

WürfelWelt „Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20“

Inhalte durch Bewegung zu vermitteln, ist ein Königsweg zum Lernen – auch im Fachunterricht. Kinder lernen ausdauernder, gründlicher und begeisterter, wenn sie ihren Körper mit allen seinen Sinnen dabei einsetzen können. Das so Gelernte bleibt auch besser im Gedächtnis haften. Die WürfelWelt ist ein neues, sehr robustes und vielseitiges Mediensystem mit geradezu unerschöpflichen Möglichkeiten. Immer ist Bewegung Bestandteil des Spielens und Lernens. Und weil Bewegung beflügelt, ist der Umgang mit der WürfelWelt für alle Kinder immer wieder ein Riesenspaß und fordert stets von neuem zu eifrigem Mittun heraus.

Durch Größe, Robustheit und Festigkeit des Materials kann aus einem normalen „Würfel“ ein Werfen, Rollen oder Kegeln werden. Somit bieten sich Bewegungsanreize mit hohem Aufforderungscharakter. Wird der Würfel mit den Punkten von 1 bis 6 bestückt, kann er für jedes Gesellschaftsspiel genutzt werden. Mit dieser bewegungsintensiven Art des Würfels werden altbekannte Spiele noch variantenreicher.

Neben den bereits erschienenen Inhalten können Sie auch ganz einfach selbst beliebige Inhalte in den Seitenflächen der Würfel befestigen. Dazu eignen sich unsere selbst beschreibbaren Blanko-Scheiben sowie Fixierscheiben.

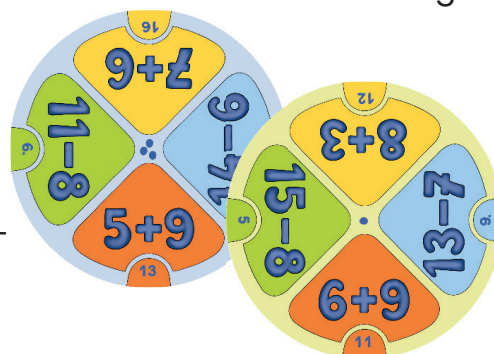
Das Set „Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20“ beinhaltet 12 Schachteln mit jeweils 6 Würfelscheiben:

 Addition bis 10	 Addition und Subtraktion bis 10	 Gemischte Aufgaben 1
 Addition bis 10	 Addition und Subtraktion bis 10	 Gemischte Aufgaben 2
 Subtraktion bis 10	 Addition bis 20 mit Zehnerübergang	 Gemischte Aufgaben 3
 Subtraktion bis 10	 Subtraktion bis 20 mit Zehnerübergang	 Gemischte Aufgaben 4

4 Farben, 4 Aufgaben

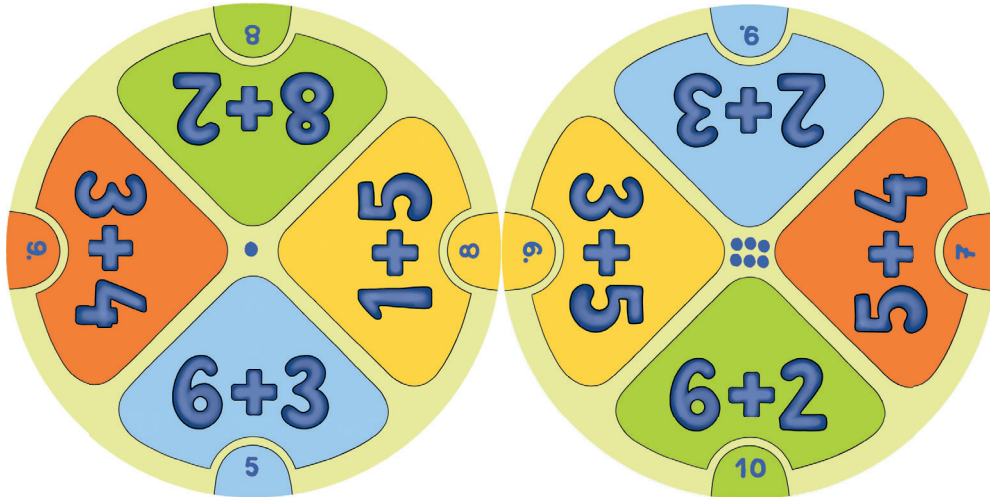
Jede Würfelscheibe ist in 4 Farbfelder unterteilt. In jedem Feld befindet sich eine Aufgabe sowie, etwas kleiner und unterhalb des Farbfeldes, die Lösung einer anderen Aufgabe (dazu später mehr). Die Auswahl einer der 4 Aufgaben kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- Die Kinder wählen selbst eine Farbe
- Vorgabe einer Farbe
- Die Farbe wird mit einem speziellen Farbwürfel aus dem separat erhältlichen Basic-Set gewürfelt.



Einlegen der Scheiben in den Würfel

Die Aufgaben haben ein Selbstkontrollsystem. Die Lösung einer Aufgabe steht auf jener Scheibe, die auf der gegenüberliegenden Würfelseite eingelegt wurde.



Beim Einlegen der Scheiben darauf achten, dass sich jeweils zwei passende Scheiben in gegenüberliegenden Würfelseiten befinden. Es gibt zwei „Erkennungshilfen“ für passende Scheiben:

- In der Mitte der Würfelscheiben befinden sich Würfelpunkte von 1 bis 6. Passende Scheiben sind diejenigen, deren Summe 7 ergibt.
- Hinter den 4 Farbfeldern einer Scheibe ist eine dezente Hintergrundfarbe erkennbar. Passende Scheiben haben die gleiche Hintergrundfarbe.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Freude beim Einsatz der Würfelwelt! Die WürfelWelt initiiert Bewegung, und Bewegung beflügelt – beim Spielen, beim Lernen, beim Denken und Kombinieren.