frame floor mats
- 20 Double-sided counters (green and blue)

Stand up and be counted! Giant ten-frame mats incorporate students into the number-building fun as they represent 1–10, add and subtract, develop number sense, and more, using either the counters or themselves as interactive manipulatives. Create a double ten-frame with the second mat to extend number concepts to 20. Get them on their feet with math that really moves!

Note: To clean mats after use, wipe clean with a damp cloth. Do not saturate the mats, as too much water could damage the product.

Building Numbers

Establish a rule for building numbers: students should always start by placing counters in the top left square of the frame, fill the row across, and then fill the next row, moving from left to right. Horizontal is a more popular orientation because students find it easier to see that 10 is two 5s, and to count up from 5 while building the numbers 6–10.

Activities:

Subitizing
Students at this age should begin to *subitize*—to identify an amount represented, without counting. We do this with dice and dominoes. Have students turn around so they cannot see you. Then, build a number with counters on a ten-frame mat and cover it with a large object, such as a plastic tablecloth or a roll of paper. Students can now turn around. Uncover the number for about three seconds and cover it up again. Ask students to tell you what amount they saw.

What Makes a Number?

Ask a student to use counters to represent the number 7 on two ten-frame mats (e.g., place 3 counters on the first mat and 4 counters on the second). Ask students what number they see. Ask another student to build the number 7 a different way using popular examples of showing 7 include: "it's 5 and 2 more, it's 6 and 1, it's 3 less than 10." All of these answers are correct and essential to explore for a true understanding of the quantity 7, and what the symbol 7 actually represents. Try this with other numbers 1–10.

Call It Out!

Divide students into two groups. Call out a number between 1 and 10 (e.g., 6). Have 4 students from the first group begin building this number on the mat, using themselves as counters. Ask, "How many more do you need to make 6?" The correct number of

Let's Compete!

Split the classroom into two teams; place a mat in front of each. Pass out counters to the first person on each team. Call out any number 1–10. The first person to place the correct number of counters wins! Use two mats to work on numbers 1–20. Time each team as they take turns building a number. Which team built the number faster?

Roll Aways

Lay out both mats for building numbers 2–12. Roll two dice (not included). Have students add the numbers on each die and fill in the corresponding number of spaces on the mat(s), using either the counters or themselves as counters. Continue rolling and representing numbers.

Big Combos

Building a number with two colors at a time is a good way to demonstrate part-part-whole relationships for students. Put 6 blue counters and 4 green counters on the ten-frame. Discuss relationships such as $6 + 4 = 10$, $4 + 6 = 10$, and 6 and 4 together is 10. Alternate counters and amounts to see other relationships within the number 10. This also works well with smaller numbers. For example, 2 green counters plus 4 blue counters equals 6. You can also discuss that there are four empty spaces on the ten-frame, which shows that 6 is 4 less than 10.

Double Ten-Frame

Align two ten-frames, one above the other. Make the top frame show 7 (blue counters) and the bottom 6 (green counters). Show students how to add the two numbers together. Explain that they can take 3 of the green counters and move them up into the frame showing 7, thereby filling it to 10. There will be 3 green counters left in the lower ten-frame. Students will now see that $6 + 7$ is the same as 10 and 3 more, creating 13. Try this using other combinations with sums up to 20.

Beyond 10

Using both mats, model counting and create a number, such as 12. Place 10 counters on one mat and two more on the other mat. Discuss how 12 is 2 more than 10. Make other numbers greater than 10. Each time, ask, "How many more than 10 is this number?"

Number Relationships

Ask students to use themselves as counters to build a number; for example, 4. Then, ask the students to make the ten-frame show 6. Observe the strategy that students use to make the new number. Do they add two more to 4, or do they remove all "counters" and start over? Ask students to build another number from 6, such as 3. Did they change their strategy this time, by taking away 3? As students gain a better understanding of number relationships, they will naturally add to or take away from the first number rather than starting over.

other numbers 1–10.

students (2) from the second group joins the first group to complete the number. Encourage students to state the number sentence aloud: $4 + 2 = 6$. Continue with

Incluye:

2 alfombras con cuadrícula de diez casillas
20 fichas de doble cara (azules y verdes)

¡A ponerse de pie y que os cuenten! Las alfombras gigantes con cuadrícula de diez casillas integran a los alumnos en la diversión de formar números: representan los números del *1 al 10*, suman y restan, desarrollan el sentido de los números y mucho más, todo ello usando la fichas o ellos mismos como elementos didácticos interactivos. Con la segunda alfombra se puede crear una cuadrícula el doble de grande y ampliar los conceptos numéricos hasta 20. ¡Es hora de ponerse en pie con unas matemáticas de lo más movidas!

Observación: Después de usarlas, limpia las alfombras con un paño húmedo. No las mojes en exceso, ya que demasiada agua podría dañar el producto.

Formar números

Establece las normas para formar números: los alumnos deben empezar a poner fichas por la fila superior izquierda de la cuadrícula, completar toda esa fila y luego pasar a la fila siguiente, completándola de izquierda a derecha. Esta orientación horizontal es más popular porque a los alumnos les cuesta menos ver que *10* es dos 5 y contar a partir de 5 al formar los números del *6 al 10*.

Cuando los alumnos formen números, haz que utilicen solamente un color, ya sea azul o verde. Más adelante, cuando sumen números, pueden usar los dos colores para representar los sumandos. Haz que dos grupos de alumnos practiquen formando números del *1 al 10*, cada uno en una alfombra, y que después comparen y compartan sus soluciones con los demás.

Actividades:

Cálculo perceptual

A esta edad, los alumnos deben empezar a hacer un *cálculo perceptual*, es decir, percibir una cantidad representada sin contarla. Hacemos esto con dados y dominós. Pide a los alumnos que se den la vuelta para que no te vean. A continuación, forma un número con fichas en la alfombra y tápalo con algo grande, como un mantel de plástico o un rollo de papel. Di a los alumnos que ya pueden darse la vuelta. Destapa el número durante unos tres segundos y vuelve a taparlo. Pregunta a los alumnos qué cantidad han visto.

¿De qué se compone un número?

Pide a un alumno que utilice las fichas para representar el número 7 en las dos alfombras (por ejemplo, poniendo 3 fichas en la primera alfombra y 4 en la segunda). Pregunta a los demás qué número ven. Pide a otro alumno que utilice otra manera de formar el número 7 con las dos alfombras. Pronto verás que los alumnos ven este número de diversas maneras. Algunas representaciones populares del número 7 son: "Es 5 y 2 fichas más. Es 6 y 1. Es 3 fichas menos que 10". Todas estas respuestas son correctas y es fundamental que se exploren para comprender la cantidad 7 y lo que el símbolo 7 representa realmente. Prueba con otros números del *1 al 10*.

¡Di el número!

Divide a los alumnos en dos grupos. Di un número del 1 al 10 (por ejemplo, 6). Haz que 4 alumnos del primer grupo empiecen a formar el número en la alfombra, haciendo de fichas. Pregúntales: "¿Cuántas personas más necesitáis para sumar 6?" El número correcto de alumnos (2) del segundo grupo se une al primer grupo para completar el número. Anima a los alumnos a que digan la operación en voz alta: 4 + 2 = 6. Continúa con otros números del *1 al 10*.

Relaciones entre números

Haz que los alumnos hagan de fichas para formar un número, por ejemplo, el 4. A continuación, pídeles que formen el número 6 en la cuadrícula de la alfombra. Observa la estrategia que utilizan para formar el número nuevo: ¿Añaden dos alumnos a los 4 que ya hay o quitan todas las "fichas" y vuelven a empezar? Pídeles que formen otro número a partir de 6, como el 3. ¿Cambian de estrategia esta vez y quitan 3 alumnos? A medida que los alumnos conozcan mejor las relaciones entre los números, sumarán o restarán del primer número de forma natural, en vez de volver a empezar.

Más allá de 10

Utilizando las dos alfombras, cuenta hasta un número, por ejemplo el 12. Coloca 10 fichas en una alfombra y dos más en la otra. Comentad cómo el número *12* es 2 fichas más que 10. Cread otros números mayores que 10. Cada vez, preguntales: "¿Cuántas fichas más que 10 es este número?"

¡Hora de competir!

Divide la clase en dos equipos y coloca una alfombra en frente de cada uno. Reparte fichas a la primera persona de cada equipo. Di un número del *1 al 10*. La primera persona que coloque la cantidad correcta de fichas gana. Utilizad las dos alfombras para trabajar con los números del *1 al 20*. Cronometra a cada equipo mientras se turnan para formar un número. ¿Qué equipo ha sido más rápido?

Tira los dados

Coloca las dos alfombras para formar números del *2 al 12*. Tira dos dados (no incluidos). Haz que los alumnos reproduzcan los números de cada dado en las dos cuadrículas de las alfombras, ya sea usando las fichas o ellos mismos. Continúa tirando el dado y representando los números.

Grandes combinaciones

Formar un número con dos colores a la vez es una buena forma de demostrar a los alumnos las relaciones parte-parte-todo. Coloca 6 fichas azules y 4 fichas verdes en una cuadrícula. Comentad las relaciones entre los números, como que *6 + 4 = 10*, *4 + 6 = 10* y que si juntamos 6 y 4 son *10*. Alterna las fichas y las cantidades para ver otras relaciones dentro del número *10*. Esto también funciona bien con números más pequeños. Por ejemplo, 2 fichas verdes más 4 fichas azules es igual a 6. También puedes señalar que hay cuatro casillas vacías en la cuadrícula, lo que demuestra que 6 es 4 fichas menos que 10.

Cuadrícula doble

Alinea las dos cuadrículas de diez casillas, una encima de la otra. Forma el número 7 en la cuadrícula superior (con fichas azules) y el número 6 en la inferior (con fichas verdes). Muestra a los alumnos cómo pueden sumar los dos números. Explica que pueden coger 3 de las fichas verdes y moverlas a la cuadrícula superior, con el número 7, de manera que la completen hasta el número 10. Quedarán 3 fichas verdes en la cuadrícula inferior. Los alumnos verán que 6 + 7 es lo mismo que 10 y 3 fichas más, es decir, 13. Seguid con este juego usando otras combinaciones que sumen hasta 20.

Comprend :

2 tapis de sol de grilles à dix cases
20 jetons recto verso (verts et bleus)

Debout pour compter ! Représentant les chiffres de 1 à 10, les tapis géants de grilles à dix cases aident les élèves à renforcer leurs compétences numériques à l’aide d’additions et de soustractions, leur reconnaissance des chiffres et bien plus encore avec les jetons ou par eux-mêmes à l’aide d’une manipulation interactive. Créez une double grille à dix cases avec le second tapis pour étendre les notions des chiffres jusqu’à 20. Demandez-leur de se lever pour cette activité mathématique qui bouge !

Remarque : Nettoyez les tapis après utilisation avec un chiffon humide. Ne mettez pas trop d’eau sur les tapis car elle peut endommager le produit.

Représentation des chiffres

Établissez une règle pour la représentation des chiffres. Les élèves doivent toujours commencer à placer les jetons dans la case en haut à gauche de la grille et remplir la rangée de gauche à droite avant de passer à la rangée suivante. L’orientation horizontale est plus populaire car il est plus facile pour les élèves de visualiser que *10* est égal à deux fois 5 et de compter à partir de 5 tout en représentant visuellement les chiffres de *6 à 10*.

Lorsque les élèves représentent les chiffres, dites-leur d’utiliser une seule couleur (bleu ou vert). Plus tard, lorsqu’ils ajoutent les chiffres, ils peuvent utiliser deux couleurs pour représenter les chiffres à ajouter. Faites pratiquer différents chiffres compris entre *1 et 10* à deux groupes d’élèves sur chaque tapis de sol avant de comparer et de partager leurs solutions avec les autres élèves.

Activités :

Subitisation

Les élèves de cet âge doivent commencer à *subitiser*, à savoir identifier un chiffre représenté sans avoir à compter. Nous le faisons avec les dés et les dominos. Demandez aux élèves de se retourner pour qu’ils ne vous voient pas. Représentez un chiffre avec les jetons sur un tapis de grille à dix cases et recouvrez-le d’une nappe en plastique ou d’un rouleau de papier. Les élèves peuvent alors se retourner. Révéléz le chiffre pendant environ trois secondes avant de le recouvrir. Demandez aux élèves de vous dire le chiffre qu’ils ont vu.

Qu’est-ce qui fait un chiffre ?

Demandez à un élève de représenter le chiffre *7* avec les jetons sur deux tapis de grille à dix cases (en plaçant, par exemple, 3 jetons sur le premier tapis et 4 jetons sur l’autre tapis). Demandez aux élèves le chiffre qu’ils voient. Demandez à un autre élève de représenter le chiffre *7* d’une autre manière à l’aide des deux tapis. Vous découvrirez rapidement que les étudiants voient ce chiffre de bien des manières différentes. Exemples populaires de la représentation du chiffre *7* : « C’est 5 avec 2 de plus. C’est 6 et 1. C’est 3 de moins que 10. » Toutes ces réponses sont correctes et essentielles pour vraiment comprendre le chiffre *7* et ce que le symbole *7* représente réellement. Essayez cette activité avec d’autres chiffres compris entre *1 et 10*.

Faisons l’appel !

Séparez les élèves en deux groupes. Dites un chiffre compris entre 1 et 10 (6, par exemple). Demandez à 4 élèves du premier groupe de commencer à représenter ce chiffre sur le tapis en jouant le rôle des jetons. Demandez : « Combien faut-il ajouter pour aller jusqu’à 6 ? ». Le nombre correct d’élèves (2) du deuxième groupe rejoint le premier groupe pour compléter le chiffre. Encouragez les élèves à dire l’opération à voix haute : 4 + 2 = 6. Continuez l’activité avec d’autres chiffres compris entre *1 et 10*.

Relation entre les chiffres

Demandez aux élèves de servir de jetons pour représenter un chiffre, comme 4, par exemple. Demandez ensuite aux élèves de représenter le chiffre 6 sur le tapis. Observez la stratégie utilisée par les élèves pour représenter ce nouveau chiffre. Ont-ils ajouté deux de plus à 4 ou ont-ils supprimé tous les « jetons » pour recommencer depuis le début ? Demandez aux élèves de représenter un autre chiffre à partir de 6, comme 3. Ont-ils changé de stratégie cette fois en supprimant 3 jetons ? Alors que les élèves comprennent mieux les relations entre les chiffres, ils ajouteront ou soustrairont naturellement le premier chiffre au lieu de recommencer depuis le début.

Au-delà de 10

À l’aide des deux tapis et des jetons, représentez un nombre, tel que 12. Placez 10 jetons sur l’un des tapis et deux autres sur l’autre tapis. Discutez de la manière dont *12* est 2 de plus que 10. Représentez d’autres nombres supérieurs à 10. À chaque fois, demandez combien cela fait de plus que 10.

Qui va gagner ?

Divisez la classe en deux équipes avec un tapis devant chacune d’entre elles. Passez les jetons à la première personne de chaque équipe. Choisissez n’importe quel chiffre entre *1 et 10*. La première personne à placer le nombre correct de jetons sur le tapis gagne ! Utilisez deux tapis pour jouer avec des chiffres compris entre *1 et 20*. Chronométrez le temps que met chaque équipe, chacune à son tour, à représenter un chiffre. Quelle équipe a représenté le chiffre le plus rapidement ?

Lancé de dés

Disposez les deux tapis pour représenter des chiffres compris entre *2 et 12*. Lancez deux dés (non inclus). Demandez aux élèves d’ajouter les chiffres de chaque dé et de remplir le nombre correspondant de cases sur le ou les tapis à l’aide des jetons ou en occupant eux-mêmes les cases. Continuez à lancer le dé et à représenter les chiffres.

Grandes combinaisons

Représentez un chiffre avec deux couleurs à la fois pour montrer les parties et les chiffres entiers aux élèves. Placez 6 jetons bleus et 4 jetons verts sur la grille de dix cases. Discutez des relations, telles que *6 + 4 = 10*, *4 + 6 = 10* et *6 et 4 font 10*. Alternez les jetons et les chiffres pour illustrer d’autres relations pour le nombre *10*. Cela fonctionne aussi bien avec des chiffres plus petits. Par exemple, 2 jetons verts plus 4 jetons bleus font 6. Vous pouvez aussi discuter du fait qu’il y a quatre cases vides sur la grille de dix cases, ce qui montre que 6 est égal à 4 cases de moins que 10.

Double grille

Alignez les deux grilles de dix cases, l’une au-dessus de l’autre. Placez 7 jetons (bleus) sur la grille supérieure et 6 jetons (verts) sur la grille inférieure. Montrez aux élèves comment ajouter les deux chiffres. Expliquez qu’ils peuvent prendre 3 des jetons verts et les déplacer sur la grille supérieure avec les 7 jetons pour faire 10. Il restera 3 jetons verts sur la grille inférieure. Les élèves pourront ainsi voir que 6 + 7 est la même chose que 10 + 3, soit 13. Essayez d’utiliser d’autres combinaisons dont la somme va jusqu’à 20.

Enthält:

2x 10er-Bodenmatten

20x doppelseitige Spielsteine (grün und blau)

Aufstehen und sich zählen lassen! Riesige 10er-Matten beziehen die Schüler in die Bildung von Zahlen mit ein. Mithilfe der Matten bilden die Schüler die Zahlen von 1 bis 10, addieren und subtrahieren, entwickeln ein Gefühl für Zahlen und vieles mehr. Dazu werden entweder die Spielsteine verwendet, oder die Schüler selbst bilden bewegliche Spielfiguren. Mit der zweiten Matte lässt sich ein weiterer 10er-Block darstellen und die Rechenaufgaben können somit auf 20 erweitert werden. Und jetzt das Bein geschwungen zur Mathematik, die wirklich was in Bewegung bringt!

Hinweis: Nach Gebrauch lassen sich die Matten mit einem feuchten Tuch abwischen. Lassen Sie die Matten nicht zu feucht bzw. nass werden, da zu viel Wasser das Produkt beschädigen kann.

Zahlen bilden

Legen Sie eine Regel für das Bilden von Zahlen fest: Die Schüler beginnen mit dem Platzieren der Spielsteine eines 10er-Blocks immer im Kästchen oben links, füllen dann zuerst diese Reihe und gehen erst danach zum Anfang der nächsten Reihe, die sie ebenfalls von links nach rechts füllen. Die waagerechte Variante ist bei den Schülern beliebter, denn die Schüler erkennen schneller, dass die 10 aus zwei 5ern besteht. Und es ist leichter, ab 5 zu zählen, wenn die Zahlen 6 bis 10 gebildet werden.

Wenn ein Schüler eine Zahl bilden soll, bitten Sie ihn, alle Spielsteine einer Farbe (blau oder grün) zu verwenden. Wenn zu einem späteren Zeitpunkt Zahlen hinzugefügt werden sollen, können die Schüler beide Farben verwenden, um die beiden Summanden darzustellen. Lassen Sie zwei Schülergruppen auf je einer Bodenmatte das Bilden unterschiedlicher Zahlen von 1 bis 10 üben. Anschließend werden die Lösungen mit denen der anderen Schüler verglichen und ausgetauscht.

Spielvorschläge:

Bildliche Mengenerfassung

Schüler dieser Altersgruppe sollten mit der *bildlichen Mengenerfassung* beginnen: Dabei wird eine dargestellte Menge auf einen Blick erkannt, ohne sie abzählen zu müssen. Dies üben wir mit Würfeln und Dominosteinen. Die Schüler sollen sich umdrehen, damit sie nichts sehen können. Bilden Sie nun auf einer 10er-Matte mit den Spielsteinen eine Zahl und decken Sie sie mit einem großen Gegenstand (beispielsweise einem Tischtuch oder einer Papierrolle) ab. Die Schüler dürfen sich nun umdrehen. Decken Sie die Zahl etwa drei Sekunden lang auf und danach gleich wieder zu. Fragen Sie die Schüler, welche Menge sie sahen.

Woraus besteht eine Zahl?

Bitten Sie einen Schüler, mit den Spielsteinen die Zahl 7 auf beiden 10er-Matten darzustellen (Beispiel: 3 Spielsteine auf die erste und 4 Spielsteine auf die zweite Matte legen). Fragen Sie die Schüler, welche Zahl sie sehen. Bitten Sie nun einen Schüler, die Zahl 7 wieder auf beiden Matten zu legen, diesmal aber in einer anderen Kombination. Sie werden bald merken, dass die Schüler die Zahl in verschiedenen Varianten erkennen können. Einige beliebte Beispiele zum Legen der 7 sind: „5 und 2 dazu. 6 und 1. 3 weniger als 10.“ Alle obigen Antworten sind richtig und für ein gutes Verständnis der Menge 7 wesentlich. Mit dieser Übung wird erforscht, wofür das Symbol 7 eigentlich steht. Versuchen Sie diese Übung mit weiteren Zahlen von 1 bis 10.

Ausrufen!

Teilen Sie die Schüler in zwei Gruppen auf. Rufen Sie eine Zahl zwischen 1 und 10 (z. B. 6) in die Gruppen. Lassen Sie 4 Schüler der ersten Gruppe diese Zahl auf der Matte bilden. Dabei sind die Schüler selbst die „Spielfiguren“. Fragen Sie: „Wie viele weitere Schüler braucht ihr, um auf 6 zu kommen?“ Die richtige Anzahl an Schülern (2) der zweiten Gruppe gesellt sich zur ersten Gruppe dazu, und nun kann die Zahl richtig gebildet werden. Fordern Sie die Schüler auf, die Gleichung laut aufzusagen: 4 + 2 = 6. Führen Sie die Übung mit weiteren Zahlen von 1 bis 10 durch.

Zahlenbeziehungen

Bitten Sie die Schüler, mit sich selbst als Spielfiguren eine Zahl zu bilden, zum Beispiel die 4. Nun sollen die Schüler auf der 10er-Matte die Zahl 6 darstellen. Beobachten Sie, wie die Schüler vorgehen, um die neue Zahl zu bilden. Fügen sie zur 4 noch zwei Schüler hinzu? Oder entfernen Sie zuerst alle „Spielfiguren“ und beginnen ganz von vorn? Bitten Sie die Schüler, die 6 als Ausgangsbasis zu nehmen und daraus jetzt eine andere Zahl zu bilden, beispielsweise die 3. Ändern sie ihre Vorgehensweise diesmal und entfernen 3 Personen? Je besser die Schüler die Zahlenbeziehungen verstehen, desto einfacher wird es ihnen fallen, zur Ausgangsbasis Zahlen hinzuzufügen oder davon abzuziehen, anstatt jedes Mal von vorn zu beginnen.

Über die 10 hinaus

Demonstrieren Sie mithilfe beider Matten das Zählen. Legen Sie eine Zahl, zum Beispiel die 12. Legen Sie 10 Spielsteine auf die eine und zwei weitere auf die andere Matte. Besprechen Sie gemeinsam, dass die 12 gleich 2 mehr als 10 ist. Bilden Sie weitere Zahlen, die größer als 10 sind. Fragen Sie jedes Mal: „Wie viel mehr als 10 ist diese Zahl?“

Auf in den Wettbewerb!

Teilen Sie die Klasse in zwei Teams. Legen Sie vor jedem Team eine Matte ab. Geben Sie jeweils der ersten Person jedes Teams die Spielsteine. Rufen Sie laut eine beliebige Zahl von 1 bis 10 aus. Die erste Person, die die Zahl mit der richtigen Menge an Spielsteinen legt, gewinnt! Nehmen Sie zwei Matten, um das Ganze mit Zahlen von 1 bis 20 zu wiederholen. Stoppen Sie die Zeit, die jedes Team abwechselnd braucht, um eine Zahl zu bilden. Welches Team hat die Zahl schneller bilden können?

Die Würfel sind gefallen

Legen Sie beide Matten aus. Nun sollen Zahlen von 2 bis 12 gebildet werden. Würfeln Sie zwei Würfel (nicht im Lieferumfang enthalten). Lassen Sie die Schüler die Zahlenwerte auf den beiden Würfeln addieren und die entsprechende Nummer auf einer bzw. beiden Matten darstellen. Hierzu können die Spielsteine oder die Schüler selbst eingesetzt werden. Spielen Sie dies mit verschiedenen Würfeln durch.

Große Zahlenkombinationen

Eine Zahl mit zwei Farben gleichzeitig zu bilden ist eine gute Übung für die Schüler, „Teil-Teil-Ganzes“-Zahlenbeziehungen zu demonstrieren. Legen Sie 6 blaue und 4 grüne Spielsteine auf die 10er-Matte. Besprechen Sie Zahlenbeziehungen wie *6 + 4 = 10*, *4 + 6 = 10* und „6 und 4 ergeben zusammen 10“. Verwenden Sie beide Spielfarben und verschiedene Zahlenmengen, um weitere Zahlenbeziehungen der Zahl *10* darzustellen. Diese Variante lässt sich auch mit kleineren Zahlen spielen. Beispiel: 2 grüne plus 4 blaue Spielsteine ergibt 6. Sie können auch sagen, dass auf der 10er-Matte vier leere Felder übrig sind. So lässt sich sehen, dass 6 gleich 4 weniger als 10 ist.

Doppelte 10er-Blöcke

Legen Sie die beiden 10er-Matten übereinander aus. Legen Sie eine 7 (blaue Spielsteine) auf der oberen und eine 6 (grüne Spielsteine) auf der unteren Matte. Zeigen Sie den Schülern, wie diese beiden Zahlen zusammenaddiert werden. Erklären Sie, dass die Schüler 3 grüne Spielsteine wegnehmen und auf die Matte mit der 7 legen können, um auf der oberen Matte eine 10 zu bilden. Auf dem unteren 10er-Block bleiben dann 3 grüne Spielsteine übrig. Die Schüler können nun erkennen, dass 6 + 7 dasselbe ist wie 10 und 3 dazu: Jedesmal wird die Zahl 13 gebildet. Versuchen Sie auch mit anderen Kombinationen, Summen bis 20 zu bilden.