Inhaltsverzeichnis

Klasse	1
--------	---

Hanni Hase erkundet die Wiese Zahlenraum bis 10	
Ausflug in den Zoo Zahlenraum bis 20	
Kopiervorlagen	15 17 29
Ferien auf dem Reiterhof Zahlenraum bis 20	
	32 33 43
Klasse 2	
Ausflug mit dem Förster zur Hecke Zahlenraum bis 100	
Kopiervorlagen	46 48 59
Haustiere Zahlenraum bis 100	
Kopiervorlagen	61 62 7 1
Familienausflug in den Wildpark Zahlenraum bis 100	
Kopiervorlagen	73 75 87





Hanni Hase erkundet die Wiese Zahlenraum bis 10

KV 1: Tiere auf der Wiese

Anzahlen bis 10 erfassen

Die Kinder erfassen die verschiedenen Anzahlen bis 10 und notieren die passende Zahl in der Tabelle.

KV 2: Auf der Suche nach den fehlenden Tieren (Lupenklatschen)

Zahlen bis 10 zerlegen

Das Spiel "Lupenklatschen" eignet sich ideal zum Einüben der Zahlzerlegungen und kann nach jeder eingeführten Zahl gespielt werden. Beispiel "Zahl 5": Die Lehrkraft nennt eine Zahl, z.B. 2, das Kind legt schnell seine Hand auf die Lupe mit den 3 Eichhörnchen (5 = 2 + 3). Auch die *verliebten Zahlen* (Zahlzerlegungen der 10) können hervorragend mit dem Spiel geübt werden.

Das Spiel kann auch in Partnerarbeit gespielt werden. Dann gibt ein Kind die erste Zahl der Zerlegung vor, das andere Kind nennt die zweite Zerlegungszahl.

KV 3: Wie viele Tiere sind es zusammen?

Plusgeschichten, Tauschaufgaben

Zunächst lösen die Kinder die Plusgeschichten. Im Anschluss können die Kinder die bereits eingeführten Tauschaufgaben üben.

KV 4: Wie viele Tiere sind es noch?

Minusgeschichten

Die Kinder lösen die Minusgeschichten.

KV 5: Geotiere

Flächenformen erkennen

Neben dem Erkennen der Flächenformen, lernen die Kinder hier zudem den Umgang mit Tabellen.

KV 6: Haken schlagen (Rechenspurgeschichte)

Plus- und Minusaufgaben bis 10

Die Kinder rechnen Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum bis 10. Das Ergebnis einer Aufgabe ist immer auch die Anfangszahl der nächsten Aufgabe. Die Kinder spuren den Weg von Aufgabe zu Aufgabe nach, so wird der richtige Weg zum Bau sichtbar.

KV 7: Grashüpfer Udo (Schleichkopfrechenaufgaben)

Umkehraufgaben

Zunächst wird den Kindern als Impuls die Verbildlichung der Umkehraufgabe durch den Grashüpfer Udo präsentiert. Das Bild des Grashüpfers soll die Kinder an die Umkehraufgaben erinnern und kann für die Dauer der Kopfrechenphase an die Tafel gehängt werden.

Die Aufgabenkärtchen werden im Klassenzimmer aufgehängt. Wie bei einem Schleichdiktat sollen die Kinder zu den Aufgaben gehen, sie sich merken, in ihrem Heft notieren und die dazu passende Umkehraufgabe aufschreiben.

Zur Differenzierung sind die ersten Aufgaben schon gelöst und müssen nur umgekehrt werden. Spätere Aufgaben müssen zuerst ausgerechnet und dann umgekehrt werden.

KV 8: Tier-Sudoku

Strategien zur Problemlösung entwickeln

Diese Kopiervorlage fördert das problemlösende Denken der Kinder. Ziel ist es, dass in jeder Reihe und Spalte immer verschiedene Tiere nebeneinander- bzw. untereinanderstehen.

Die Kinder können anstatt der Tiere auch farbige Punkte in das Raster malen.

Für das zweite Sudoku (4x4-Raster) kann zusätzlich der Hinweis gegeben werden, dass auch im äußeren Kästchen jeder Ecke jedes Tier immer nur einmal vorkommen darf.

Name:

Datum:

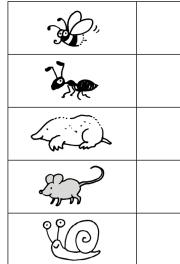
Hanni Hase erkundet die Wiese. Auf einem Apfelbaum entdeckt sie viele Tiere.

1. Wie viele Tiere sind es? Zähle und schreibe.



Serving Serving	2
XX	





The strict of th

netzwerk kernangen

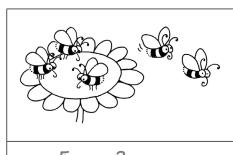
zur Vollversion

Name:

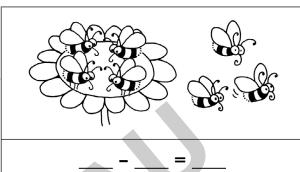
Datum:

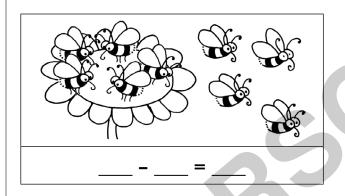
Hanni Hase möchte wissen, wie viele Tiere jeweils übrig bleiben. Kannst du ihr helfen?

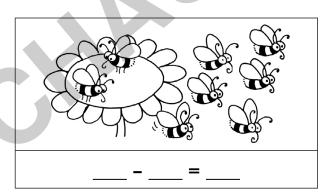
1. Schreibe zu jedem Bild eine passende Aufgabe. Rechne.

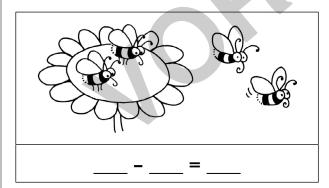


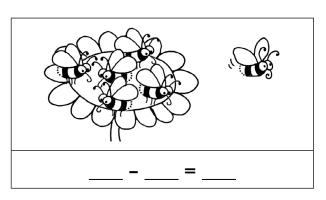


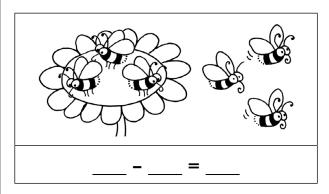


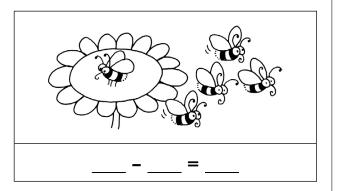






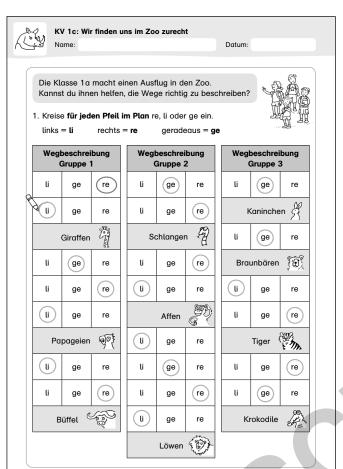


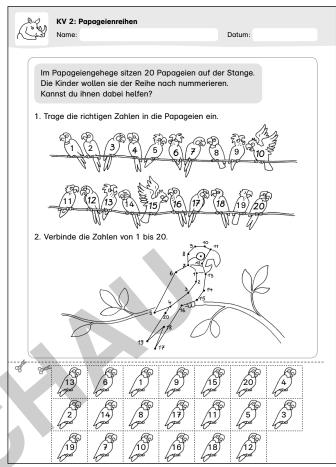


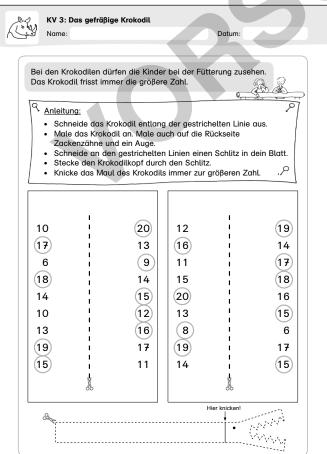


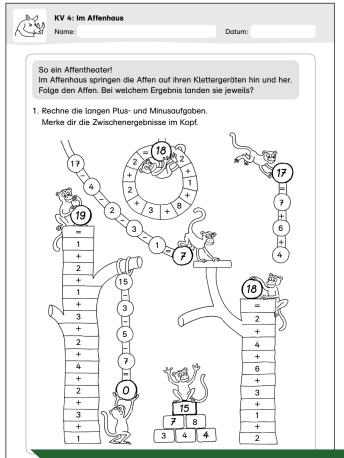
ristina Conradin: Tiere im Mathematikunterricht der Grundschule Klasse 1/2 Auer Verlag

Ausflug in den Zoo









iristina Conradin: Tiere im Mathematikunterricht der Grundschule Klasse 1/2 Auer Verlag

netzwerk Lernen

zur Vollversion



Ferien auf dem Reiterhof Zahlenraum bis 20

KV 1: Wir erkunden den Reiterhof (Rechenspurgeschichte)

Plus- und Minusaufgaben bis 20

Mit diesem Arbeitsblatt erkunden die Kinder aus Sicht der Besucherkinder Paul und Ronja rechnerisch den Ferienreiterhof. Die Kinder rechnen Plusund Minusaufgaben bis 20. Das Ergebnis einer Aufgabe ist immer die Anfangszahl der nächsten Aufgabe. Die Kinder verbinden die Aufgaben miteinander, so wird der richtige Weg durch den Reiterhof sichtbar. Dabei müssen nur die Aufgaben gelöst werden, die zum richtigen Weg gehören.

KV 2: Pferdefutter verteilen

Verteilen, Halbieren, Verdoppeln

Die Kinder üben mit diesem Arbeitsblatt das gerechte Verteilen. Das Arbeitsblatt kann gut in Partnerarbeit bearbeitet werden. Für die Bearbeitung der Tabellen (Halbieren und Verdoppeln) ist die "Pair-Check-Methode" sinnvoll. Immer ein Kind arbeitet und das andere schaut zu und verbessert gegebenenfalls. Dann wird getauscht. Dafür wird ein gemeinsames Arbeitsblatt benötigt. Das erste Kind bearbeitet jeweils den ersten Teil der Tabellen (bis zu den dicken Trennstrichen), das zweite Kind den zweiten Teil der Tabellen.

KV 3: Wir satteln die Pferde

Wahrscheinlichkeiten vergleichen

Für die Bearbeitung dieses Arbeitsblattes nutzen die Kinder zur Beschreibung zufälliger Handlungen die Begriffe sicher, möglich, unmöglich sowie wahrscheinlich und unwahrscheinlich.

KV 4: Reitwege

Geobrett, geometrische Figuren, Achsensymmetrie

Sinnvoll wäre es, den Kindern zur Bearbeitung der Aufgaben Geobretter zum Bespannen zur Verfügung zu stellen. In Aufgabe 1 erzeugen die Kinder ebene Figuren am Geobrett. In Aufgabe 2 sind zudem Grundkenntnisse der Achsensymmetrie nötig.

KV 5: Pferdeställe

Tauschaufgabe, Stopp bei der 10

Die Kinder sollen überlegen, mit welcher Rechenstrategie sie die Aufgaben jeweils lösen und die Pferde den richtigen Ställen zuordnen.

KV 6: Wo ist mein Fohlen?

Stopp bei der 10, Minusrechnen bis 20

netzwerk

lernen.....

Diese Übung dient zur Festigung der Strategie "Stopp bei der 10 (minus)". Die Rechenkärtchen müssen ausgeschnitten und an die Kinder verteilt werden. Je nach Klassenstärke kann ein Kind auch zwei Karten erhalten. Wichtig ist nur, dass es zu jeder Stute (Minusaufgabe mit Zehnerüberschreitung) auch das passende Fohlen (Lösungsweg mit Stopp bei der 10) gibt. Die Kinder verteilen sich im

Raum und müssen ihr Partnerkind finden. Beispiel: Stute 18 - 9 =___, Fohlen -8 - 1. Die Paare lösen gemeinsam die Aufgabe, setzen sich dann vor der Tafel ab und stellen ihre Ergebnisse am Ende vor.

KV 7a, b: Folge den Hufspuren (Schleichkopfrechenaufgaben)

Plus- und Minusaufgaben bis 20

Angelehnt an den Gedanken eines Schleichdiktates, sollen sich die Kinder, ihrem eigenen Tempo entsprechend, Aufgaben merken und die Lösung richtig auf das Papier bringen.

Hierfür kopiert die Lehrkraft, je Kopfrechenphase, einen Aufgabenkomplex (z.B. Kopfrechnen 1) und zerschneidet diesen in eine Startaufgabe und drei Aufgabenblöcke mit je fünf Aufgaben. Die Aufgaben innerhalb eines Aufgabenblocks haben in etwa den gleichen Schwierigkeitsgrad, die Aufgaben des dritten Blocks (Sternchenaufgaben) sind etwas schwerer. Die Blätter werden im Klassenzimmer verteilt aufgehängt. Die Aufgaben sollten für keines der Kinder vom Platz aus einsehbar sein. Alle beginnen mit der Startaufgabe. Ist diese gelöst, dürfen sie sich der Reihe nach an die anderen Aufgaben machen.

Sollte ein Kind mit einer Aufgabe Probleme haben, gibt es hierfür sogenannte "Klammerkinder", die mit einer Wäscheklammer gekennzeichnet sind. Diese dürfen leise um Rat gefragt werden. Im Anschluss darf jedes Klammerkind eine Aufgabe überspringen.

Da für die Kinder der Umgang mit der Null häufig ein Problem darstellt, sollen sie mit derartigen Aufgaben spielerisch vertraut gemacht werden. In jeder Kopfrechenphase befindet sich eine sogenannte "Nullaufgabe". Jedes Kind muss als Nulldetektiv diese Aufgabe mit einem bunten Stift markieren. Nach jeder Kopfrechenphase wird die Nullaufgabe kurz besprochen.

KV 8: Wo sind die Kinder?

Lagebeziehungen

Die Kinder trainieren hier die richtige Verwendung der Lagebegriffe links/rechts, vor/hinter, über/unter, auf/unter, neben und zwischen. Die Kinder sollen ausgehend vom Bild des Reiterhofs, die entsprechenden Wörter in den Text einsetzen und zuletzt dem Bild etwas hinzufügen.

KV 9: Pony-Logical

Strategien zur Problemlösung entwickeln, Lagebeziehungen

Mit dieser Kopiervorlage soll das problemlösende und logische Denken der Kinder gefördert werden. Die grauen Zahlen vor den Sätzen gelten als Lösungshilfen. Leistungsschwächeren Kindern kann die Lösungsreihenfolge auch von Anfang an gegeben werden. Allerdings gibt es mehrere mögliche Reis

zur Vollversion

Name:

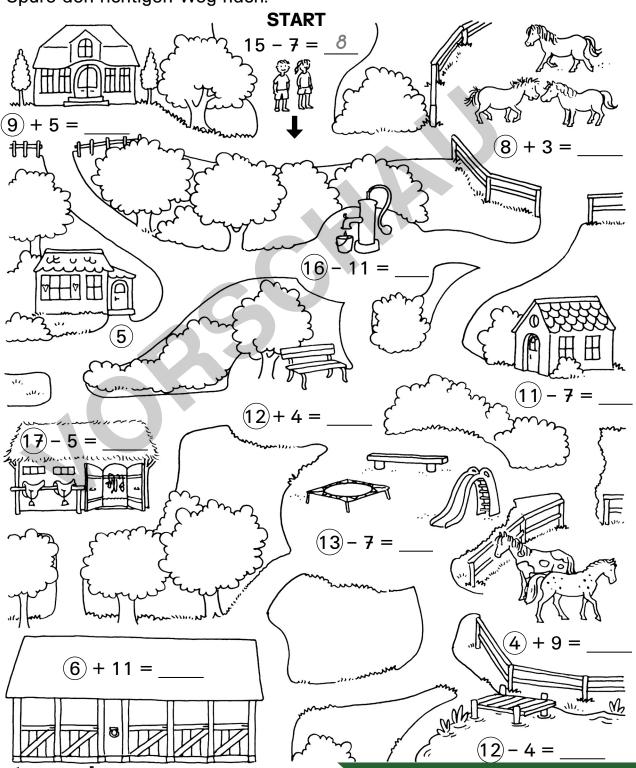
Datum:

Ronja und Paul machen Ferien auf dem Reiterhof.

Auf dem Hof gibt es viel zu entdecken.

Wo kommen Ronja und Paul auf dem Weg zu ihrer Ferienwohnung vorbei?

1. Rechne. Jede richtige Lösung zeigt dir den Anfang der nächsten Aufgabe. Spure den richtigen Weg nach.



iristina Conradin: Tiere im Mathematikunterricht der Grundschule Klasse 1/2 Auer Verlag





KV 3: Wir satteln die Pferde

Name:

Die Reitlehrerin schickt Ronja und Paul los, um Zügel und Sättel zu holen. Leider ist im Schuppen das Licht kaputt, daher müssen Ronja und Paul die Sättel und Zügel im Dunkeln holen.

1. Im Schuppen hängen diese Zügel.















Datum:



a) Welche Aussage stimmt? Kreuze an.

Paul nimmt siche	r schwarze Zügel.	
Es ist möglich , do	ass Paul schwarze Zü	gel nimmt.
Es ist unmöglich,	dass Paul weiße Züg	el nimmt.

b) Ergänze den Satz passend.

Wahrscheinlich nimmt Paul

Zügel.

2. Im Schuppen hängen diese Sättel.

















a) Welche Aussage stimmt? Kreuze an.

Es ist unmöglich , dass Ronja einen weißen Sattel nimmt.
Ronja holt sicher einen weißen Sattel.
Es ist möglich , dass Ronja einen schwarzen Sattel nimmt.

b) Ergänze den Satz passend.

Wahrscheinlich nimmt Ronja einen _____

Sattel.

- 3. Male die Zügel so an, ...
 - a) ... dass Ronja **sicher** schwarze Zügel nimmt.



b) ... dass es unwahrscheinlich ist, dass Paul weiße Zügel nimmt.





netzwerk lernen



Familienausflug in den Wildpark Zahlenraum bis 100

KV 1: Wege im Wildpark

Längen messen

Die Kinder sollen die Wege auf dem Wildparkplan möglichst genau messen und im Anschluss die Längenangaben addieren. Dabei versuchen sie einen möglichst kurzen Weg für Leas und Martins Oma zu finden.

KV 2: Verschiedene Ansichten

Ansichten, Würfelgebäude

Auf dieser Kopiervorlage sollen die Kinder die Perspektive der Wildparkbesucherkinder einnehmen und erkennen, von welchem Standpunkt aus die verschiedenen Würfelgebäude abgebildet sind. Die Kinder sollen zudem überlegen, wie viele Tiere aus dieser Perspektive zu sehen sind. Im letzten Schritt bestimmen sie die Anzahl der Würfel in den einzelnen Würfelgebäuden. Zur Bearbeitung der Arbeitsblätter eignet sich die "Think-Pair-Share-Methode". Nachdem sich ein Kind zunächst allein mit dem Thema auseinandergesetzt hat, trifft es sich mit einem Partnerkind und tauscht sich über die Ergebnisse aus. Zuletzt kommen nun zwei Paare zu einer Gruppe zusammen und vergleichen erneut ihre Ergebnisse. Auf diese Weise überprüfen die Kinder ihre Einschätzungen bezüglich der Standpunkte gemeinsam und können Unsicherheiten klären. Die Ergebnisse können im Anschluss im Plenum besprochen und korrigiert werden. Hierbei kann es zu produktiven Diskussionen kommen, da es sich nicht um offensichtliche "Ergebnisse" handelt, wie es bei Rechenergebnissen der Fall wäre, sondern der Blickwinkel gefragt ist.

KV 3: Folge den Luchsspuren (Schleichkopfrechenaufgaben)

Plus- und Minusaufgaben bis 100 (ZE + ZE, ZE - ZE)

Angelehnt an den Gedanken eines Schleichdiktates, sollen sich die Kinder, ihrem eigenen Tempo entsprechend, Aufgaben merken und die Lösung richtig auf das Papier bringen.

Hierfür kopiert die Lehrkraft, je Kopfrechenphase, einen Aufgabenkomplex (z.B. Kopfrechnen 1) und zerschneidet diesen in eine Startaufgabe und drei Aufgabenblöcke mit je fünf Aufgaben. Die Aufgaben innerhalb eines Aufgabenblocks haben in etwa den gleichen Schwierigkeitsgrad, die Aufgaben des dritten Blocks (Sternchenaufgaben) sind etwas schwerer. Die Blätter werden im Klassenzimmer verteilt aufgehängt. Die Aufgaben sollten für keines der Kinder vom Platz

aus einsehbar sein. Alle beginnen mit der Startaufgabe. Ist diese gelöst, dürfen sie sich der
Reihe nach an die anderen Aufgaben machen.
Sollte ein Kind mit einer Aufgabe Probleme haben, gibt es hierfür sogenannte "Klammerkinder",
die mit einer Wäscheklammer gekennzeichnet
sind. Diese dürfen leise um Rat gefragt werden.
Im Anschluss darf jedes Klammerkind eine Aufgabe überspringen.

Da für die Kinder der Umgang mit der Null häufig ein Problem darstellt, sollen sie mit derartigen Aufgaben spielerisch vertraut gemacht werden. In jeder Kopfrechenphase befindet sich eine sogenannte "Nullaufgabe". Jedes Kind muss als Nulldetektiv diese Aufgabe mit einem bunten Stift markieren. Nach jeder Kopfrechenphase wird die Nullaufgabe kurz besprochen.

KV 4a-c: Eule gegen Eule

Einmaleinsreihen üben

Zum Automatisieren der Einmaleinsreihen eignet sich die "Pair-Check-Methode" besonders gut. Bei dieser Form der Partnerarbeit, arbeiten die Partnerkinder nacheinander und kontrollieren sich gegenseitig. Die Kinder nennen der Reihe nach die jeweils folgende Einmaleinszahl einer Reihe. Beginnen darf immer das Kind, das ein Sternchen auf seiner Seite stehen hat. Sofern das Kind nicht verbessert werden muss, kann das Partnerkind fortfahren.

Danach drehen die Kinder die Karte um, sodass nun das andere Kind beginnen darf. Evtl. kann jede Einmaleinsreihe auch mehrmals (z.B. 6-mal) durchlaufen werden.

Auf den Kopiervorlagen sind alle Einmaleinsreihen abgedruckt, da häufig bereits in der zweiten Klasse spielerisch begonnen wird, die Einmaleinsreihen zu üben. Alternativ können die Karten jeweils auch zum schrittweisen Rechnen (z.B. +7, +8 oder umgekehrt -7, -8) genutzt werden.

KV 5: Elch gegen Fliege

Quadratzahlen

Mit dem Spiel "Elch gegen Fliege" können die Kinder die Quadratzahlen üben.

Die Lehrkraft nennt eine Aufgabe, z.B. 7 · 7. Sofort müssen die Partnerkinder, die zusammen eine Kopiervorlage vor sich haben, mit der Hand auf die 49 zeigen. Hierfür sind leistungshomogene Paare sinnvoll.



netzwerk Jeknep_{Hinweise}

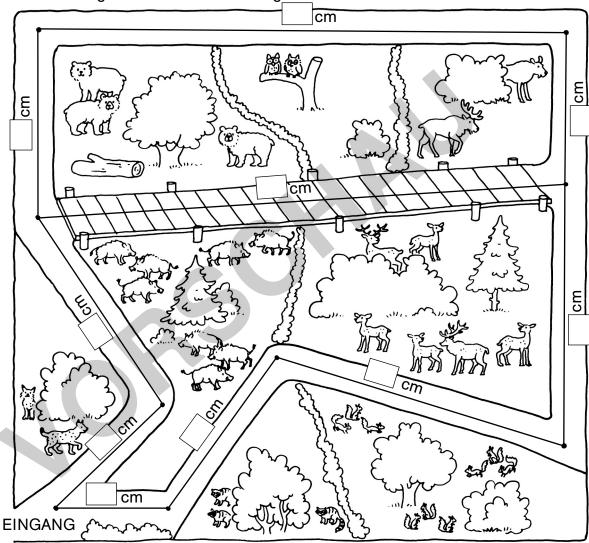


KV 1: Wege im Wildpark

Lea und Martin gehen mit ihren Eltern in den Wildpark. Gerne würden sie auch ihre Oma mitnehmen, aber sie kann nicht so weit gehen. Wenn Lea und Martin einen Weg finden, der auf dem Plan unter 50 cm lang ist, könnte ihre Oma den Weg in echt schaffen. Kannst du Lea und Martin helfen?



1. a) Miss alle Wege und schreibe die Längen dazu.



b)	Wie	lang ist	der	Rundweg	durch	den	Wildpa	ırk aut	dem	Plan	ınsgesamt	? K	ecr!	ıne
----	-----	----------	-----	---------	-------	-----	--------	---------	-----	------	-----------	-----	------	-----

c) Findest du einen kürzeren Weg durch den Wildpark? Rechne. Kann die Oma von Lea und Martin mitgehen?

A:



netzwerk kernengen KV 3: Folge den Luchsspuren

Name:

Datum:

Kopfrechnen 1: Minusrechnen bis 100

Startaufgabe:

61 - 13 = ____ 84 - 36 = ___ ** 97 - 86 + 5 = ___

31 - 24 = ____ 46 - 28 = ___ * 43 - 27 + 4 = ____

79 - 54 = 81 - 27 = 462 - 54 + 8 = 62

25 - 19 = ____ | 57 - 29 = ____ | **7**4 - 48 + 3 = ____

74 - 0 = 64 - 37 = $89 - 36 + 7 = _____$

Kopfrechnen 2: Plusrechnen bis 100



Startaufgabe:



49 + 35 =

39 + 25 = ____ 48 + 19 = ___ ***** 59 + ___ = 88

68 + 29 = ____ 61 + 33 = ____ ***** 23 + ___ = 61