

Vorwort	1	Schriftliche Addition/Subtraktion	40
Lerntipps	3	Multiplikation mit Zehnerzahlen	42
Addieren/Subtrahieren bis 100	4	Längen (km, m)	44
Einmaleins	6	Konzentrationsübung	45
Konzentrationsübung	8	Gemischte Aufgaben bis 100	46
Einmaleins mit 3, 6, 9	10	Schriftliche Subtraktion	49
Gewichte (kg, g)	11	Gewichte (kg, g)	50
Einmaleins	13	Zahlen bis 1000	51
Einmaleins mit 7	14	Einmaleinssätze (alle)	52
Einmaleins mit 9	15	Längen (cm, mm)	54
Addieren/Subtrahieren bis 1000	16	Zahlenrätsel	55
Zahlen bis 1000	18	Gemischte Aufgaben bis 100	56
Einmaleins	20	Uhrzeit (Std., Min.)	58
Zahlen bis 1000	23	Platzhalteraufgaben	59
Konzentrationsübung	24	Division	60
Längen (messen)	26	Konzentrationsübung	63
Gemischte Aufgaben bis 100	28	Einmaleins	64
Rechnen mit Geld (€)	29	Größen	65
Symmetrie	31	Gemischte Aufgaben bis 1000	66
Uhrzeit (Std., Min.)	32	Achsensymmetrie	67
Rechnen mit Geld (€, Cent)	33	Einmaleinstabelle	68
Addieren/Subtrahieren bis 1000	34	Fachbegriffe/Grundrechenarten	70
Rätsel	35	Größen	71
Schriftliche Addition	36	Stichwortverzeichnis	72
Einmaleins/Vergleichen (>, <)	38	Lösungsteil und Rechenspiel in der Heftmitte nach Seite	36
Symmetrie	39		

Hauschka Lernhilfen, Heft 653

© 2017 Hauschka Verlag

Lilienthalstraße 2, 82178 Puchheim

Telefon +49 89 1416013

Fax +49 89 1416015

E-Mail: info@hauschkaverlag.de

www.hauschkaverlag.de

**netzwerk
lernen**

Verfasserin: Brigitte Schreiber, Grafing

Lektorat: Agnes Spiecker, Freising

Illustrationen: Gisela Specht, München/
Elke Dirksen, Augsburg/Hubert Stadtmüller, München

Gestaltung und Layout: Redaktion Hauschka Verlag

Druck: Kessler Druck + Medien GmbH & Co. KG, Bobingen

Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 978-3-88

zur Vollversion



Liebe Eltern,

langfristigem Lernerfolg liegen Motivation und Freude zugrunde. Dieses Heft hilft Ihrem Kind, Spaß und Interesse an Matheaufgaben zu finden. **Abwechslungsreiche Aufgaben, lustige Rätsel sowie Knobel- und Rechenspiele wecken die Freude am Lernen.**

Die **Aufgaben** sind **eingebettet** in die **spannende Erzählung** von Anna und Felix, die bei ihrem Großvater eine Zeitmaschine entdecken und auf eine mittelalterliche Abenteuerreise gehen. Beim Lösen der Aufgaben erfährt Ihr Kind Einzelheiten über die Erlebnisse der beiden Kinder. Nebenbei wird so auch die **Lesefertigkeit** geschult.

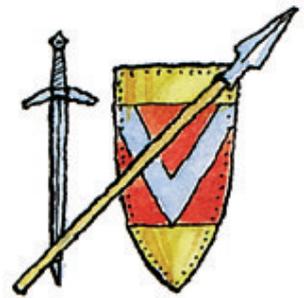
- ▶ In **kleinen Lerneinheiten** werden einige **wichtige Lerninhalte des vorgeschriebenen Unterrichtsstoffes** der 3. Klasse wiederholt. Der **Schwierigkeitsgrad** der Aufgaben **steigert sich langsam**.
- ▶ Das Programm enthält ebenso **Konzentrationsübungen**.
- ▶ Die ausführlich erklärten **Lösungen** befinden sich in der Mitte des Heftes und sind **heraustrennbar**.
- ▶ **Leicht verständliche Aufgabenstellungen, viele Beispielaufgaben und einfache Lösungskontrollen** ermöglichen auch **schwachen Schülern** mit diesem Heft **alleine** zu arbeiten. Die Selbstständigkeit Ihres Kindes wird gefördert.
- ▶ Außerdem bietet dieses Übungsprogramm **Lerntipps** (S. 3) sowie **verständliche Übersichten über Größen, Abkürzungen und Umwandlungen** (S. 70/71). Mit der **Einmaleinstabelle** (S. 68/69) können Sie die verschiedenen Einmaleinssätze mit Ihrem Kind wiederholen.

Auf ein fröhliches und erfolgreiches Mathe-Abenteuer im Mittelalter!

Ihre 

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

kannst du dir vorstellen, in einer anderen Zeit zu leben? Vielleicht in der Ritterzeit im Mittelalter? Dieses Buch erzählt die Geschichte von Anna und Felix, die in ihren Sommerferien eine Zeitmaschine entdecken. Damit beginnt für sie eine aufregende Reise.



Die beiden erleben viele Abenteuer, bei denen du sie begleiten kannst. Lies und überlege genau, denn es gibt einige knifflige Rätsel und Aufgaben zu lösen.



Dieses Buch gehört:

Endlich sind die Sommerferien da! Anna und Felix sind Zwillinge, neun Jahre alt, und manchmal große Nervensägen. Da stimmen Vater und Mutter sofort zu, als der Großvater die Kinder über die Sommerferien zu sich einlädt. Der Abschied von den Eltern fällt nicht schwer, und die Bahn bringt die Kinder zu ihrem Ferienziel. Am Abend stehen sie vor dem riesigen, alten Haus ihres Opas. „Irgendwie sieht es gespenstisch und unheimlich aus“, flüstert Felix Anna zu.

1 Willst du Großvaters Haus sehen?

- ▶ **Rechne** die Aufgaben auf der rechten Seite!
- ▶ **Schneide** dann die Rechtecke mit den Lösungszahlen (unten auf dieser Seite) aus. **Lege** sie zuerst auf das richtige Aufgabenfeld und **klebe** sie dann auf!



$27 + 65 =$

$82 - 18 =$

$74 - 22 =$

$31 + 17 =$

$99 - 17 =$

$24 + 38 =$

$81 - 49 =$

$41 + 28 =$

$62 - 38 =$

$49 + 26 =$

$50 - 32 =$

$42 + 35 =$



Sieh jetzt im **herausnehmbaren** Lösungsteil nach Seite 36 nach! Wie alle Lösungen findest du auch diese Lösung unter der **Nummer** der betreffenden Aufgabe. Diesmal also unter **1**.



„Herzlich willkommen!“, begrüßt Großvater die beiden Kinder freundlich. Großvater ist ein kleiner Mann mit einem netten, runzligen Gesicht und einem grauen Vollbart. „Das ist Paulchen“, sagt er, „mit ihm fühle ich mich hier draußen nicht so einsam.“

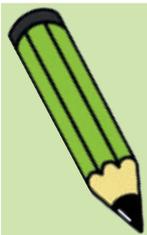
2 ▶ Löse die folgenden Aufgaben!

- ▶ **Suche** dann die Felder mit den Ergebniszahlen (auf der rechten Seite) und **male** sie in den angegebenen Farben **aus**! Dann erfährst du, wer Opas bester Freund ist.



$$6 \cdot 2 = \underline{\quad} \quad 4 \cdot 4 = \underline{\quad} \quad 6 \cdot 10 = \underline{\quad} \quad 7 \cdot 2 = \underline{\quad}$$

$$5 \cdot 4 = \underline{\quad} \quad 9 \cdot 10 = \underline{\quad} \quad 9 \cdot 2 = \underline{\quad} \quad 7 \cdot 10 = \underline{\quad}$$



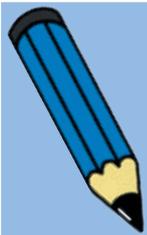
$$5 \cdot 5 = \underline{\quad} \quad 6 \cdot 4 = \underline{\quad} \quad 10 \cdot 10 = \underline{\quad} \quad 5 \cdot 8 = \underline{\quad}$$

$$7 \cdot 4 = \underline{\quad} \quad 6 \cdot 5 = \underline{\quad} \quad 9 \cdot 4 = \underline{\quad}$$



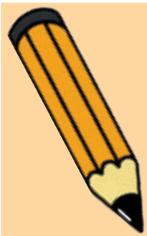
$$6 \cdot 8 = \underline{\quad} \quad 8 \cdot 4 = \underline{\quad} \quad 7 \cdot 5 = \underline{\quad} \quad 8 \cdot 8 = \underline{\quad}$$

$$9 \cdot 5 = \underline{\quad} \quad 9 \cdot 8 = \underline{\quad} \quad 7 \cdot 8 = \underline{\quad}$$



$$16 : 4 = \underline{\quad} \quad 25 : 5 = \underline{\quad} \quad 24 : 4 = \underline{\quad} \quad 100 : 10 = \underline{\quad}$$

$$24 : 8 = \underline{\quad} \quad 64 : 8 = \underline{\quad} \quad 36 : 4 = \underline{\quad} \quad 56 : 8 = \underline{\quad}$$



$$1 \cdot 13 = \underline{\quad} \quad 2 \cdot 11 = \underline{\quad} \quad 22 : 2 = \underline{\quad} \quad 24 : 12 = \underline{\quad}$$

$$10 \cdot 5 = \underline{\quad} \quad 3 \cdot 7 = \underline{\quad} \quad 30 : 2 = \underline{\quad}$$

Die Kinder können nicht fassen, was mit ihnen geschehen ist. Völlig allein stehen sie in einer fremden Welt. „Hier sind Pferdespuren! Da waren wohl Reiter unterwegs!“, staunt Anna. „Wir müssen den Spuren folgen, dann werden wir auf Menschen stoßen“, schlägt Felix vor. So machen sie sich auf den Weg, bis sie schließlich eine kleine Stadt erreichen.

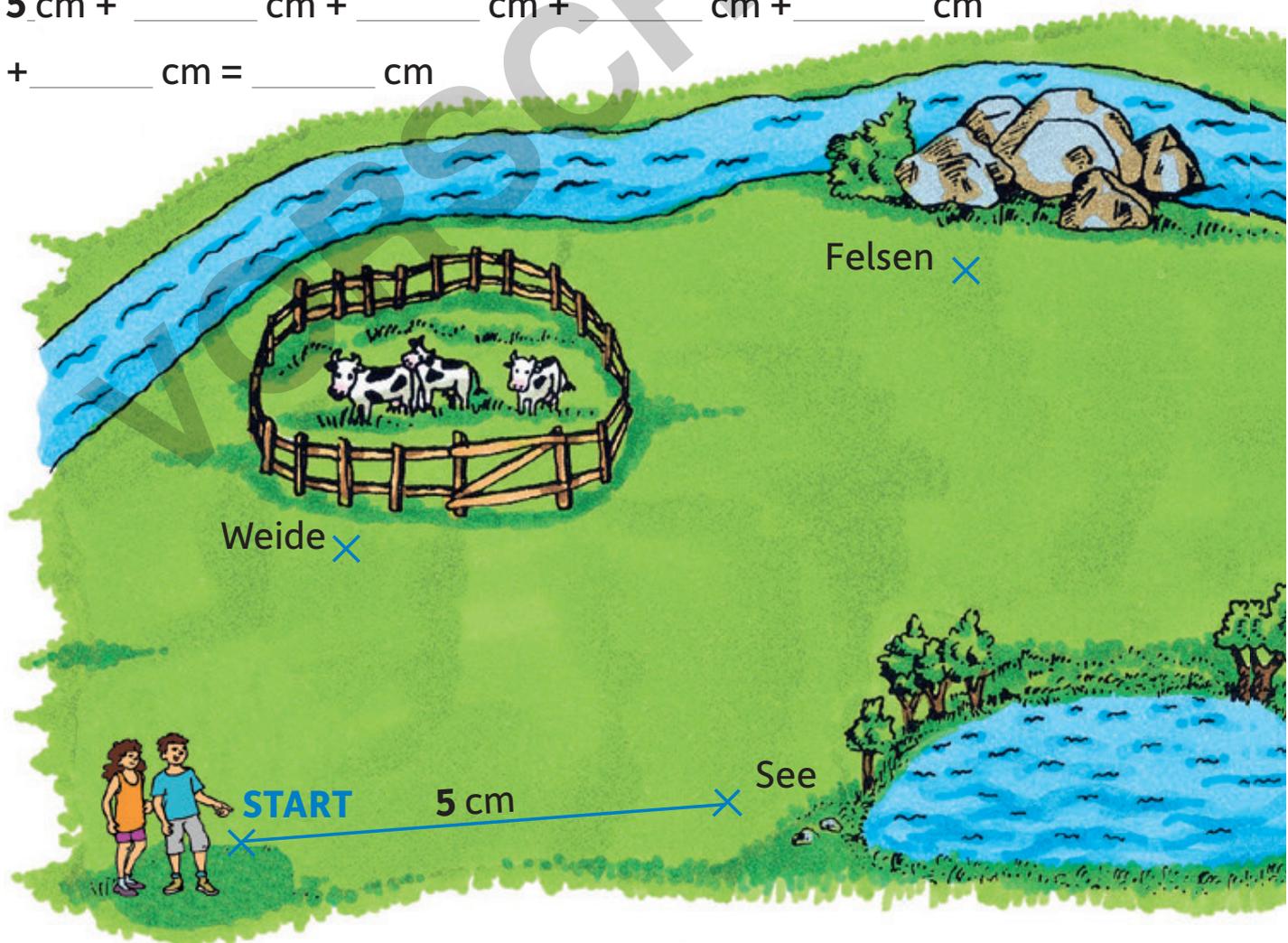
- 15** Die Kinder gehen folgenden Weg:
Start – See – Felsen – Windräder – Brücke – Burgruine – Stadt

Zeichne den Weg der Kinder auf der Karte **mit Lineal ein!**

- **Miss** den Weg mit dem Lineal **aus** und **zähle** am Ende alle Zentimeter **zusammen!** (Beim Messen kommen keine Kommazahlen vor.)

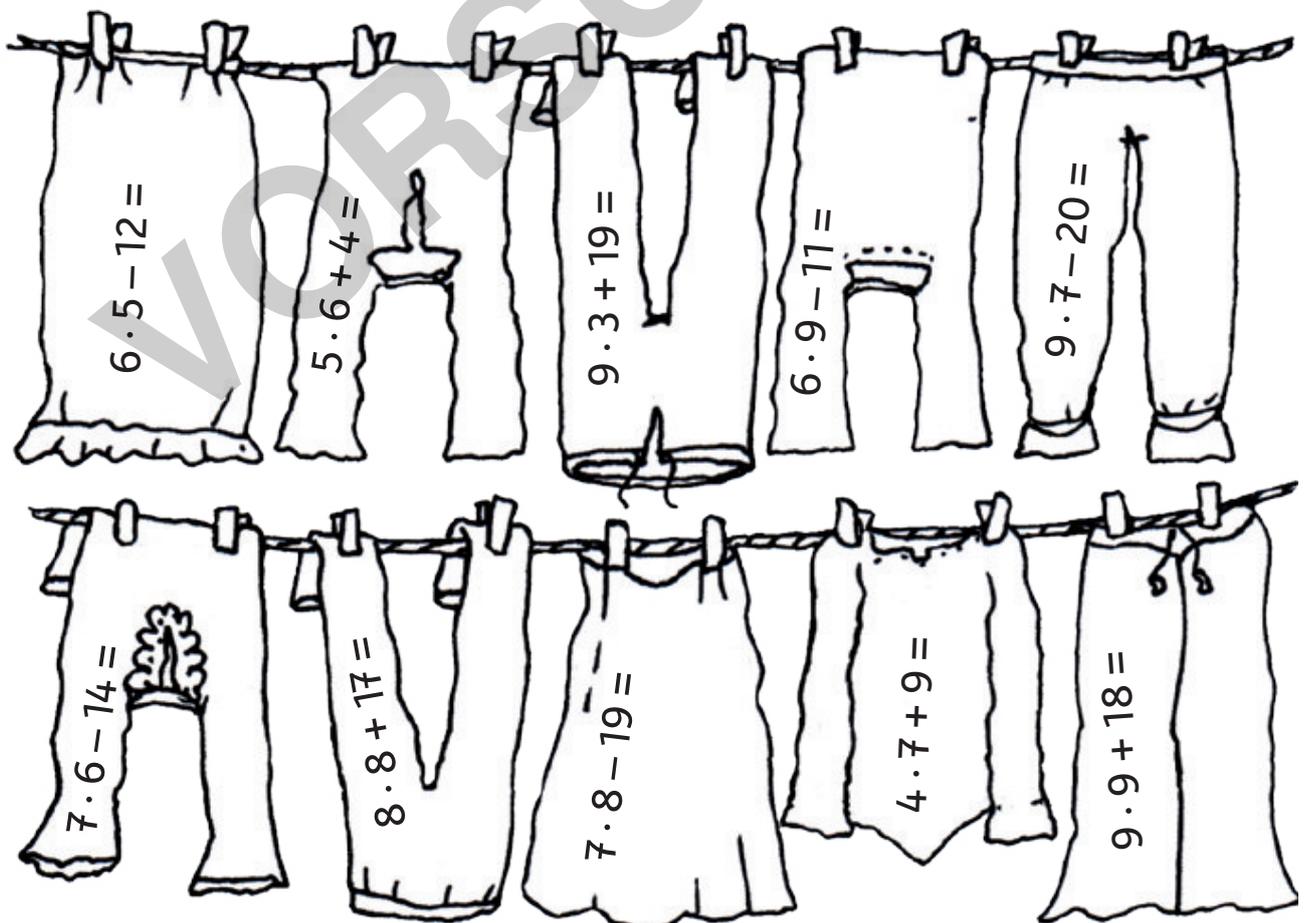
$$5 \text{ cm} + \underline{\quad} \text{ cm} + \underline{\quad} \text{ cm} + \underline{\quad} \text{ cm} + \underline{\quad} \text{ cm}$$

$$+ \underline{\quad} \text{ cm} = \underline{\quad} \text{ cm}$$



Kurz vor dem Stadttor merken die Kinder, dass die Menschen hier ganz anders gekleidet sind. Ängstlich verstecken sie sich hinter einem Busch. „Wer weiß, was mit uns geschieht, wenn sie uns entdecken. Denen müssen wir wie Wesen von einem anderen Stern vorkommen“, flüstert Anna. Sie blicken sich ängstlich um, da entdecken sie vor einem Haus eine Wäscheleine. Schon haben sie eine Idee: Sie tauschen ihre Kleidung gegen die Kleidung an der Wäscheleine. Dann werden sie so aussehen wie die Kinder in der Ritterzeit.

- 16** ▶ **Rechne** die Aufgaben auf den Kleidungsstücken! Ihre Ergebnisse verraten dir, welche Kleidung die Kinder gegen ihre eintauschen.
- ▶ Anna zieht die Kleidungsstücke mit dem Ergebnis **37** an.
Male ihren **Rock blau**, ihr **Hemd rot** an!
 - ▶ Felix passt die Kleidung mit dem Ergebnis 43.
Male seine **Hose braun** und sein **Hemd gelb** an!



Zwei Tage sind vergangen, an denen die Kinder den Erfinder ohne Erfolg gesucht haben. Jetzt sind sie völlig erschöpft und verzweifelt. „Er ist der Einzige, der weiß, wie wir wieder nach Hause kommen“, sagt Felix müde. Anna hat eine Idee: „Erinnerst du dich noch an die Magierin, die mit ihrem alten Pferdefuhrwerk vor dem Stadttor stand? Vielleicht weiß sie etwas über den Erfinder. Wenn uns überhaupt noch etwas helfen kann, dann sind es wahrscheinlich magische Kräfte. Los, gehen wir!“ Gesagt, getan. Die Kinder kommen zum Stadttor. Sie erschrecken, denn die Magierin sieht unheimlich aus und riecht merkwürdig.

- 27** ▶ **Rechne** die Aufgaben! Dann weißt du, wie du das Bild auf Seite 37 **ausmalen** musst! Vorsicht! Manche Zahlen sind in der Figur **zweimal** enthalten, du musst also **zweimal** ausmalen!

	1	0	3			3	0	6			2	3	8			2	1	2			3	5	4				
+			1	5		+	1	1	2		+	4	4	1		+	3	0	1		+	4	3	5			
	_____						_____						_____						_____						_____		
	(gelb)						(braun)						(rot)						(orange)						(rosa)		
	2	3	1			4	7	3			1	3	5			3	0	7			1	0	9				
+	7	5	9		+	3	5	2		+	1	1	6		+	2	5	8		+	2	1	1				
	_____						_____						_____						_____						_____		
	(grün)						(lila)						(grau)						(blau)						(rosa)		
	2	6	7			5	4	3			4	7	6			2	8	9			3	3	3				
+	2	1	5		+	1	9	9		+		7	9		+	2	7	4		+	5	8	9				
	_____						_____						_____						_____						_____		
	(blau)						(rot)						(grau)						(lila)						(blau)		

