

## Fingerzahlen – Fingermengen



<b>Klassenstufe:</b>	Klassenstufe 1	
<b>Menüsprache:</b>	Deutsch/Englisch	
<b>Kosten:</b>	1,99 €	
<b>Inhalt / Kontext:</b>	In dieser App geht es um die Darstellung von Mengen durch die Anzahl der berührenden Finger. Dabei sollen diese möglichst schnell und ohne abzuzählen erkannt und mit Fingern gelegt werden (simultane Fingerrepräsentation). Zur Schulung der simultanen Zahlerfassung stehen vier verschiedene Spiele zur Verfügung, die abhängig vom individuellen Lernstand des Kindes ausgewählt werden sollen.	
<b>Ziele:</b>	Ziel dieser App ist die Festigung des Verständnisses von Zahlen und ihren Zusammenhängen als Grundlage für ein gesichertes Zahl- und Operationsverständnis und alle weiterführenden mathematischen Kompetenzen.	
<b>Aufgabe:</b>	Innerhalb einer vorgegebenen Zeit sollen in allen vier Spielen möglichst viele Punkte erreicht und der eigene Rekord immer wieder geschlagen werden. 1. Zahlen: Kennenlernen von Bedienung und Nutzung 2. Mengenbilder: Simultane Erfassung von Mengenbildern 3. Gemischte Darstellungen: Simultane Erfassung von Mengenbildern 4. Rechenaufgaben: Schnelles Rechnen von Aufgaben im festgelegten Zahlenraum	
Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:	-	
Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:	<b>Zahlen und Operationen</b>	• Zahlzerlegungen bis 10 automatisieren
<b>Variationen:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variation des Zahlenraums (3-10)</li> <li>• Variation der Blitzblickzeit (aus - kurz - lang)</li> <li>• Variation der Spielzeit (40s - 300s)</li> <li>• Variation der Aufgabenstellung: s.o.</li> </ul>	
<b>Tipps:</b>	Mit den Schülerinnen und Schülern können verschiedene Möglichkeiten thematisiert werden, wie man eine bestimmte Zahl mit Fingern darstellen kann. Beispielsweise kann die Zahl 8 als 5+3, genauso aber auch als 4+4 gezeigt werden.	
<b>Lernvoraussetzungen:</b>	Mindestens Zahlenraum bis 10	

<b>Bewertung:</b>	<i>positiv</i>	<i>negativ</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Differenzierung möglich</li> <li>• Einfache Handhabung</li> <li>• Automatisierung von Grundaufgaben</li> <li>• Durch das Rekordsystem sehr motivierend, gleichzeitig wird aber auch der eigene Lernfortschritt sichtbar gemacht</li> <li>• wenig Instruktionen notwendig</li> <li>• Aufzeigen verschiedener Zahldarstellungen (nonverbal-symbolisch, ikonisch)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fingerdarstellungen von Zahlen ausschließlich an die 5er-Struktur gebunden</li> <li>• wenig Raum für Hilfestellung/Unterstützung in den einzelnen Spielen</li> </ul>