

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Mathematik

Titel: Noch mehr Kopfrechenspaß (1.-4. Klasse) (16 S.)

Produktthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Grundschulprogramm „Kreative Ideenbörse“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

▶ Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Grundschule“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im [Jahresabo](#) beziehen.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

▶ Die Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien zu ziehen, bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@olzog.de

📧 Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg

☎ Tel.: 0 81 91/97 000 220 | 📠 Fax: 0 81 91/97 000 198

www.olzog.de | www.edidact.de

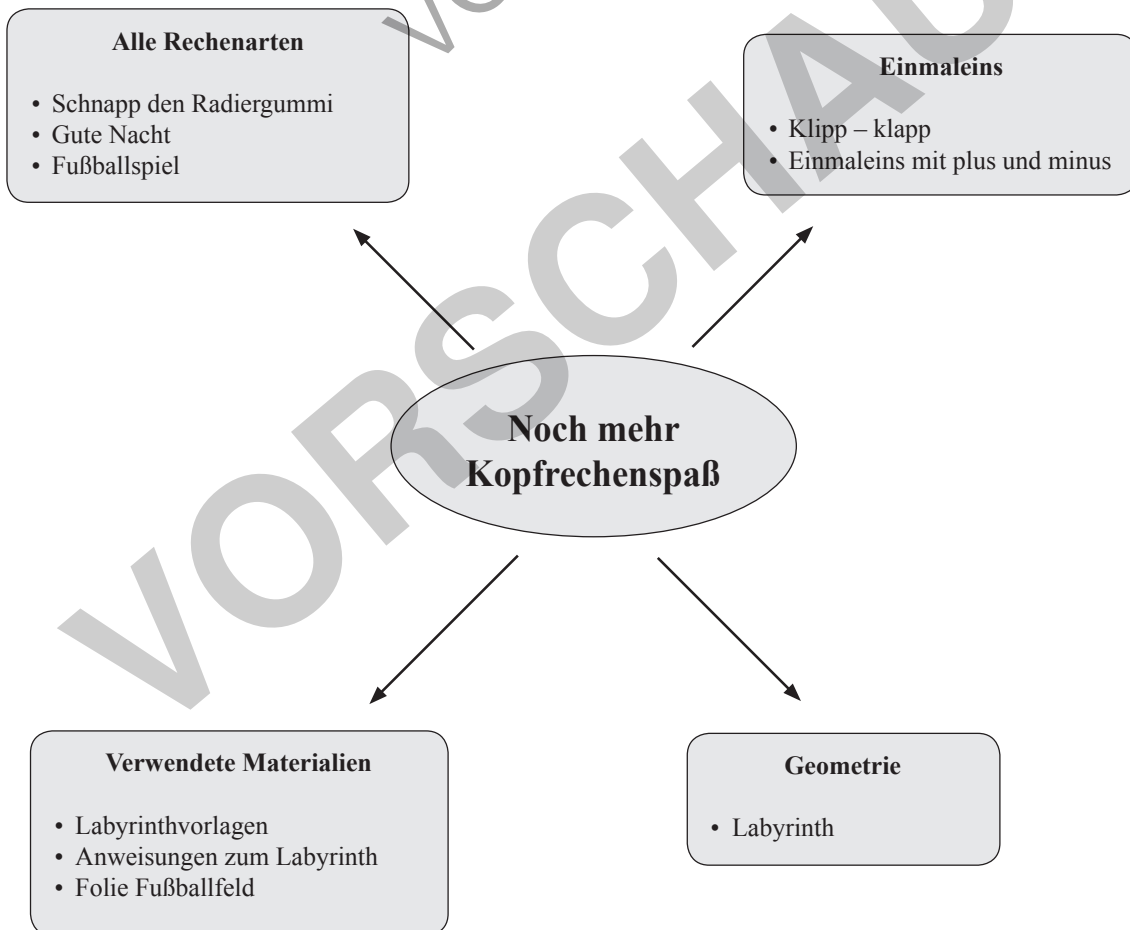
Noch mehr Kopfrechenspaß

Gabriele Brandmeier


Lernziele:

Die Schüler sollen

- vielfältige Möglichkeiten des Kopfrechnens kennenlernen,
- durch konsequente tägliche Rechenübungen ihre Rechenfertigkeit steigern,
- Kopfrechenaufgaben mit zunehmender Schnelligkeit und Sicherheit bewältigen,
- erleben, dass Kopfrechnen auch Spaß machen kann,
- die Kopfrechenaufgaben des jeweiligen Zahlenraums verinnerlichen.



Noch mehr Kopfrechenspaß

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
<p>Vorbemerkung: Kopfrechnen gehört zu jeder Mathematikstunde dazu. Um die einzelnen Rechenoperationen zu sichern, bedarf es vielfältiger Übungsformen. Damit es nicht langweilig wird, ist eine abwechslungsreiche Aufgabenstellung wichtig.</p> <p>Beachtet werden sollte jedoch, dass das Erklären und die Organisation des Kopfrechnens nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Ziel ist es, dass jeder Schüler innerhalb kurzer Zeit möglichst viele Aufgaben rechnet. Wichtig ist dabei auch die Kontrolle, sei es durch den Partner, den Lehrer oder den Schüler selbst.</p> <p>Einige Kopfrechenaufgaben sind für verschiedene Rechenoperationen und -aufgabenformen geeignet und können nach Bedarf abgewandelt werden.</p> <p>Die Kopfrechenübungen können als Karteikarten verwendet werden und sollen somit die Suche nach einer passenden Übung erleichtern. Das benötigte Material sowie die zu übenden Rechenoperationen sind jeweils am Anfang vermerkt.</p>	<p>Der kleine Rechen-Maxe führt mit passenden Symbolen durch die Karteikarten. Die Vorlage ohne Symbole kann von der Lehrkraft durch das Einfügen eigener Symbole beliebig genutzt werden.</p> 
<p>I. Hinführung</p> <p>Wichtig ist, dass allen Schülern die Aufgabenstellung beim Kopfrechnen klar ist. Damit die Schüler die Aufgaben auch möglichst schnell und zügig rechnen können, ist es deswegen wenig sinnvoll, die Aufgabenform ständig zu wechseln. Je nach Klasse sollte eine Kopfrechenübung 2-3 Wochen geübt werden, bis die nächste Aufgabenform eingeführt wird. Auf bekannte Kopfrechenübungen kann der Abwechslung halber natürlich jederzeit zurückgegriffen werden.</p> <p>Um die Motivation der Schüler zu erhalten, ist eine Wertschätzung der geleisteten Kopfrechenarbeit seitens der Lehrkraft von großer Bedeutung. Außerdem wurde bei diesen Kopfrechenspielen darauf verzichtet, einen Klassensieger zu ermitteln. Auch die schwachen Schüler sollen angstfrei und ihren Leistungen entsprechend rechnen können.</p>	
<p>II. Erarbeitung</p> <p>Labyrinth</p>	<p>→ Labyrinth M1 ①②③④ → Labyrinth „Im Wald“ M2 ①②③④ → Einführungssituation und Anweisungen zum Labyrinth „Im Wald“ M3a/b ①②③④ → Labyrinth „Schatzsuche“ M4 ①②③④</p>

<p>Fußballspiel</p> <p>Klipp – klapp</p> <p>Schnapp den Radiergummi</p> <p>Gute Nacht</p> <p>Einmaleins mit plus und minus</p>	<p>→ Einführungssituation und Anweisungen zum Labyrinth „Schatzsuche“ M5a/b 1 2 3 4</p> <p>→ Labyrinth „Meerestiere“ M6 1 2 3 4</p> <p>→ Einführungssituation und Anweisungen zum Labyrinth „Meerestiere“ M7a/b 1 2 3 4</p> <p>→ Fußballspiel M1 1 2 3 4</p> <p>→ Folie Fußballspiel M8 1 2 3 4</p> <p>→ Klipp – klapp M9 2 3 4</p> <p>→ Schnapp den Radiergummi M9 1 2 3 4</p> <p>→ Gute Nacht M10 1 2 3 4</p> <p>→ Einmaleins mit plus und minus M10 1 2 3 4</p>
--	--

Tipp:**Buchtipps:**

- Wittmann, Erich Ch./Müller, Gerhard: „Handbuch produktiver Rechenübungen“, Band 1, Düsseldorf 2000
- Alle Schulbücher und Arbeitshefte zum Mathematikunterricht der 1. bis 4. Jahrgangsstufe