

SCHRITT 1 VON 11

ZIP-Datei herunterladen

Lade auf der Zahlengarten-Seite die LearningView-Datei als ZIP herunter und entpacke sie auf deinem Computer.



Rechnen im Garten

Im Zahlengarten üben Lernende das Addieren ganzer Zahlen. Die Schnecke bewegt sich auf dem Zahlenstrahl: Positive Zahlen führen nach rechts, negative nach links.

Das kann das Spiel

Vier Beete

Der Zahlenraum wird schrittweise größer.

Zahlenstrahl

Eine Pfeil-Hilfe macht Rechenwege sichtbar.

Motivierendes Üben

Richtige Antworten lassen das eigene Beet wachsen.

LearningView

Ergebnisse und Abschluss können an LearningView übermittelt werden.

Ausprobieren oder in LearningView einsetzen

Du kannst das Spiel direkt im Browser testen. Für den Einsatz in LearningView steht zusätzlich die eigenständige HTML-Datei zum Herunterladen bereit.

[Zahlengarten ausprobieren →](#)[⬇ LearningView-Datei als ZIP herunterladen](#)

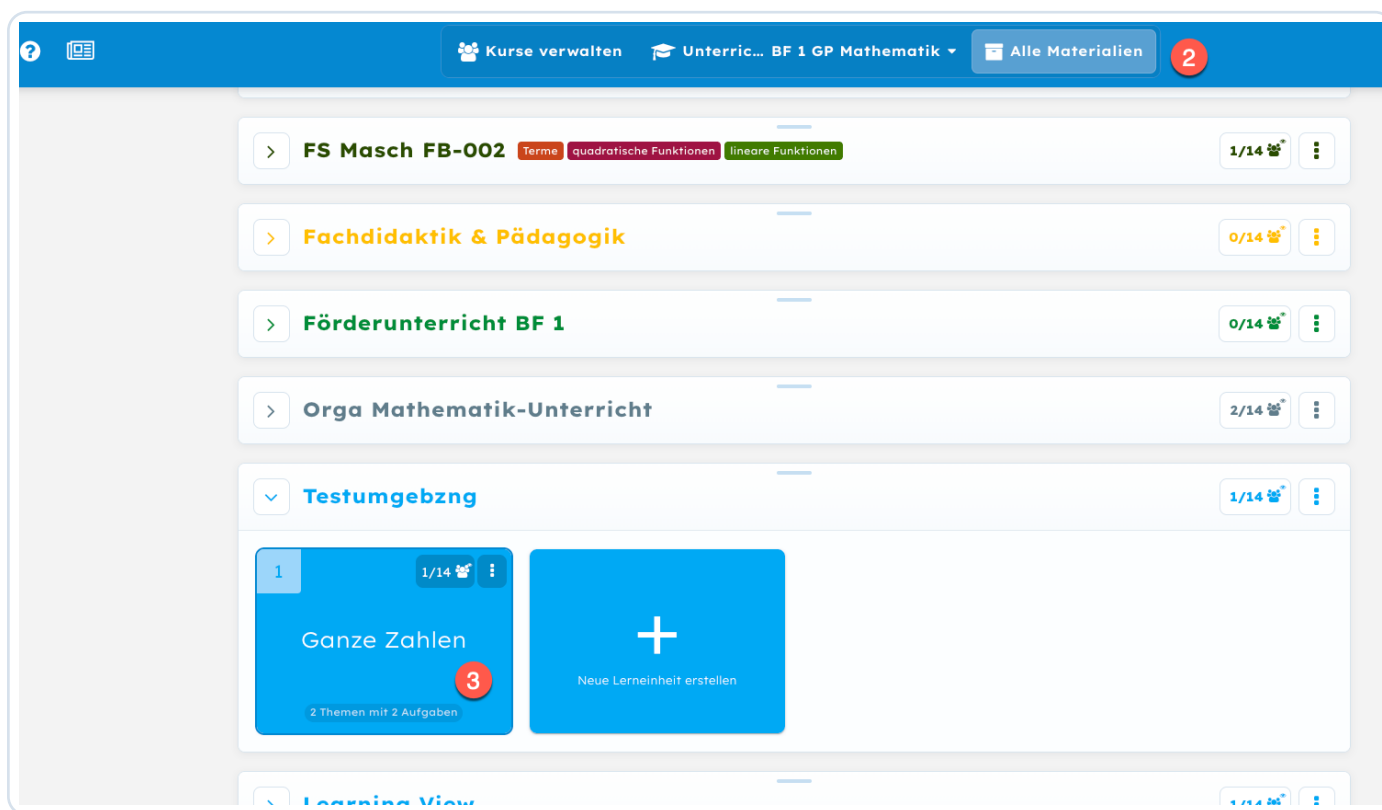
1

Die ZIP-Datei enthält die bereitgestellte Version 4 als HTML-Datei und kann für LearningView verwendet werden.

SCHRITT 2 VON 11

Lerneinheit öffnen

Öffne in LearningView die passende Lerneinheit, in der du den Zahlengarten einsetzen möchtest.



SCHRITT 3 VON 11

Aufgabe hinzufügen

Wähle im gewünschten Thema „Aufgabe hinzufügen“.

Testumgebung: Ganze Zahlen

Suchbegriff

AUS

1

01 was sind ganze Zahlen

🔖

1/14*

⋮

Beschreibung, z.B. Lernziele, Kompetenzen (optional)

+ Kriterienraster

+ Lehrplanbezug

Aufgabe 1

Aufgabe 2

+ Aufgabe hinzufügen

2

Addition und Subtraktionen von ganzen Zahlen

🔖

0/14*

⋮

Beschreibung, z.B. Lernziele, Kompetenzen (optional)

+ Kriterienraster

+ Lehrplanbezug

+ Aufgabe hinzufügen

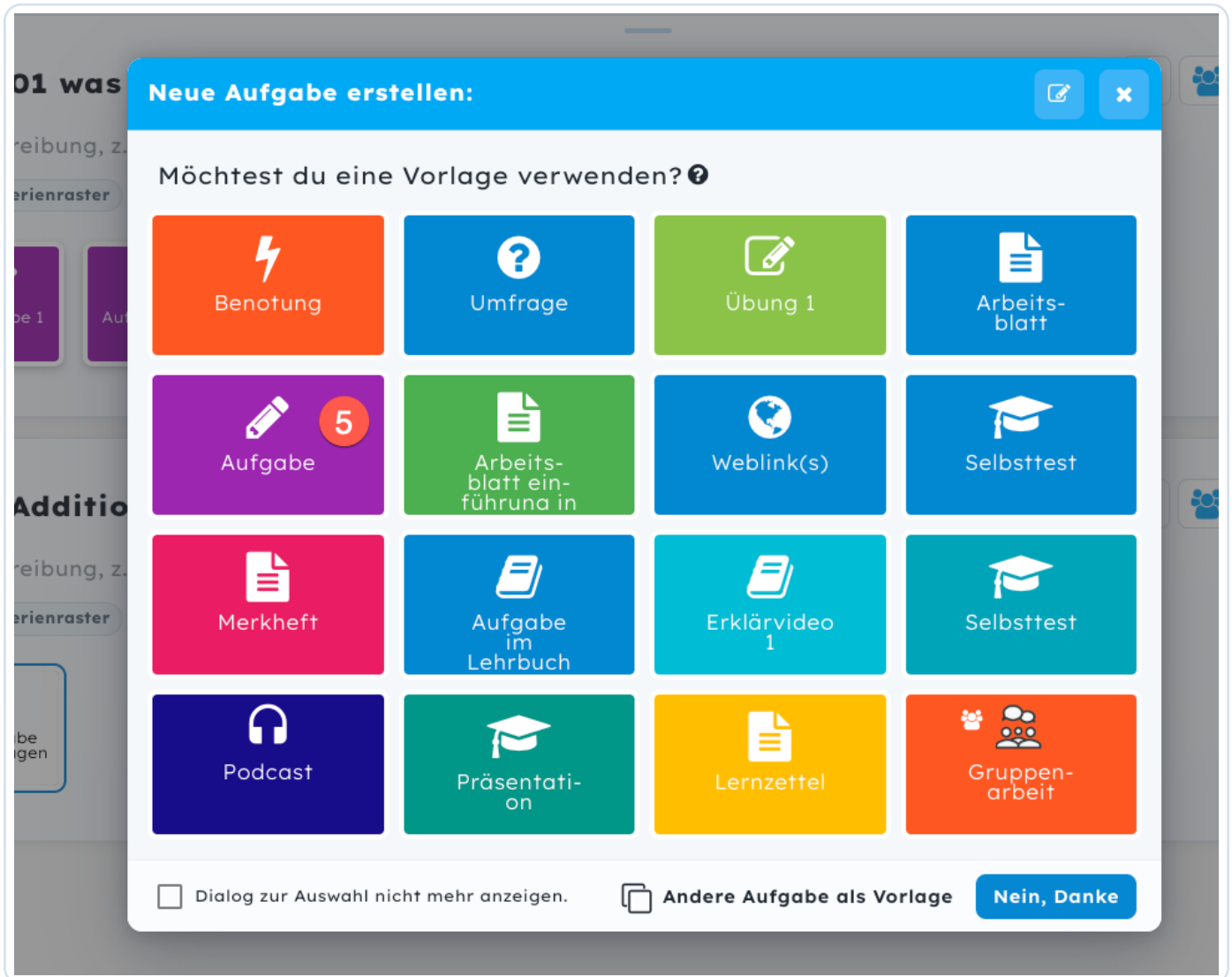
4

+ Neues Thema erstellen

SCHRITT 4 VON 11

Vorlage „Aufgabe“ wählen

Klicke im Auswahlfenster auf die Vorlage „Aufgabe“.



SCHRITT 5 VON 11

Auf „Anbieter“ umstellen

Wähle oben den Reiter „Anbieter“.

Aufgabe als Vorlage speichern

Aufgabe **Sammlung** **Selbsttest** **Umfrage** **6 Anbieter**

FARBE **ICON** **ZUSATZ** **NIVEAU**

NAME / TITEL / AUFGABE

Aufgabe

AUFGABENSTELLUNG / ERLÄUTERUNG / HINWEIS / BEMERKUNG (OPTIONAL)

ANHÄNGE / WEBLINKS / LÖSUNGEN HINZUFÜGEN (OPTIONAL)

BESCHRIFTUNG

Mehr anzei ☐ **im Kurs kollaborativ bearbeitbar**

+ Anhang anfügen

SOZIALFORM **ABGABEFORM**

Einzelarbeit **Foto erstellen**

KORREKTURFORM

Korrektur durch Lehrperson

Abbrechen **Speichern** **Speichern & austellen**

Wechsel bestätigen

<

Neue Aufgabe erstellen:

Niveau-differenzie...

Aufgabe

Sammlung

Selbsttest

Umfrage

Anbieter

FARBE

ICON

ZUSATZ

NIVEAU

NAME / TITEL / AUFGABE

Aufg.

AUFG.

OPTIONAL)

ANHÄNGE

bar

+ Anhang hinzufügen

SOZIALFORM

ABGABEFORM

KORREKTURFORM

Einzelarbeit

Foto erstellen

Korrektur durch Lehrperson

Abbrechen

Speichern

Speichern & austellen

SCHRITT 7 VON 11

„generiert“ wählen

Wähle „generiert“ als Anbieter und klicke danach auf „HTML hochladen“.

Aufgabe

als Vorlage speichern

☒ Aufgabe

Sammlung

Selbsttest

Umfrage

Anbieter

FARBE

ICON

ZUSATZ

NIVEAU

NAME / TITEL / AUFGABE

Aufgabe

AUFGABENSTELLUNG / ERLÄUTERUNG / HINWEIS / BEMERKUNG (OPTIONAL)

ANHÄNGE / WEBLINKS / LÖSUNGEN HINZUFÜGEN (OPTIONAL)

BESCHRIFT...

Mehr anz

☐ im Kurs kollaborativ bearbeitbar

+ Anhang anfügen

ANBIETER

LearningApps

Edulo

Zebis

anderer

generiert

8

Mit Hilfe von generativen Werkzeugen lassen sich interaktive Inhalte entwickeln und hier in LearningView nutzen. Mehr Informationen findest du [hier](#).

HTML hochladen

9

Interaktive Inhalte werden bei den Lernenden automatisch als erledigt markiert, wenn sie die Aufgabe vollständig gelöst haben (je nach Inhalt).

SOZIALFORM

KORREKTURFORM

Abbrechen

Speichern

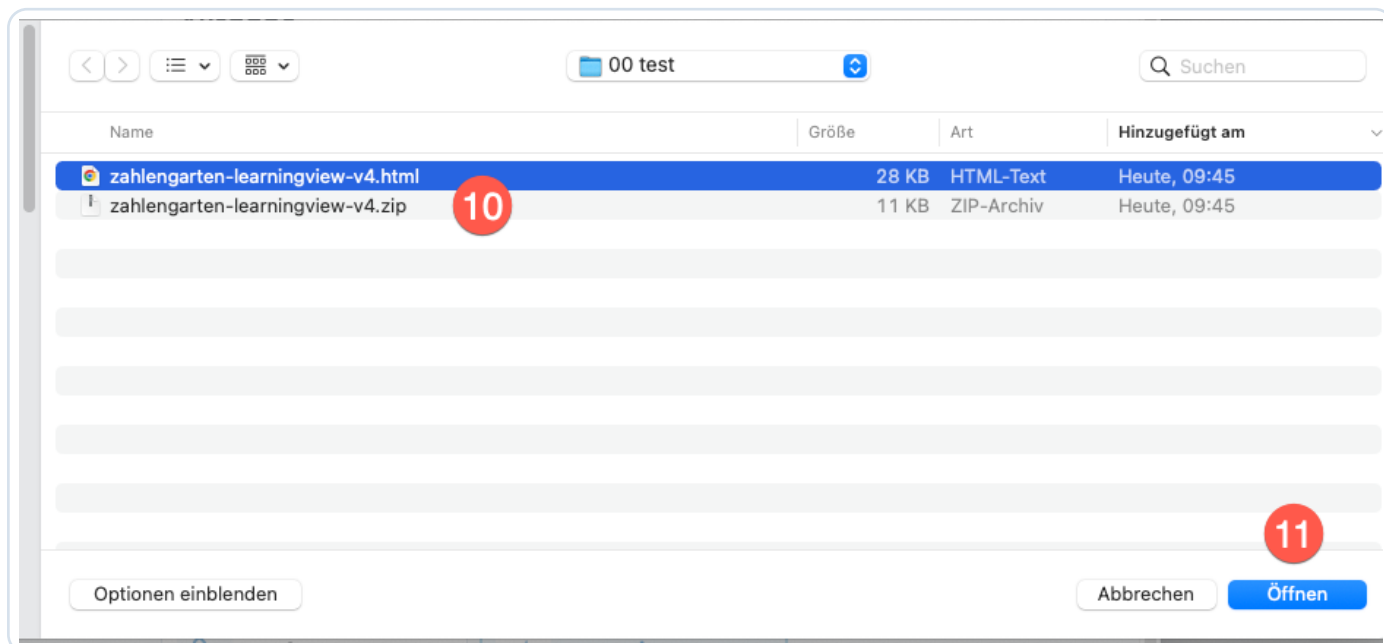
Speichern & austeilen

Seite 7 von 11

SCHRITT 8 VON 11

HTML-Datei auswählen

Wähle die entpackte Datei zahlengarten-learningview-v4.html aus und öffne sie.



SCHRITT 9 VON 11

Inhalt testen

Nutze „Inhalt anzeigen“, um zu prüfen, ob der Zahlengarten richtig dargestellt wird.

< Neue Aufgabe erstellen:

Niveau-differenzie...

Aufgabe

als Vorlage speichern

☒ Aufgabe

Sammlung

Selbsttest

Umfrage

Anbieter

FARBE

ICON

ZUSATZ -

-

NIVEAU -

NAME / TITEL / AUFGABE

Aufgabe

AUFGABENSTELLUNG / ERLÄUTERUNG / HINWEIS / BEMERKUNG (OPTIONAL)

ANHÄNGE / WEBLINKS / LÖSUNGEN HINZUFÜGEN (OPTIONAL)

BESCHRIFT...

Mehr anz

☐ im Kurs kollaborativ bearbeitbar

Anhang anfügen

ANBIETER

LearningApps

Edule

Zebis

anderer

generiert

Mit Hilfe von generativen Werkzeugen lassen sich interaktive Inhalte entwickeln und hier in LearningView nutzen. Mehr Informationen findest du [hier](#).

HTML hochladen

Inhalt anzeigen 12

Interaktive Inhalte werden bei den Lernenden automatisch als erledigt markiert, wenn sie die Aufgabe vollständig gelöst haben (je nach Inhalt).

SOZIALFORM

KORREKTURFORM

Abbrechen

Speichern

Speichern & austeilen

SCHRITT 10 VON 11

Aufgabe speichern

Speichere die Aufgabe. Bei Bedarf kannst du sie anschließend direkt an deine Lerngruppe austeilen.

<

Neue Aufgabe erstellen:

... Niveau-differenzie...

Aufgabe

als Vorlage speichern

☒ Aufgabe

Sammlung

Selbsttest

Umfrage

Anbieter

FARBE

ICON

ZUSATZ -

-

NIVEAU -

NAME / TITEL / AUFGABE

Aufgabe

AUFGABENSTELLUNG / ERLÄUTERUNG / HINWEIS / BEMERKUNG (OPTIONAL)

ANHÄNGE / WEBLINKS / LÖSUNGEN HINZUFÜGEN (OPTIONAL)

BESCHRIFT...

Mehr anz

☐ im Kurs kollaborativ bearbeitbar

Anhang anfügen

ANBIETER

LearningApps

Edulo

Zebis

anderer

generiert

Mit Hilfe von generativen Werkzeugen lassen sich interaktive Inhalte entwickeln und hier in LearningView nutzen. Mehr Informationen findest du [hier](#).

HTML hochladen

Inhalt anzeigen

Interaktive Inhalte werden bei den Lernenden automatisch als erledigt markiert, wenn sie die Aufgabe vollständig gelöst haben (je nach Inhalt).

SOZIALFORM

KORREKTURF 13

Abbrechen

Speichern

Speichern & austeilen

SCHRITT 11 VON 11

Zahlengarten ausprobieren

Öffne die Aufgabe aus der Lernendenansicht und teste kurz den Start sowie die Bedienung.

 **Aufgabe**



 Mehr anzeigen

 **Zahlengarten**

Ganze Zahlen addieren – gegen die Uhr!

 Musik

 Töne



Willkommen im Rechengarten!

Testen

 **Geschichte beginnen (mit Ton)**

Merkregel: Eine **positive** Zahl dazuzählen heißt: nach **rechts** auf dem Zahlenstrahl. Eine **negative** Zahl dazuzählen heißt: nach **links**.