



Vorwort

Lassen Sie mich bitte als Verfasser und Autor dieser Arbeitsblätter kurz ein paar Worte an Sie richten.

Wie Sie wissen, unterliegen fertige Arbeitsblätter immer den Schwierigkeiten, dass sie nicht exakt zu dem Adressatenkreis, dem Unterrichtsstoff oder dem Schwierigkeitsgrad der Lehrkraft passen.

Dieses Problem haben wir mit der vorliegenden CD-Rom in mehrfacher Weise gemeistert:

1. Sie haben die Möglichkeit, alle Arbeitsblätter nach Ihren Wünschen zu modifizieren, denn alle Dokumente liegen im Word-Format vor und können somit leicht abgeändert werden!
2. Zu jedem Arbeitsblatt gibt es ein Blanko-Arbeitsblatt, in dem Sie nur noch Ihre persönlichen Aufgaben eintragen müssen!
3. Jedes Arbeitsblatt enthält eine Hilfe bzw. einen Hinweis, auf dem nicht nur die didaktischen Hilfestellungen zum Unterrichtseinsatz konzipiert wurden, sondern auch technische Hilfestellungen mit wertvollen Tipps und Tricks zu Arbeitsblatterstellung und -gestaltung.
4. Gleichsam als „Blick in die Zukunft“ enthält diese Einheit ein automatisches Arbeitsblatt zur Erstellung magischer Quadrate. Viel Spaß beim Einsatz dieses modernen Moduls.

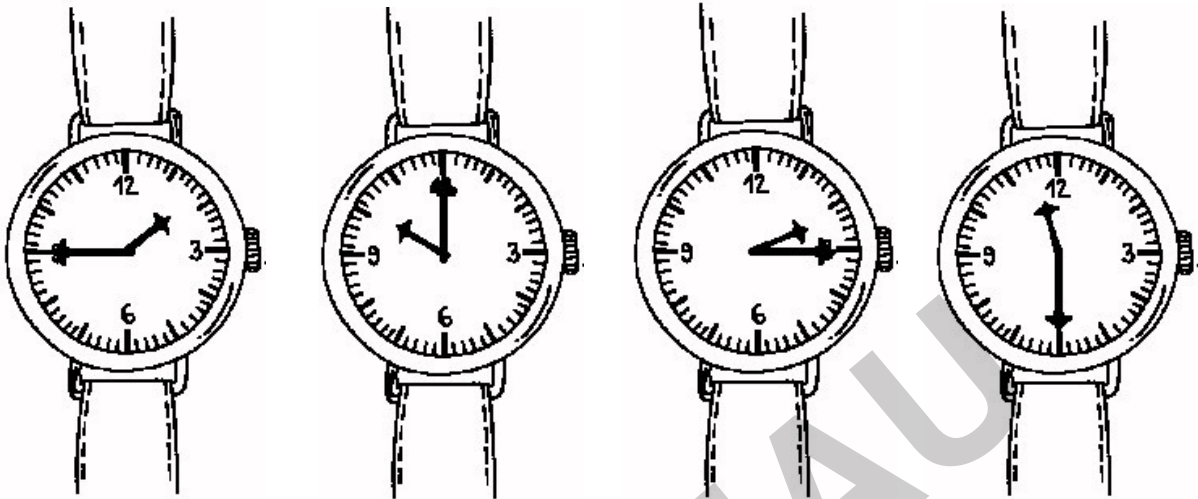
Weitere Einheiten zum Thema Mathematik, Deutsch und Sachkunde für die 3. und 4. Klasse (Primarstufe) sind in Vorbereitung.

Autor und Verlag wünschen Ihnen viel Erfolg beim Einsatz dieser Arbeitsmaterialien!

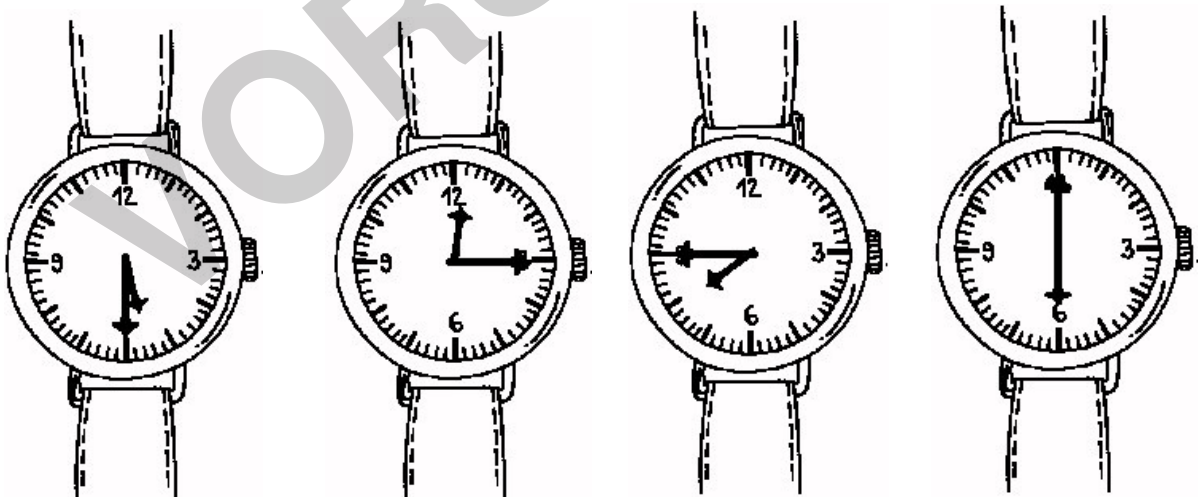


Armband-Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?



Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?





Armband-Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?



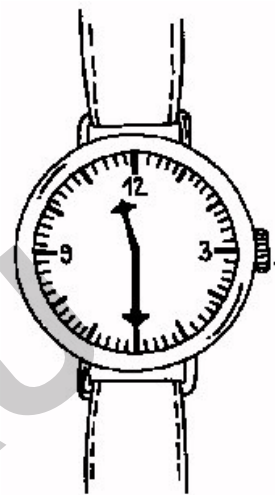
1.45 Uhr



10.00 Uhr

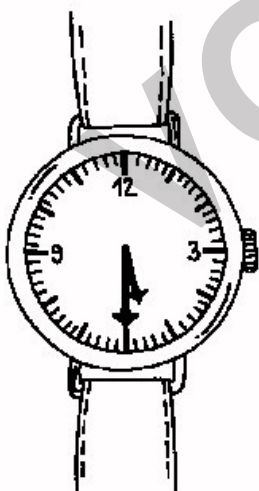


2.15 Uhr



11.30 Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?



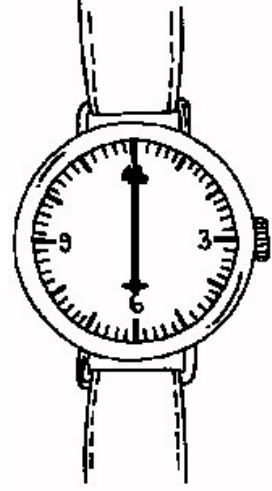
5.30 Uhr



12.15 Uhr



7.45 Uhr

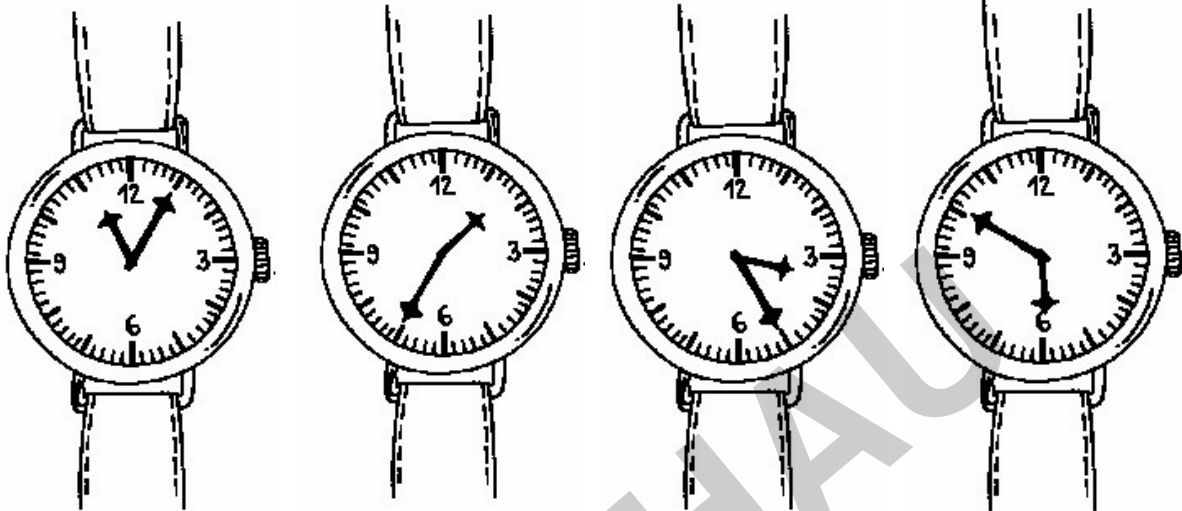


6.00h

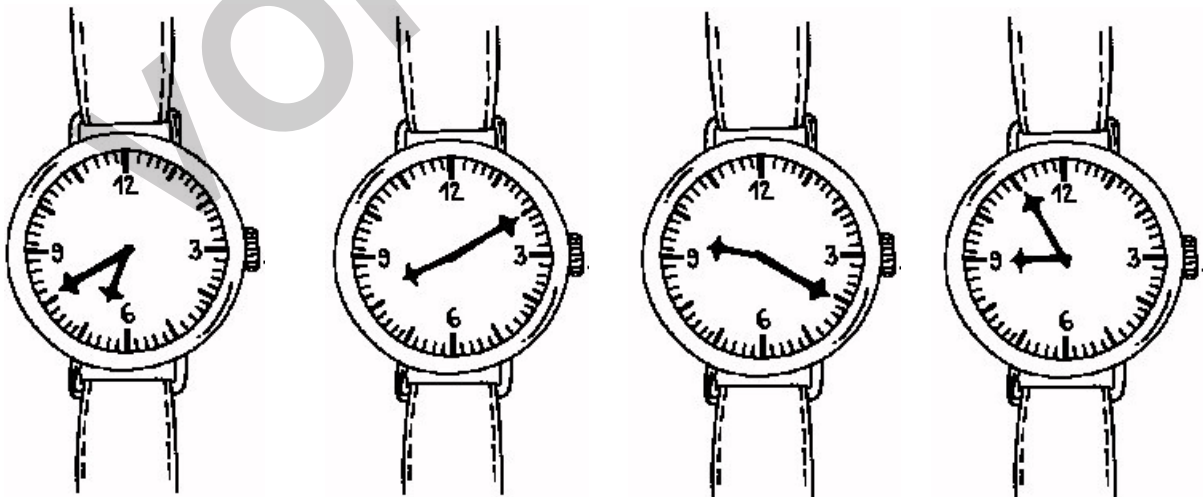


Armband-Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?



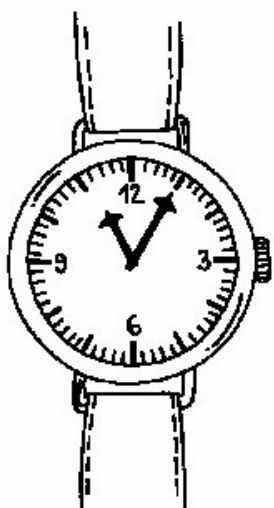
Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?





Armband-Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armbanduhr?



11.05 Uhr



1.35 Uhr



3.25 Uhr



5.30 Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armbanduhr?



6.40 Uhr



8.10 Uhr



9.20 Uhr

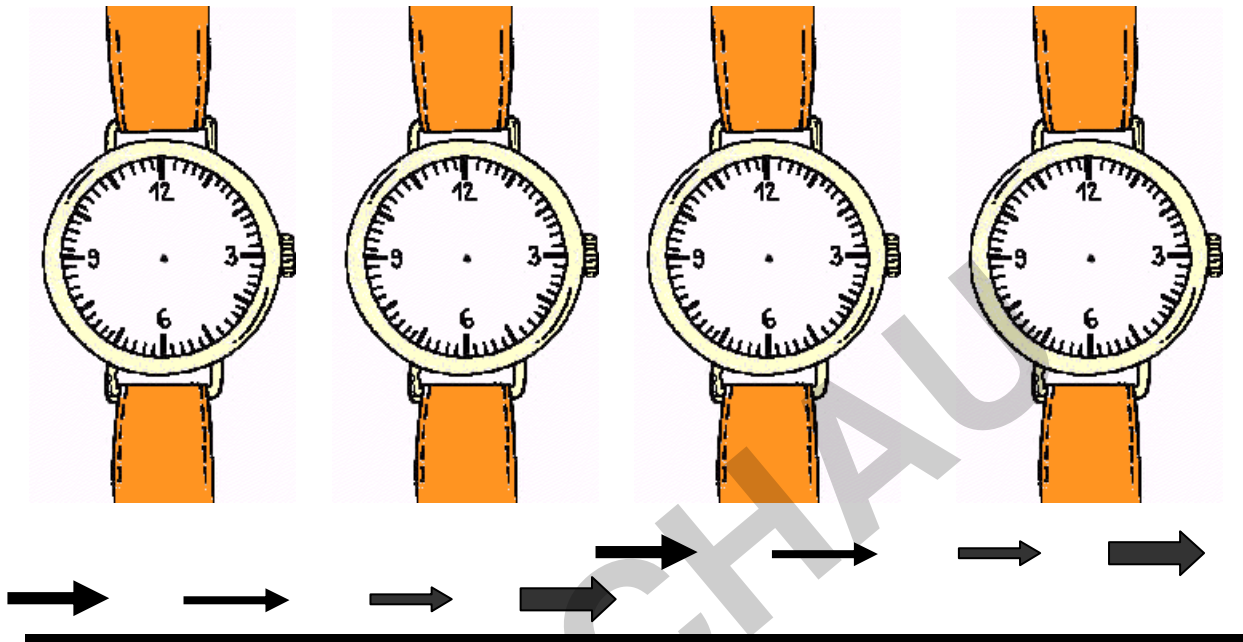


8.55 Uhr

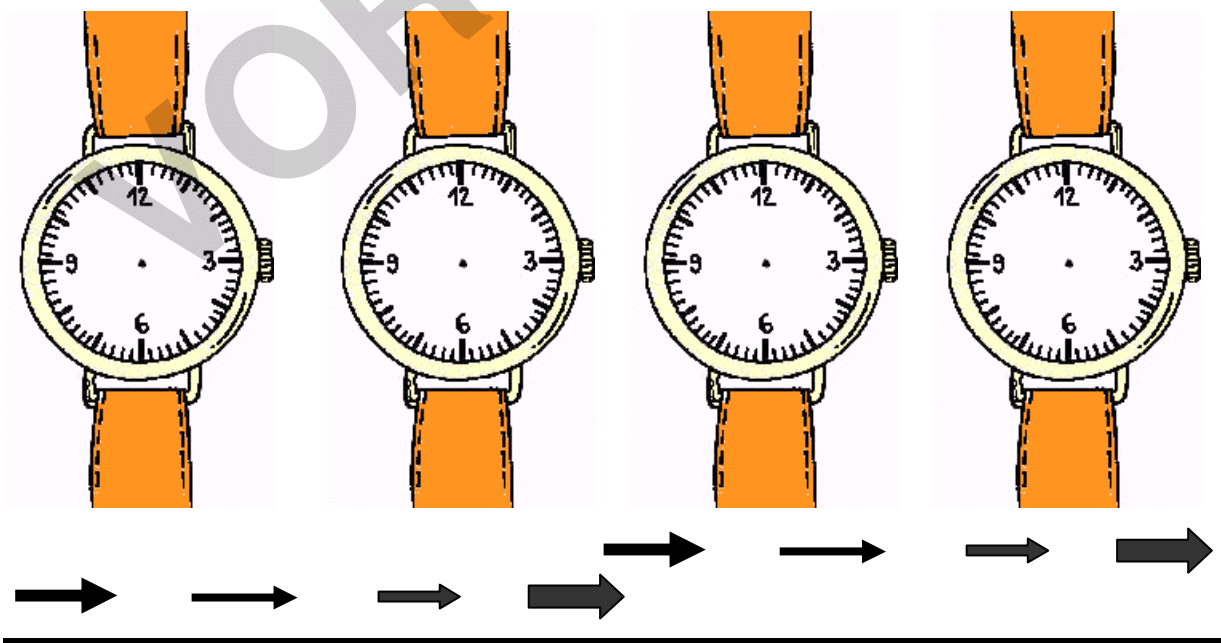


Armband-Uhr

Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?



Wie viel Uhr ist es auf deiner Armanduhr?





Armband-Uhr

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Diese Arten von Arbeitsblättern sind fächerübergreifend einsetzbar, d.h. sie können sowohl im Rechnen wie auch in den Fächern Deutsch und Sachkunde ihren unterrichtlichen Einsatz. Günstig wäre auch das Basteln von Uhren im Werk- und Zeichenunterricht.
2. **Einführung:** Beginnen sollte man den Uhren mit voller Stundenanzeige. Hier bietet sich eine große Demonstrations-Uhr vor der Klasse an.
3. **Schwierigkeiten:** Um auch die Viertel- und Dreiviertel-Anzeigen zu bearbeiten, sind konkrete Hilfestellungen (auch vom Fach Deutsch her) notwendig.
4. **Hilfen:** Text- und Ziffernvorgaben sind eine wertvolle Hilfe zur Lösung des Uhrenproblems

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt „Uhrzeit.vrl“ und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab (Menü Datei: „Speichern unter..“).
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Ziehen Sie die einzelnen Zeiger auf die entsprechenden Uhren, in dem Sie den gewünschten Pfeil mit der linken Maustaste anklicken und dann mit gedrückter linker Taste an den gewünschten Platz ziehen (drag & drop – Verfahren).
5. Wenn Sie die Zeiger in eine bestimmte Stellung drehen möchten, klicken Sie den Zeiger an und wählen dann in der Zeichenleiste „freies Drehen“. Die Zeichenleiste finden Sie im Menü „Ansicht“ – „Symbolleisten“ – „Zeichnen“.
6. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Arbeitsblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

Tipp: Um aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!

Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.



Bilder-Rechnen

Jedes Bild bedeutet eine Ziffer, gleiche Bilder sind also gleiche Ziffern. Finde die richtigen Ziffern für die Bildchen durch Probieren und Überlegen heraus!

Tipp: Der Fußball bedeutet die Ziffer 1!

$$\begin{array}{ccccc} \boxed{\text{Pink flower}} & + & \boxed{\text{Sun}} & = & \boxed{\text{Soccer ball}} & \boxed{\text{Wreath}} \\ & + & & & & + \\ \boxed{\text{Snowman}} & + & \boxed{\text{Wreath}} & = & \boxed{\text{Dove}} \end{array}$$

$$\boxed{\text{Soccer ball}} \quad \boxed{\text{Porcupine}} + \boxed{\text{Pink flower}} = \boxed{\text{Porcupine}} \quad \boxed{\text{Soccer ball}}$$

Tipp: Der Marienkäfer bedeutet die Ziffer 2!

$$\begin{array}{ccccc} \boxed{\text{Rooster}} & \boxed{\text{Sun with sunglasses}} & - & \boxed{\text{Church}} & \boxed{\text{Church}} & = & \boxed{\text{Ladybug}} & \boxed{\text{T-Rex}} \\ & - & & & - & & - \\ \boxed{\text{Sunflowers}} & - & \boxed{\text{Rooster}} & = & \boxed{\text{Ladybug}} \end{array}$$

$$\boxed{\text{Rooster}} \quad \boxed{\text{Ladybug}} - \boxed{\text{Bananas}} = \boxed{\text{Ladybug}} \quad \boxed{\text{Cake}}$$



Bilder-Rechnen

Jedes Bild bedeutet eine Ziffer, gleiche Bilder sind also gleiche Ziffern. Finde die richtigen Ziffern für die Bildchen durch Probieren und Überlegen heraus!

Tipp: Die Sonne bedeutet die Ziffer 7!

$$\begin{array}{ccccccc} \boxed{\text{Flower}} & \boxed{\text{Sun}} & - & \boxed{\text{Sun}} & \boxed{\text{Snowman}} & = & \boxed{\text{Snowman}} & \boxed{\text{Wreath}} \\ & - & & & : & & + & \\ & \boxed{\text{Sun}} & + & & \boxed{\text{Bird}} & = & \boxed{\text{Porcupine}} & \boxed{\text{Wreath}} \end{array}$$

$$\boxed{\text{Flower}} \boxed{\text{Soccer}} : \boxed{\text{Flower}} = \boxed{\text{Porcupine}} \boxed{\text{Soccer}}$$

Tipp: Der Marienkäfer bedeutet die Ziffer 2!

$$\begin{array}{ccccccc} \boxed{\text{Sunflowers}} & \boxed{\text{Church}} & - & \boxed{\text{Ladybug}} & \boxed{\text{Ladybug}} & = & \boxed{\text{Rooster}} & \boxed{\text{Sun with sunglasses}} \\ & - & & & - & & + & \end{array}$$

$$\boxed{\text{Cake}} \boxed{\text{Sun with sunglasses}} - \boxed{\text{Church}} \boxed{\text{Sunflowers}} = \boxed{\text{Rooster}} \boxed{\text{Rooster}}$$

$$\boxed{\text{Church}} \boxed{\text{Ladybug}} \cdot \boxed{\text{Sunflowers}} = \boxed{\text{Dinosaur}} \boxed{\text{Ladybug}}$$



Bilder - Rechnen

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Diese Arten von Arbeitsblättern sind nicht unbedingt für das Erlernen oder Üben der Grundrechenarten gedacht, sondern eher für das logische, kombinatorische Denken in Form von Freiarbeit oder zur Differenzierung und Motivation. Auch als Übung für Vertretungsstunden ist diese Form von „Rechenrätseln“ sehr beliebt.
2. Es gibt diese „Rechenrätsel“ in konkreter Form als Blumenrechnen, Tiere-Rechnen, Spielzeugrechnen oder (später!) in abstrakter Form als Symbolrätsel.
3. **Einführung:** Beginnen sollte man immer mit den konkreten Formen zuerst an der Tafel, dann an einem leichten „Modell“-Arbeitsblatt zur Übung, bis die Form des „Rechnens“ und die Überlegungen zur Lösungsstrategie einigermaßen bekannt sind.
4. **Schwierigkeiten:** Um die ungewohnten Aufgaben und Probleme zu lösen, sind mögliche Lösungsstrategien erarbeiten:
 - a. gleiche Bilder bedeuten auch gleiche Ziffern
 - b. bei Minusaufgaben mit gleicher Endziffer ergibt sich als Endziffer im Ergebnis Null (z. B. $15 - 5 = 10$)
 - c. Malaufgaben mit gleicher Ziffer ergibt immer eine Quadratzahl (z. B. $3 \times 3 = 9$)
 - d. Divisionsaufgaben sind immer ohne Rest durchführbar
5. **Hilfen:** Ziffernvorgaben sind eine wertvolle Hilfe zur Lösung des Rechenproblems






Technische Hilfe:

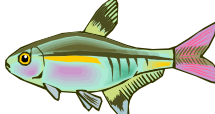
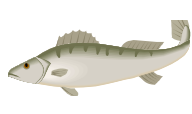


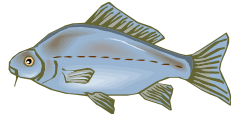
1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt „Bilder.vrl“ und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab (Menü Datei: „Speichern unter...“).
2. Legen Sie –am besten handschriftlich- die Additionen der waagrechten Reihen und senkrechten Spalten je nach Ihrem geforderten Schwierigkeitsgrad fest.
3. Verwenden Sie dazu nur Ziffern (keine Zahlen).
4. Ziehen Sie per drag&drop (anklicken mit der linken Maustaste und mit gedrückter Taste an die gewünschte Stelle ziehen) die einzelnen Bilder auf die entsprechenden Ziffern.
5. Es müssen nicht unbedingt alle Bilder bzw. Ziffern belegt werden (löschen Sie aber in diesem Falle die „übrigen“ Bilder, um evtl. Verwirrungen zu vermeiden).
6. Rechnen Sie die Summe der Reihen und Spalten aus (Kontrolle!) und tragen sie jeweils in der rechten Spalte und untersten Reihe ein.
7. Geben Sie –falls notwendig- Hilfen bzw. Tipps zur Lösung des Arbeitsblattes (zum Beispiel: Das Bild xyz steht für die Ziffer 2).
8. Drucken Sie das Arbeitsblatt aus (1 Kopie).
9. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Arbeitsblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe.
10. Ist das Arbeitsblatt korrekt, dann können Sie es in entsprechender Anzahl entweder mehrfach ausdrucken oder fotokopieren.








Fische angeln

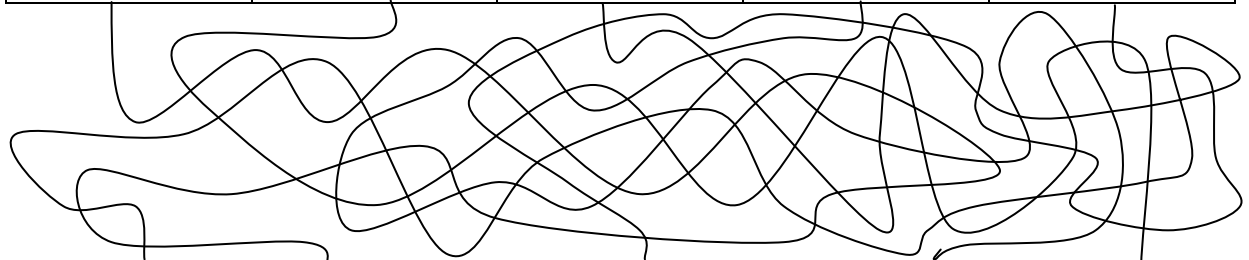
Welcher Angler fängt welchen Fisch? Verbinde!


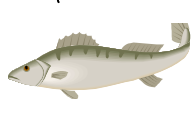


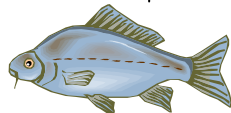
				
$4 \cdot 9$	$9 \cdot 8$	$6 \cdot 7$	$5 \cdot 9$	$7 \cdot 8$

				
42	56	45	36	72

Welche Fische fangen die Angler? Rechne aus!

				
$4 \cdot 9$	$7 \cdot 6$	$9 \cdot 7$	$5 \cdot 5$	$9 \cdot 9$









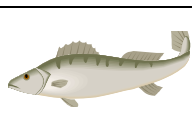
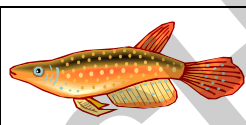

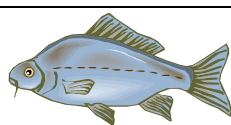
				








Fische angeln

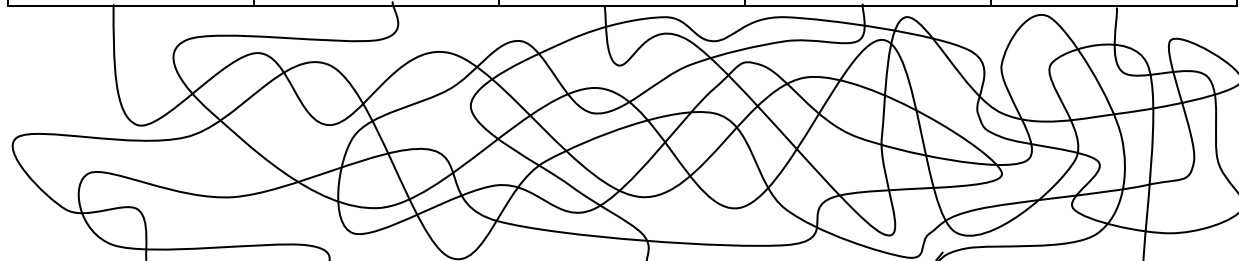
Welcher Angler fängt welchen Fisch? Verbinde!

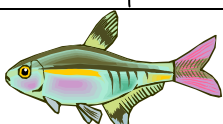
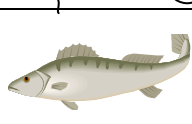


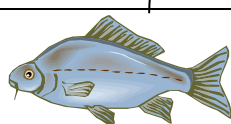
				
$4 \cdot 12$	$9 \cdot 19$	$11 \cdot 11$	$5 \cdot 10$	$15 \cdot 15$

				
121	225	50	48	171

Welche Fische fangen die Angler? Rechne aus!

				
$4 \cdot 15$	$7 \cdot 17$	$8 \cdot 11$	$5 \cdot 15$	$9 \cdot 9$





Welcher Hut passt zu welchem Kopf?



$$112 + 114 - 19 =$$



$$333 + 445 - 12 =$$



$$455 + 177 - 10 =$$



$$566 - 162 + 90 =$$



$$405 - 102 + 87 =$$



$$1020 - 120 - 19 =$$



$$198 + 199 - 93 =$$



$$109 + 222 - 41 =$$



$$1000 - 19 - 37 =$$



$$203 + 534 - 49 =$$



$$78 + 97 + 86 =$$



$$999 - 899 + 15 =$$

Welcher Hut passt zu welchem Kopf?

	944		688		261
	390		115		881
	363		290		494
	622		766		207



Welcher Hut passt zu welchem Kopf?

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Dieses Arbeitsblatt lässt sich sehr gut als Bastelarbeitsblatt verwenden, d.h. die Kinder schneiden die Hüte aus und legen oder kleben sie auf die der Aufgabe entsprechende Lösung. Diese Arbeitsblatt ist praktisch für jede Art von Rechenaufgaben einsetzbar, d.h. Sie können sie sowohl für die vier Grundrechenarten und deren Kombinationen, Ein mal Eins-Übungen oder auch für Sachaufgaben nutzen.
2. **Einführung:** Zur Einführen sind keine besonderen Erklärungen notwendig. Die Kinder kennen diese Art von „Puzzeln“ und „Rätsel“ aus vielen Rechen- und Rätselbüchern.
3. **Schwierigkeiten:** Die Stufung der Schwierigkeiten legen Sie mit der Aufgabenart und Aufgabenstellung selbst fest.
4. **Hilfen:** Besondere Hilfestellungen sind für diese Aufgabenart deshalb nicht notwendig!

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt „Hut.vrl“ und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab.
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Tragen Sie die entsprechenden Aufgaben und Lösungen ein.
5. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Aufgabenblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

Tipp: Um aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!
Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.



Lebensalter

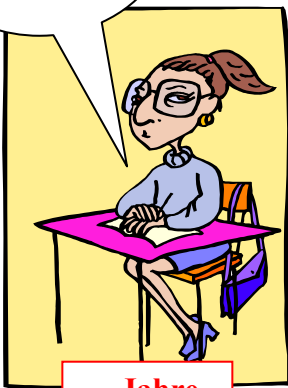
Wie alt sind diese Personen?

Ich bin 96
Monate alt!



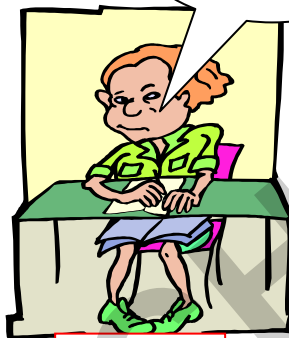
Jahre

Ich bin 17
Jahre und
12 Monate
alt.



Jahre

Ich bin 144
Monate alt.



Jahre

Ich bin 5475
Tage alt.



Jahre

Ich bin 4
Jahre und
108 Monate
alt.



Jahre

Wir sind
Zwillinge und
zusammen 7300
Tage alt.



jeder = Jahre

Ich bin genau
43 800
Stunden alt.



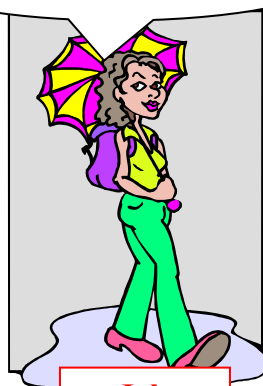
Jahre

Ich bin 960
Wochen alt.



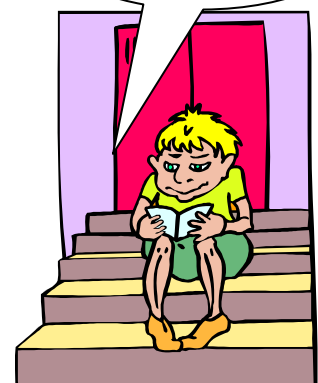
Jahre

Ich bin 5475 Tage alt.



Jahre

Ich bin genau
2190 Tage alt.



Jahre



Lebensalter

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Dieses Arbeitsblatt dient dem Sachrechnen und zwar dem Rechnen mit Zeiten! Hier werden die verschiedensten Zeitumrechnungen vorgenommen und motivativ abgefragt.
2. **Einführung:** Diese Arbeitsblätter sind nicht zur Einführung in diese Thematik geeignet, sondern eher als Übungs-, Wiederholungs-, und Vertiefungsaufgaben. Zu Beginn sind einfache Beispiele (ohne „Restzeiten“) zu wählen, d.h. bei allen Aufgaben sind nur ganze Zahlen als Ergebnis möglich.
3. **Schwierigkeiten:** Die Verschiedenartigkeit der Zeiten (Sekunde, Stunde, Tag, Woche, Monat, Jahr) bietet Anfangsschwierigkeiten in der Umrechnung.
4. **Hilfen:** Hier muss der Lehrer Umrechnungshilfen anbieten, und mit den Kindern üben.

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt „Alter.vrl“ und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab.
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Geben Sie den entsprechenden Text in die Sprechblase ein (linker Mausklick – Text bearbeiten). Danach fügen Sie das Ergebnis in das Textfeld ein.
5. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Arbeitsblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

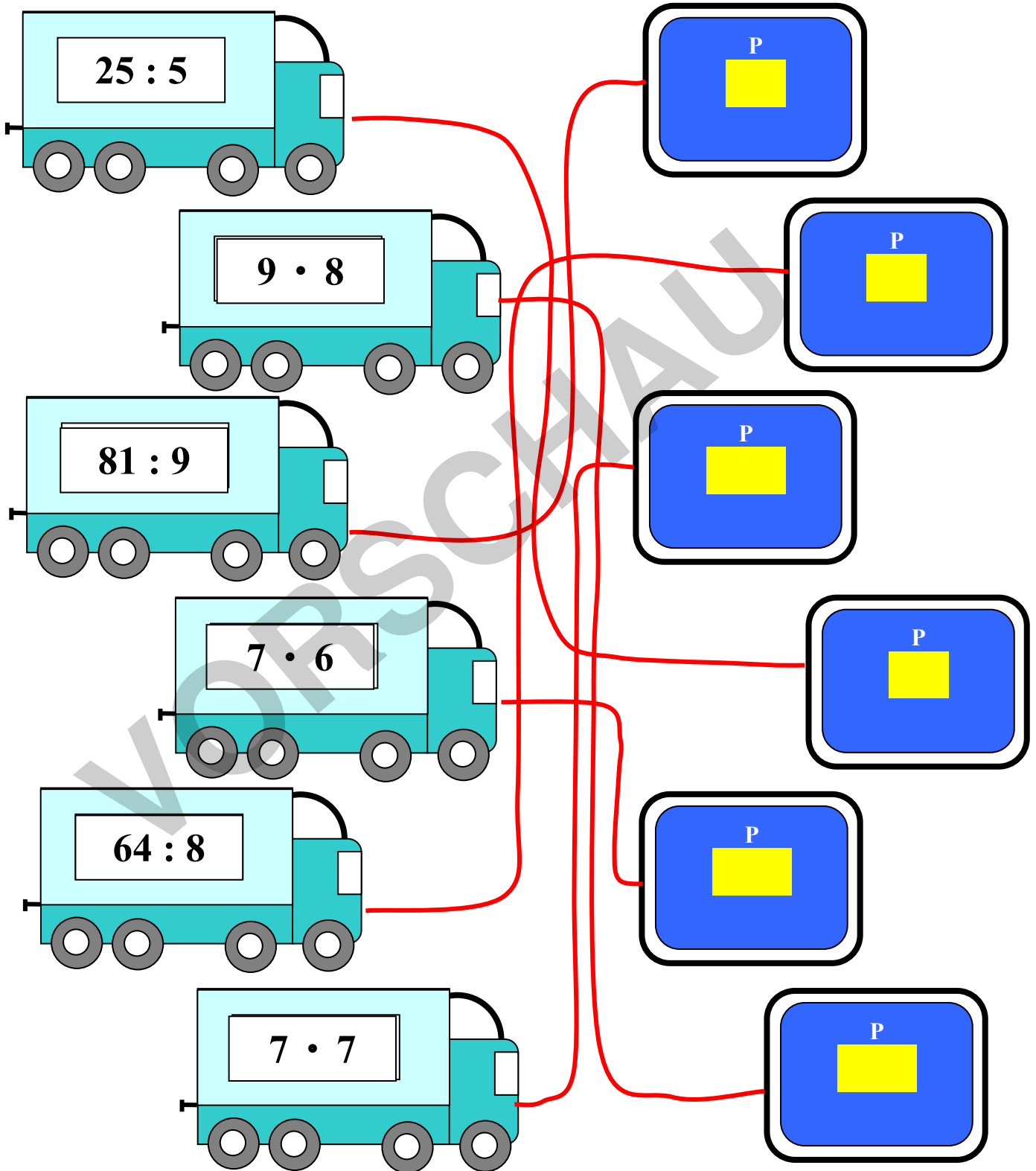
Hinweis: Zur besseren Handhabung sind jeweils ein Bild, eine Sprechblase und das zugehörige Textfeld gruppiert, d.h. alle drei Elemente können zusammen verschoben werden. Wenn Sie diese Gruppierung auflösen möchten, klicken sie sie mit der linken Maustaste an, klicken auf die rechte Maustaste – Gruppierung – und drücken auf „Gruppierung auflösen“. Wenn Sie die Gruppierung wieder herstellen möchten, wählen Sie „Gruppierungen wiederherstellen“.

Tipp: Um nun aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!
Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.



LKW + Parkplatz

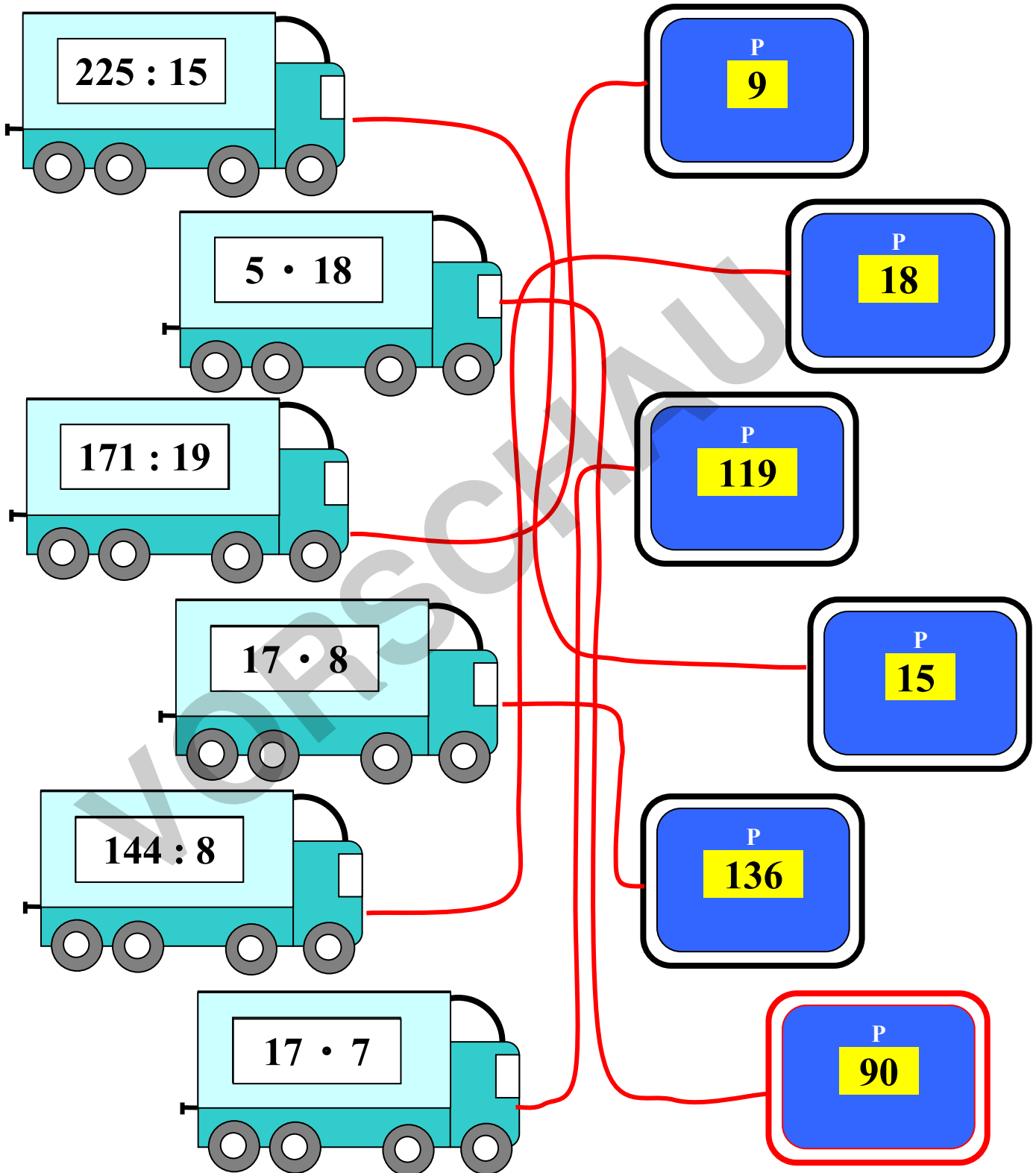
Zeichne ein, auf welchen Parkplatz die LKWs fahren müssen!





LKW + Parkplatz

Zeichne ein, auf welchen Parkplatz die LKWs fahren müssen!





LKW + Parkplatz

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Dieses Arbeitsblatt ist für jede Art von Rechenaufgaben einsetzbar, d.h. Sie können sie sowohl für die vier Grundrechenarten und deren Kombinationen, Ein mal Eins-Übungen oder auch für Sachaufgaben verwenden. Es dient deshalb gleichermaßen zur Übung, Vertiefung und Festigung.
2. **Einführung:** Zur Einführen sind keine besonderen Erklärungen notwendig. Die Kinder kennen diese Art von „Rätsel“ aus vielen Rechen- und Rätselbüchern.
3. **Schwierigkeiten:** Die Aufgaben stellen an die Kinder keine besonderen Probleme.
4. **Hilfen:** Als kleine Hilfestellung könnte man die Stellenzahl des Ergebnisses auf dem Verkehrsschild anzeigen.

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt „LkwPark.vrl“ und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab.
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Geben Sie die einzelnen Zahlen in die Textfelder ein. Die Verbindungslinien können Sie mit der Symbolleiste „Zeichnen“ (Menü Ansicht – Symbolleisten) einfügen und formatieren.
5. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Aufgabenblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

Tipp: Um nun aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!
Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.



Magisches Quadrat

(Zahlenraum 100)

Magisches Quadrat 270			95	Magisches Quadrat 171			62
		90				57	14
			166				
Magisches Quadrat 174	19			Magisches Quadrat 168	18		
						56	
		20	97		55		
Magisches Quadrat 129	12		45	Magisches Quadrat 20			51
		43				43	
					35		66
Magisches Quadrat 114				Magisches Quadrat 294			
	67					98	12
	28		57				179



Nachbarzahlen

Wie heißen der Vorgänger V und der Nachfolger N der Zahl Z?

V	Z	N
	520 000	
	10 000	
	9 001	
	999	
	94 600	
	1 000	

V	Z	N
	362 090	
	584 089	
	300 001	
	600 000	
	123 000	
	679 111	

V	Z	N
	34 805	
	3 201	
	85 609	
	35 999	
	901	
	99 999	



Nachbarzahlen

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Dieses Arbeitsblatt dient dazu, die Zahlenfolgen zu erlernen (Vorgänger und Nachfolger). Sie können es sowohl für kleine als auch für große Zahlen verwenden.
Tipp: Foliert kann dieses Arbeitsblatt zum selbstständigen Arbeiten in der Freiarbeit, in Stationsarbeit, in der Wochenplanarbeit usw. eingesetzt werden, wenn man es mit wasserlöslichen Stiften bearbeitet.
2. **Einführung:** Zur Einführung ist am besten der Zahlenstrahl geeignet. Nach dieser Übung sind dann keine besonderen Erklärungen mehr notwendig. Der parallele Bezug zu den Hausnummern verdeutlicht den Sachverhalt.
3. **Schwierigkeiten:** Besondere Schwierigkeiten sind nur bei den ganzzahligen Übergängen zu erwarten.
4. **Hilfen:** Besondere Hilfestellungen bieten Zahlenstrahl und Hunderter- / Tausendertafel!

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt Nachbar.vrl und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab.
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Tragen Sie die entsprechenden Aufgaben und Lösungen ein.
5. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Aufgabenblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

Tipp1: Um aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!
Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.

Tipp2: Nutzen Sie das Beschneidungswerkzeug (schräges Doppel-X in der Grafikleiste), um Teile eines Bildes auszublenden ohne es neu zu zeichnen oder es zu löschen. Mit dem Beschneidungswerkzeug haben Sie jederzeit die Möglichkeit, das Originalbild wieder herzustellen.



← Hier wurde das Haus abgeschnitten, aber nicht gelöscht!





SPIELPLATZ

(Teilbarkeit durch 9)



Wie geht's hier zum Spielplatz?

Rolf will zum Spielplatz. Kannst du ihm den Weg dahin zeigen? Du darfst geradeaus, seitlich oder diagonal gehen, jedoch immer nur über eine Zahl, die durch 9 teilbar ist! Zeichne den Weg gelb ein!

					9				
	90			81					54
45		99	72					81	72
18							37		81
	9					36			45
		27	54			45		63	
				63	72			18	
								36	
		72	63				63		
		90		54	45	99			





SPIELPLATZ

Didaktische Hilfe:

1. **Einsatzzweck:** Dieses Arbeitsblatt ist für die Multiplikation (Großes- und Kleines Einmaleins), aber auch für die Teilbarkeit der Zahlen geeignet.
Tipp: Foliert man dieses Arbeitsblatt, so kann es immer wieder zum selbstständigen Arbeiten in der Freiarbeit, in Stationsarbeit, in der Wochenplanarbeit usw. eingesetzt werden, wenn man es mit wasserlöslichen Stiften bearbeitet.
2. **Einführung:** Als Arbeitsanweisung ist lediglich der Hinweis notwendig, dass nur Zahlen der jeweiligen Zahlenreihe benutzt werden dürfen. Als Kontrolle kann man den Weg der Zahlenreihe bunt anmalen lassen.
3. **Schwierigkeiten:** Die Aufgaben stellen an die Kinder keine besonderen Probleme.
4. **Hilfen:** Hilfestellungen sind deshalb nicht notwendig.

Technische Hilfe:

1. Laden Sie das Blanko-Arbeitsblatt Spielpla.vrl und speichern es sofort unter einem anderen Dateinamen ab.
2. Fertigen Sie eine handschriftliche Skizze darüber an, wie später Ihr Arbeitsblatt aussehen sollte.
3. Beginnen Sie immer zuerst mit dem Lösungsblatt.
4. Geben Sie die einzelnen Zahlen in die Textfelder ein.
5. Füllen Sie zur Kontrolle das Arbeitsblatt aus, d.h. lösen Sie das Aufgabenblatt – somit haben Sie nicht nur die Kontrolle der Richtigkeit, sondern auch der Schwierigkeitsstufe. Dadurch entsteht das Lösungsblatt.

Tipp1: Um nun aus dem Lösungsblatt das Aufgabenblatt zu erstellen, entfernt man gewöhnlich die eingetragenen Lösungen. Tun Sie das NICHT!

Eine elegantere Möglichkeit ist es, die eingetragenen Lösungen mit weißer Schrift zu markieren. (Weiße Schrift auf weißem Feld!) Somit sind die Lösungen zwar unsichtbar aber noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch ohne das Lösungsblatt die Aufgaben nachzuvollziehen.

























Tipp2: Um Linien aus einer Tabelle zu entfernen, benutzt man gewöhnlich das Werkzeug Radiergummi. Tun Sie das NICHT!










Eine elegantere Möglichkeit ist es, die zu löschenden Linien einer Tabelle mit dem weißen Tabellenstift (gleicher Stärke!) weiß nachzuzeichnen (= weiße Linie auf weißem Hintergrund!) Somit sind die Linien zwar unsichtbar aber sie sind noch vorhanden und Sie haben jederzeit die Möglichkeit, sie wieder zu rekonstruieren.



Spielzeugrechnen

Jedes abgebildete Spielzeug bedeutet eine bestimmte Ziffer. Schreibe diese Zahl in die Lösungsspalte rechts und rechne alle 9 Aufgaben aus!

AUFGABEN				
	+		=	8
	-		=	
	+		=	
	-		=	
	+		=	
	-		=	
	+		=	
	-		=	
3	+	3	=	

LÖSUNG		
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	