

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung – Für wen ist dieser Band gedacht? . . .	5		
<b>I. Fehleranalyse/Lernstandsdiagnostik</b>	<b>7</b>		
Räumliche Vorstellung . . . . .	8		
Zahlen bis 20 . . . . .	9		
Zahlen bis 100 . . . . .	10		
Rechnen im Zahlenraum bis 20 . . . . .	12		
Rechnen im Zahlenraum bis 100 . . . . .	13		
Multiplikation und Division . . . . .	14		
<b>II. Materialien zu einzelnen Förder- schwerpunkten</b>	<b>17</b>		
<b>Räumliche Vorstellung</b>	<b>18</b>		
Gliederpuppe . . . . .	18		
Käfig und Tiere . . . . .	19		
Rechts-Links-Parcours . . . . .	19		
Richtungslauf: „Böcklein, schiele nicht“ . . . . .	20		
Punkte setzen . . . . .	20		
Tastkarten-Memory . . . . .	21		
Formen tasten und beschreiben . . . . .	21		
Richtungspuzzle . . . . .	22		
Formenplättchen schnappen . . . . .	22		
Neunerteppich . . . . .	23		
Geobrett . . . . .	23		
<b>Zahlen bis 20</b>	<b>24</b>		
Wie viele sind es? . . . . .	24		
Fühlspatel . . . . .	24		
„Blitzlesen“ mit Perlenstangen . . . . .	25		
Blitzlicht . . . . .	26		
Domino . . . . .	26		
Perlentrepptchen ordnen und vergleichen . . . . .	27		
Zahlentürme von 0–10 . . . . .	27		
Zahlzerlegung: Wechselstube . . . . .	28		
Knöpfe legen . . . . .	29		
Knöpfe bündeln . . . . .	29		
Zahlenband . . . . .	30		
Zahlenschnur . . . . .	30		
<b>Zahlen bis 100</b>	<b>31</b>		
Bündeln mit Pfeifenputzern . . . . .	31		
Stellwertkistchen . . . . .	32		
Mengen mit Zahlen und Zahlennamen verknüpfen . . . . .	33		
Welche Zahlen frisst der Vogel? . . . . .	33		
Nachbarn suchen an der Zahlenschnur . . . . .	34		
Plättchen wandern auf dem Hunderterfeld . . . . .	35		
Wege auf dem Hunderterfeld . . . . .	35		
Hunderterbrett mit Filmdosen . . . . .	36		
<b>Rechnen bis 20 (bis 100)</b>	<b>37</b>		
Addieren mit Perlenstangen . . . . .	37		
Ergänzen mit Perlenstangen . . . . .	38		
Subtrahieren mit Perlenstangen . . . . .	39		
Subtraktion von 10 (bzw. von Zehnerzahlen) . . . . .	40		
Verdoppeln (ohne und mit Zehnerübergang) . . . . .	40		
Marienkäferspiel (Verdoppeln und Halbieren) . . . . .	41		
Rechnen im zweiten Zehner bzw. in weiteren Zehnern . . . . .	42		
Halbieren (ohne und mit Zehnerübergang) . . . . .	42		
Zehnerübergang „plus“ mit Perlenstangen . . . . .	43		
Zehnerübergang „minus“ mit Perlenstangen . . . . .	44		
Eins plus Eins automatisieren . . . . .	45		
Intelligente Päckchen . . . . .	45		
Zahlentripel bis 20 . . . . .	46		
<b>Multiplikation und Division</b>	<b>47</b>		
Einkaufen . . . . .	47		
Einmaleins – Tauschaufgaben . . . . .	47		
Einmaleins – Perlenspiel . . . . .	48		
Punktefelder verbinden . . . . .	49		
Einmaleins – Nachbaraufgaben . . . . .	49		
Gegenstände „verteilen“ . . . . .	50		
Gegenstände „einteilen“ . . . . .	51		
Einteilen und Verteilen mit dem Teilungsbrett . . . . .	52		
Division als Umkehraufgabe zur Multiplikation . . . . .	53		
Division mit Rest . . . . .	53		
Aufgabenquartette „Mal“ . . . . .	54		
Einmaleinsfeld . . . . .	54		
<b>III. Kopiervorlagen</b>	<b>55</b>		
KV 1 Gliederpuppe . . . . .	56		
KV 2 Tiere . . . . .	57		
KV 3 Rechts-Links-Unterscheidung . . . . .	58		
KV 4 Punkte setzen . . . . .	59		
KV 5 Tastkarten-Memory® . . . . .	60		
KV 6 Richtungspuzzle Grundplatte 1 . . . . .	61		
KV 7 Richtungspuzzle Grundplatte 2 . . . . .	61		
KV 8 Formenplättchen schnappen . . . . .	62		
KV 9 Neunerteppich . . . . .	63		
KV 10 Neuner-Geobrett 1 . . . . .	64		
KV 11 Neuner-Geobrett 2 . . . . .	65		
KV 12 Muster fortsetzen . . . . .	66		
KV 13 Schau genau! . . . . .	67		
KV 14 Zuordnung: mehr, weniger oder gleich viel? . . . . .	68		
KV 15 Blitzlicht-Punktebilder . . . . .	69		
KV 16 Domino-Spielkarten . . . . .	70		
KV 17 Zahlentürme von 0–10 . . . . .	71		
KV 18 Zahlzerlegung 1 . . . . .	72		
KV 19 Zahlzerlegung 2 . . . . .	73		
KV 20 Zahlzerlegung 3 . . . . .	74		
KV 21 Knöpfe bündeln . . . . .	75		
KV 22 Zahlenband . . . . .	76		
KV 23 Zahlenschnur . . . . .	77		

KV 24	Zahlen- und Zahlwortkärtchen 1 . . . . .	78	KV 55	Rechnen im zweiten Zehner 1 . . . . .	106
KV 25	Zahlen- und Zahlwortkärtchen 2 . . . . .	79	KV 56	Rechnen im zweiten Zehner 2 . . . . .	107
KV 26	Zahlen- und Zahlwortkärtchen 3 . . . . .	80	KV 57	Zehnerübergang-Domino (Plus) . . . . .	108
KV 27	Zahlen- und Zahlwortkärtchen 4 . . . . .	81	KV 58	Zehnerübergang-Domino (Minus) . . . . .	109
KV 28	Zahlen- und Zahlwortkärtchen 5 . . . . .	82	KV 59	Intelligente Päckchen 1 . . . . .	110
KV 29	Mengenkärtchen 0–20 . . . . .	82	KV 60	Intelligente Päckchen 2 . . . . .	111
KV 30	Mengenkärtchen 21–60 . . . . .	83	KV 61	Zahlentripel „Plus und Minus“ 1 (+/-) . . . . .	112
KV 31	Mengenkärtchen 61–100 . . . . .	84	KV 62	Zahlentripel „Plus und Minus“ 2 (+/-) . . . . .	113
KV 32	Zahlenfenster 1 . . . . .	85	KV 63	Rechnen in weiteren Zehnern . . . . .	114
KV 33	Zahlenfenster 2 . . . . .	86	KV 64	Zehner plus Einer/Einer plus Zehner . . . . .	115
KV 34	Zahlenrätsel . . . . .	87	KV 65	ZE plus Z/Z plus ZE . . . . .	116
KV 35	Zahlenschlange . . . . .	88	KV 66	ZE minus E/ZE minus Z . . . . .	117
KV 36	Plättchen wandern auf dem Hunderterfeld . . . . .	89	KV 67	Ergänzen auf den nächsten Zehner . . . . .	118
KV 37	Wege auf dem Hunderterfeld . . . . .	90	KV 68	Subtraktion von weiteren Zehnern . . . . .	119
KV 38	Ausschnitte aus dem Hunderterfeld . . . . .	91	KV 69	Rechnen im Zahlenraum bis 100: Plus mit Übergang (1) . . . . .	120
KV 39	Wege im Hunderterfeld . . . . .	92	KV 70	Rechnen im Zahlenraum bis 100: Minus mit Übergang (2) . . . . .	121
KV 40	Nachbarzahlen . . . . .	93	KV 71	ZE plus ZE mit Übergang (1) . . . . .	122
KV 41	Nachbarzehner . . . . .	94	KV 72	ZE plus ZE mit Übergang (2) . . . . .	123
KV 42	Welche Zahlen frisst der „Größer-Kleiner-Vogel“? . . . . .	95	KV 73	ZE minus ZE mit Übergang (1) . . . . .	124
KV 43	Rechnen bis 10 „Angelspiel plus“ (1) . . . . .	96	KV 74	ZE minus ZE mit Übergang (2) . . . . .	125
KV 44	Rechnen bis 10 „Angelspiel plus“ (2) . . . . .	97	KV 75	Malbegriff . . . . .	126
KV 45	Subtrahieren bis 10 „Angelspiel minus“ (1) . . . . .	98	KV 76	Punktefelder . . . . .	127
KV 46	Subtrahieren bis 10 „Angelspiel minus“ (2) . . . . .	99	KV 77	Division (einteilen) . . . . .	128
KV 47	Subtraktion von 10 „Angelspiel minus“ . . . . .	100	KV 78	Teilungsbrett . . . . .	129
KV 48	Zahlen ergänzen . . . . .	101	KV 79	Multiplikation und Division . . . . .	130
KV 49	Marienkäferspiel . . . . .	102	KV 80	Aufgabenquartette 1 . . . . .	131
KV 50	Aufgabenkärtchen zum Verdoppeln und Halbieren . . . . .	102	KV 81	Aufgabenquartette 2 . . . . .	132
KV 51	Marienkäfer-Puzzle 1 (Mengen) . . . . .	103	KV 82	Einteilen oder Verteilen . . . . .	133
KV 52	Marienkäfer-Puzzle 2 (Zahlen) . . . . .	103	KV 83	Teilen mit (ohne) Rest . . . . .	134
KV 53	Verdoppeln und Halbieren . . . . .	104	KV 84	Einmaleins-Listen . . . . .	135
KV 54	Halbieren und Nachbaraufgaben . . . . .	105			

# Einleitung

## Für wen ist dieser Band gedacht?

Das vorliegende Buch mit Schwerpunkt „Zahlenraum bis 100“ bietet Ihnen bei der Vermittlung mathematischer Lerninhalte im Regelunterricht, bei der Vorbereitung von Förderkursen und bei der damit verbundenen Erstellung von Förderplänen eine unentbehrliche Hilfe.

- Sie halten eine effektive, zeitsparende und passgenaue **Förderhilfe** für Ihre Grundschulkinder in Händen, die im Mathematikunterricht Ihre besondere Hilfe brauchen. Durch den ausführlichen förderdiagnostischen Aufgabenteil zur **Fehleranalyse** werden zunächst einmal individuelle „Schwachstellen“ sichtbar und Förderansätze gefunden.
- Diese „Stolpersteine“ können Sie dann mit den im **Materialteil** abgedruckten Förderhilfen gezielt angehen. Dabei wurde die angebotene Materialvielfalt zum Rechnenlernen bewusst reduziert. Vorgestellte Entwicklungsmaterialien werden stetig wiederkehrend eingesetzt. Durch bereits geläufige Anschauungsmittel werden Lernprozesse vieler Förderkinder nachhaltig unterstützt und **so** schnellere Erfolgsergebnisse möglich.
- Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, den Eltern für häusliche Stützmaßnahmen vorbereitete Übungen in Form von **Kopiervorlagen** an die Hand zu geben. Darüber hinaus können diese Arbeitsblätter im Rahmen des Regelunterrichts bei **binnendifferenzierenden Maßnahmen** sinnvoll eingesetzt werden.
- Diese wertvolle Praxishilfe ermöglicht Ihnen insbesondere auch, **präventiv** zu arbeiten. Bei Einführung neuer mathematischer Lerninhalte haben Sie für schwächere Schüler speziell aufbereitete **Lernhilfen zur Individualisierung** parat, um Ihnen so das notwendige Verständnis des neuen Stoffs zu erleichtern und Lücken erst gar nicht entstehen zu lassen.

So können Sie die Arbeit im Regel- und Förderunterricht **noch** individueller, effizienter und zeitsparender gestalten.

Sie sind außerdem noch auf der Suche nach Fördermöglichkeiten mit den Schwerpunkten „Räumliche Vorstellung, Zahlenraum bis zur Million und Schriftliche Normalverfahren“? Dann besorgen Sie sich doch auch den Band für Klasse 3–5 aus dieser Reihe (Bestell-Nr. 04277) und als vielseitig einsetzbare Ergänzung den Titel „Mit Fehlern rechnen“ (Bestell-Nr. 06213).

Viel Freude und Erfolg beim Arbeiten mit diesem Buch!

# I. Fehleranalyse/ Lernstandsdiagnostik

VORSCHAU

Räumliche Vorstellung	Fehleranalyse	
Aufgaben	Stolpersteine	Förderung
<p><b>Erkennen und Bestimmen von Körperteilen</b>  a) am eigenen Körper  b) an der Gliederpuppe  – Lehrer nennt einzelne Körperteile, Kind zeigt diese an sich/an Gliederpuppe.  – Lehrer berührt einzelne Körperteile, welche das Kind benennt.</p> <p><b>Beziehungen von Gegenständen zum eigenen Körper beschreiben</b>  – Kind beschreibt Lage von Dingen, Gegenständen im Raum:  – Was ist vor, hinter, neben, rechts, links von mir?</p> <p><b>Raum-Lage-Beziehungen</b>  – Erkennen und Bestimmen räumlicher Beziehungen von Gegenständen.  – Kind formuliert: „Der Papierkorb steht vor der Tafel.“  – Begriffe der räumlichen Lage sicher gebrauchen: rechts, links, über, unter, neben, zwischen, auf, ...</p> <p><b>Verschiedene Flächen benennen, unterscheiden, beschreiben</b>  L gibt dem Kind verschiedene Arbeitsaufträge: „Suche alle Dreiecke (Vierecke, Kreise, ...)“.</p> <p><b>Figuren und Muster aus geometrischen Flächen nach Vorlage legen und zeichnen</b>  L legt Muster: ○ △ □  „Setze das Muster fort und zeichne es auf dein Blatt!“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– unklares Körperschema</li> <li>– Rechts-links-Konfusion</li> <li>– falscher Körperteil wird gezeigt oder ungenau benannt</li>   <li>– Raum-Lage-Labilität</li> <li>– unklare Begriffe</li> <li>– mangelndes Aufgabenverständnis</li>   <li>– mangelndes strukturiertes Sehen</li> <li>– Strukturierungshilfen nötig (Begriffe „Spalte“, „Reihe“)</li> <li>– kann Lage von Gegenständen nicht beschreiben</li> <li>– treffende Verwendung der Präpositionen nicht möglich</li>   <li>– unklare Begriffe</li> <li>– Unterscheidung ähnlicher Formen nicht sicher</li>   <li>– Anweisungsverständnis</li> <li>– Muster visuell in Einzelfiguren zerlegen</li> <li>– Umgang mit Proportionen problematisch</li> </ul>	<p><b>Gliederpuppe mit Anweisungskarten</b>  s. Material S. 18  KV 1 S. 56</p> <p><b>Richtungslauf: „Böckchen schiele nicht“</b>  s. Material S. 20  <b>Spezieller Förderschwerpunkt rechts/links: Rechts-Links-Parcours</b>  s. Material S. 19  KV 3 S. 58</p> <p><b>Punkte setzen</b>  s. Material S. 20  KV 4 S. 59</p> <p><b>Tastkarten-Memory</b>  s. Material S. 21  KV 5 S. 60</p> <p><b>Richtungspuzzle</b>  s. Material S. 22  KV 6/7 S. 61</p> <p><b>Käfig und Tiere</b>  s. Material S. 19  KV 2 S. 57</p> <p><b>Formen tasten und beschreiben</b>  s. Material S. 21</p> <p><b>Formenplättchen schnappen</b>  s. Material S. 22  KV 8 S. 62</p> <p><b>Neunerteppich</b>  s. Material S. 23  KV 9 S. 63</p> <p><b>Geobrett</b>  s. Material S. 23  KV 10/11 S. 64/65</p> <p><b>Muster fortsetzen</b>  KV 12 S. 66</p> <p><b>Schau genau!</b>  KV 13 S. 67</p>

Multiplikation und Division		Fehleranalyse
Aufgaben	Stolpersteine	Förderung
<p><b>ZE minus ZE (mit ZÜ)</b>  <math>76 - 28 =</math>      <math>65 - 39 =</math>  <math>78 - 49 =</math>      <math>92 - 88 =</math></p> <p><b>Begriff „Multiplikation“</b>  <math>2 \times 4 =</math>      <math>3 \times 3 =</math>  <math>5 \times 3 =</math>      <math>2 \times 6 =</math></p> <p><math>3 \times 3 =</math>  <math>8 \times 8 =</math></p> <p><math>5 \times 0 =</math>  <math>10 \times 0 =</math></p> <p><b>Tauschaufgaben zur Multiplikation</b>  <math>2 \times 6 =</math>      <math>2 \times 5 =</math>  <math>6 \times 2 =</math>      <math>5 \times 2 =</math></p> <p><b>Einmaleinssätze miteinander verknüpfen: Schwerpunkt Kernaufgaben</b>  <math>7 \times 5 =</math>  <math>5 \times 5 =</math>  <math>2 \times 5 =</math></p> <p><b>Ableiten der Nachbaraufgaben von Kernaufgaben</b>  <math>5 \times 4 =</math>      <math>10 \times 7 =</math>  <math>6 \times 4 =</math>      <math>9 \times 7 =</math></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subtraktion von der jeweils größeren Zahl (<math>76 - 28 = 52</math>).</li> <li>- mangelnde Unterscheidung von Addition und Multiplikation (<math>2 \times 4 = 6</math>)</li> <li>- Multiplikation als verkürzte Addition wird nicht erkannt (<math>3 \times 3 = 6</math>)</li> <li>- Verknüpfung beider Rechenarten gelingt nicht (<math>3 + 3 \rightarrow 3 \times 3</math> statt <math>2 \times 3</math>)</li> <li>- Nichtbeachtung der Rechenzeichen bzw. Überautomatisierung (<math>8 \times 8 = 16</math>)</li> <li>- Übersetzen von Realsituationen in Bilder und Symbole erschwert</li> <li>- Nullfehler (<math>5 \times 0 = 5</math>)</li> <li>- Tauschaufgaben werden im Sinne einer Lösungsstrategie weder erkannt noch angewandt</li> <li>- jede Einmaleinsaufgabe wird separat berechnet bzw. ausgezählt</li> <li>- Verwechslung des Rechenzeichens</li> <li>- Rolle des Multiplikators und des Multiplizierten unklar</li> <li>- Rechenvorteil wird nicht erkannt und nicht genutzt</li> <li>- jede Einmaleinsaufgabe wird einzeln ausgezählt</li> <li>- Verwechslung des Multiplikators mit dem Multiplizierten</li> <li>- Verwechslung des Multiplikators mit dem Multiplizierten</li> <li>- Rolle des Multiplizierten unklar</li> </ul> <p style="text-align: center;"><math>6 \times 4 \rightarrow 26</math>  <math>5 \times 4 = 20</math>  <math>1 \times 6 = 6</math></p> <p>bzw.:</p> <p style="text-align: center;"><math>6 \times 4 \rightarrow 21</math>  <math>5 \times 4 = 20</math> „plus 1“</p>	<p><b>Rechnen mit Perlenstangen</b>  s. Material S. 44  <b>strategisches Rechnen z. B.: Nutzung der Zehnernähe, „Intelligente Päckchen“</b>  KV 73 S. 124  KV 74 S. 125</p> <p><b>Einkaufen</b>  s. Material S. 47  <b>Malbegriff</b>  KV 75 S. 126</p> <p><b>Einmaleins-Tauschaufgaben</b>  s. Material S. 47  <b>Einmaleins-Perlenspiel</b>  s. Material S. 48</p> <p><b>Punktfelder verbinden</b>  s. Material S. 49  KV 76 S. 127</p> <p><b>Einmaleins-Nachbaraufgaben</b>  s. Material S. 49</p>

# II.

## Materialien zu einzelnen Förderschwerpunkten

VORSCHAU

## Gliederpuppe



### Förderziele

Körperschema/Lateralität:

- Körperteile benennen
- re-li-Unterscheidung am eigenen Körper und an der Gliederpuppe
- re-li-Unterscheidung am Gegenüber

### Material

- Gliederpuppe
- Auftragskärtchen mit Anweisungen KV 1, S. 56

### Einsatz/Handhabung

- Betrachten der Gliederpuppe „Welche Körperteile kennst du?“
- Zeigen und Benennen der Körperteile
  - a) am eigenen Körper
  - b) an der Gliederpuppe
- Veränderung der Haltung entsprechend dem jeweiligen Kärtchen
  - a) Eigene Körperposition und Gliederpuppe in gleicher Richtung
  - b) Gliederpuppe als Gegenüber

### Variation

- Beliebiges Verändern der Körperhaltung an der Gliederpuppe
- Nachahmen der Haltung mit dem eigenen Körper, dabei feststellen, welche Positionen mit dem eigenen Körper eingenommen werden können und welche nicht möglich sind.

### Kontrolle

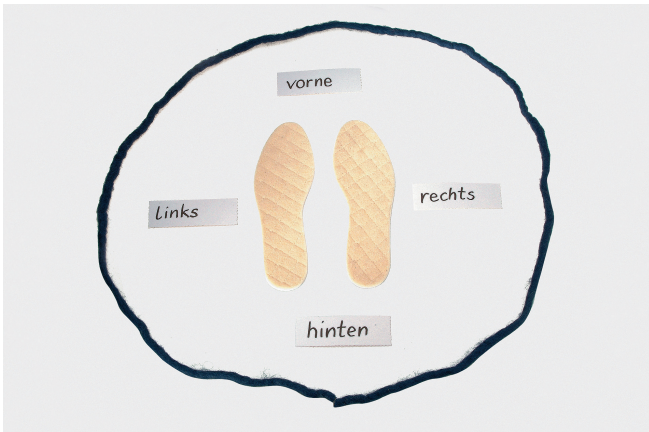
- durch Lehrer
- durch Partner

### ☛ Tipp

Wenn das Material fehlt, alternativ als Partnerspiel: Ein Kind liest die Anweisung, das andere nimmt die Position ein.



## Richtungslauf: „Böckchen, schiele nicht“



### Förderziele

- Unterscheiden der Richtungen rechts, links, vorne, hinten
- Erkennen, dass die Richtung abhängig vom eigenen Standort ist

### Material

- Markierung zur Kennzeichnung des Standortes für das Böckchen
- Bewegungsraum, z. B. Turnhalle

### Einsatz/Handhabung

#### Spielverlauf

- Das Böckchen steht im Kreis und blickt in eine beliebige Richtung. Die übrigen Kinder stehen in Reihen zu zweit hintereinander. Sie haben die gleiche Blickrichtung wie das Böckchen.
- Die Kinder rufen: „Böckchen, schiele nicht!“
- Das Böckchen gibt eine Laufrichtung an, z. B. nach rechts.  
Alle Schüler laufen in diese Richtung und das Böckchen versucht ein Kind abzuschlagen. Dieses Kind wird das neue Böckchen. Es kann auch die Richtungen nach vorne, nach hinten oder nach links vorschreiben.

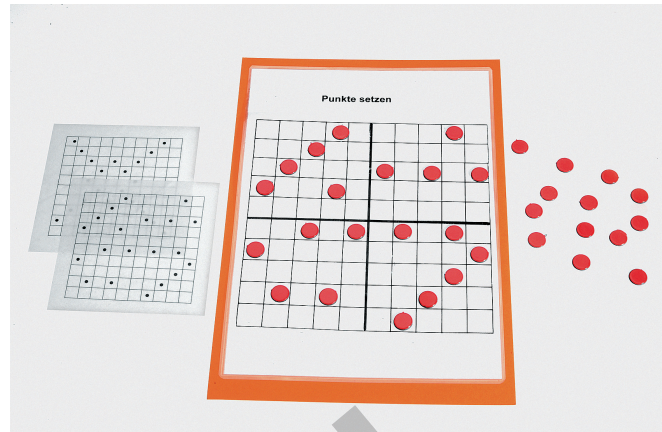
### Variation

Nach entsprechender Absicherung der Richtungen (von gleicher Position ausgehend) kann das Böckchen eine andere Position im Raum einnehmen.

### Kontrolle

- Mitspieler

## Punkte setzen



### Förderziele

- Raum-Lage-Beziehungen erkennen
- räumliche Beziehungen und Positionen bestimmen
- Sprachkompetenz und Begriffssicherheit erweitern: (nach) rechts, (nach) links, (nach) oben, (nach) unten, Sicherung der Begriffe „Spalte“ und „Reihe“.
- Aufmerksamkeit und Gedächtnis
- Feinmotorik

### Material

- Verwendung eines leeren Hunderterfeldes als Raster
- Mustervorlage mit 10 x 10 Feldern KV 4, S. 59
- Chips, Muggelsteine

### Einsatz/Handhabung

- Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit
- Kind wählt beliebige Mustervorlage aus. Unter Berücksichtigung der genauen Lage der Punkte werden die Chips identisch auf das große Raster übertragen.

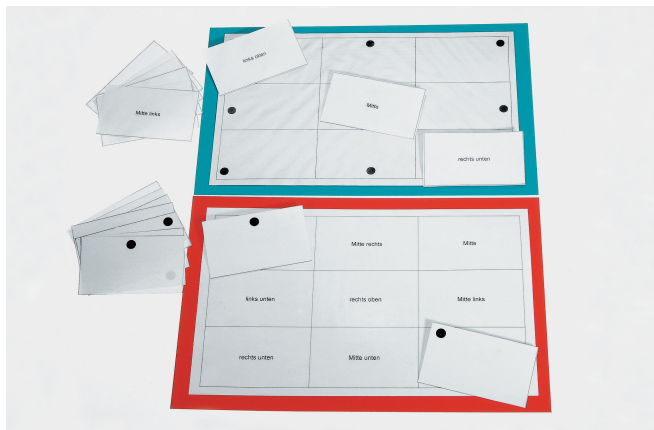
### Variation

Übertrag von kleiner in große Vorlage durch Diktat eines Schülers an Mitspieler.

### Kontrolle

- Partner, Mustervorlage

## Richtungspuzzle



### Förderziele

- Gewinnung von Sicherheit im Gebrauch der Raum-Lage-Begriffe und der Raumrichtungen
- Spracharbeit; Begriffsbildung

### Material

- Grundplatte I (neun Felder mit Richtungsangaben) KV 6, S. 61
- Grundplatte II (neun Punktkarten zur Bestimmung von Positionen) KV 7, S. 61

### Einsatz/Handhabung

- Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit
- Die Punktkarten (Grundplatte II) werden ausgeschnitten und entsprechend ihrer Position den Feldern der Grundplatte I (Richtungsangaben) zugeordnet. Falls das Kind noch nicht lesen kann, liest der Lehrer die einzelnen Positionen der Grundplatte I vor. Die Punktkarten werden dementsprechend zugeordnet.

### Variation

Umkehrung: die Grundplatte I (Richtungsangaben) wird in neun Teile zerschnitten und diese der Grundplatte II (Punktkarten) zugeordnet.

## Formenplättchen schnappen



### Förderziele

- Unterscheidung von Flächenformen
- Wahrnehmungskonstanz
- Spracharbeit/Begriffsbildung
- Aufmerksamkeit

### Material

- KV 8, S. 62
- 3–4 Bogen verschiedenfarbiges Tonpapier
- Tuch

### Einsatz/Handhabung

- Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit
- Die Formenplättchen sind unter einem Tuch ausgelegt. Ein Mitspieler gibt an, welche geometrische Form nach dem Aufdecken „geschnappt“ werden soll (z. B. alle Dreiecke). Die gegriffenen Plättchen werden als Schablone benutzt, die Formen auf ein Blatt Papier übertragen.

### Variation

Aus den ungeordnet auf dem Tisch ausgelegten Formen wählen die Kinder reihum so lange Plättchen aus, bis der Tisch „abgeräumt“ ist. Die ausgewählten Formenplättchen werden als Schablone benutzt und auf ein Blatt gezeichnet.

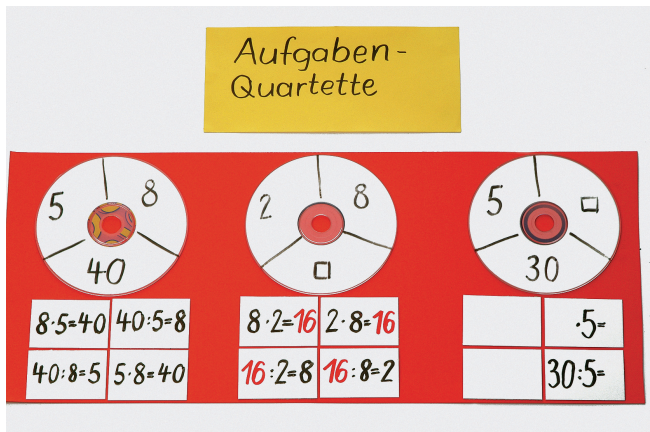
### Kontrolle

- Mitspieler/immanent

### Tipps

- KV 8, S. 62 auf verschiedenfarbiges Tonpapier kopieren zur Berücksichtigung von Form **und** Farbe.
- Verwendung von Flächenformen aus Mathematikbüchern.

## Aufgabenquartette „MAL“



### Förderziele

- Aus 3 Zahlen 4 Aufgaben (mal/geteilt) ableiten ( $\cdot$ / $:$ ).
- Herstellen operativer Beziehungen zwischen den Aufgaben.

### Material

- 3 Zahlen, die zusammen richtige Multiplikations- bzw. Divisionsaufgaben ergeben, auf runden Kärtchen (evtl. alte CDs)
- jeweils 4 eckige Kärtchen
- KV 80/81, S. 131/132

### Einsatz/Handhabung

1. Arbeitsauftrag: „Schreibe mit den 3 Zahlen 2 Multiplikations- und 2 Divisionsaufgaben.“ Kind schreibt jede Aufgabe auf ein rechteckiges Kärtchen.
  - Zu der Malaufgabe die Tauschaufgabe notieren.
  - Zu den zwei Malaufgaben die jeweilige Umkehr-aufgabe schreiben.
2. Verbalisierung: Das Kind erklärt die Beziehungen zwischen den Aufgaben.

### Kontrolle

- Selbstkontrolle (Lösung auf der Rückseite der CD)

### ☛ Tipp

Mit den selbst erstellten Karten Quartett spielen.

## Einmaleinsfeld



### Förderziele

- $1 \times 1$ -Aufgaben automatisieren (für Schüler der 2. Klasse nur Kernaufgaben).

### Material

- $1 \times 1$ -Feld
- 2 Zehn-Augen-Würfel
- farbige Muggelsteine (für jedes Kind eine eigene Farbe)
- Plättchen mit Ergebniszahlen

### Einsatz/Handhabung

Spiel für 2 bis 4 Kinder

1. Würfeln und mit beiden Zahlen eine  $1 \times 1$ -Aufgabe bilden, z. B.:  $6 \times 4$ .
2. Aufgabenfeld auf dem Plan suchen, Aufgabe mündlich lösen und bei richtiger Lösung das Feld mit dem Stein besetzen.

### Variation

- Ergebnisse zu Kernaufgaben auf runde Plättchen schreiben, z. B.  $\textcircled{36}$ .
- Schüler suchen passende  $1 \times 1$ -Aufgaben zur Ergebniszahl und decken damit das entsprechende Aufgabenfeld auf dem  $1 \times 1$ -Feld ab (z. B.  $\textcircled{6 \times 6}$  oder  $\textcircled{4 \times 9}$ , ...).

### Kontrolle

- Partnerkontrolle

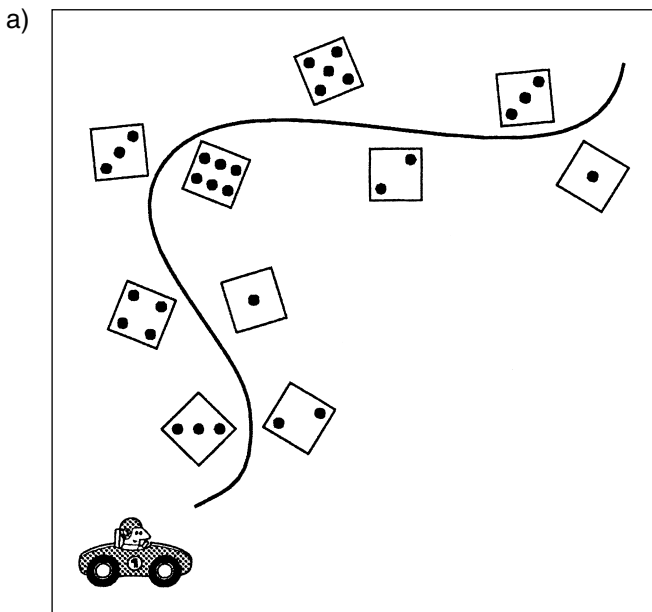
### ☛ Tipp

Bezugsquelle für das  $1 \times 1$ -Feld: „Rechenposter Einmaleins-Tafel“ aus Programm mathe 2000, Klett Verlag.

### Kopiervorlage 3: Rechts-Links-Unterscheidung

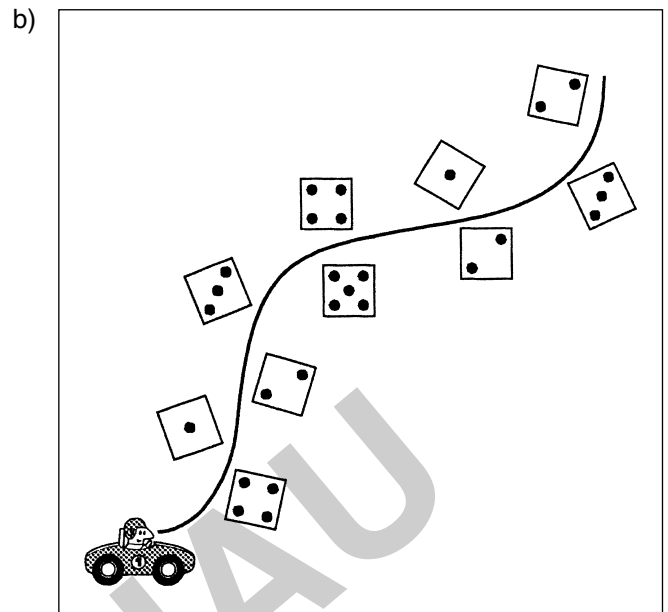
Was sieht der Rennfahrer links?

Was sieht er rechts?



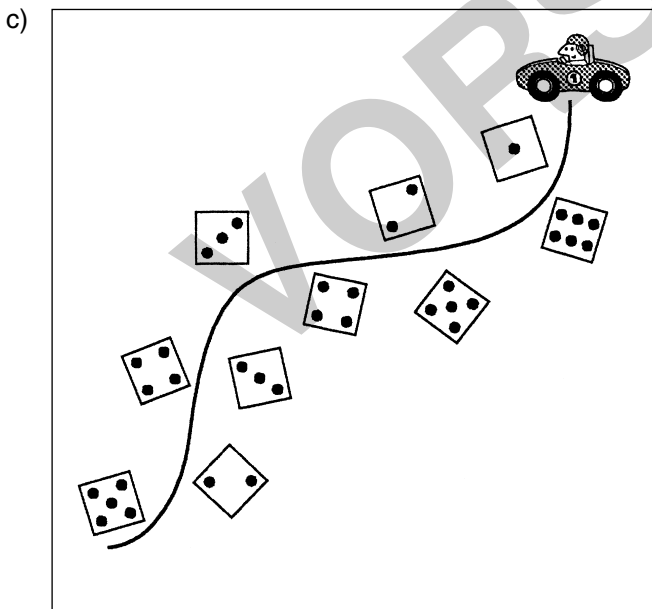
links:

rechts:



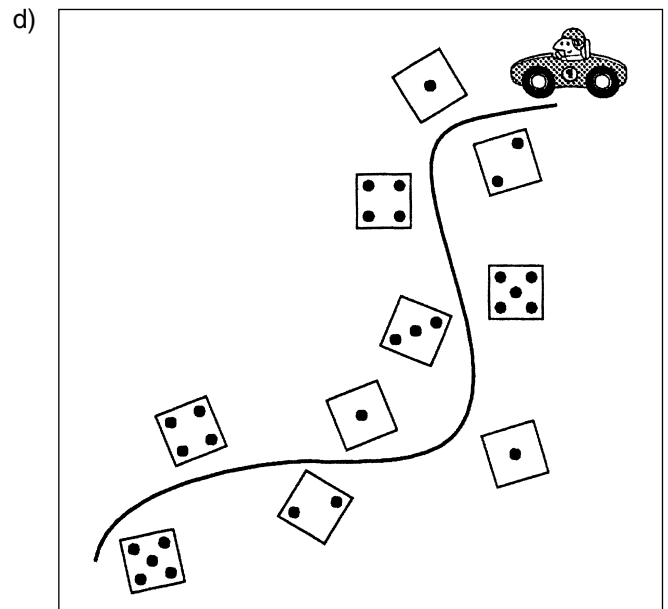
links:

rechts:



links:

rechts:



links:

rechts:

## Kopiervorlage 32: Zahlenfenster 1

Zeichne Zehner und Einer in das Zahlenfenster ein. Welche Zahl erhältst du?

24 =      Z                  E

	∴
2	4

75 =      Z                  E


67 =      Z                  E


42 =      Z                  E


53 =      Z                  E

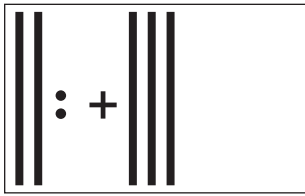

98 =      Z                  E


36 =      Z                  E

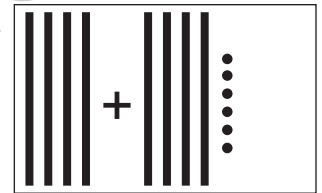
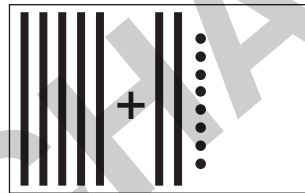
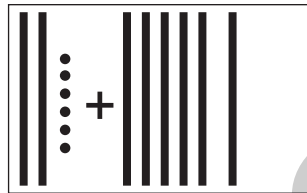
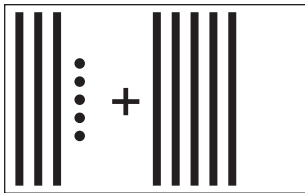
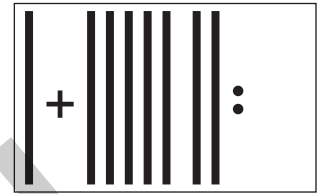
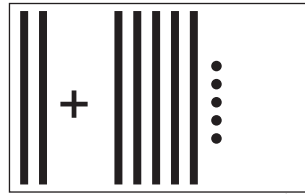
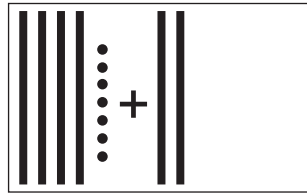
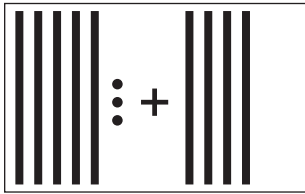
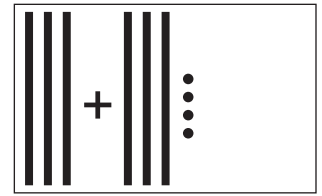
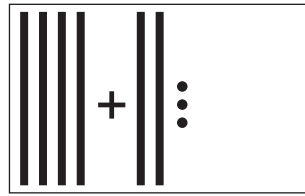
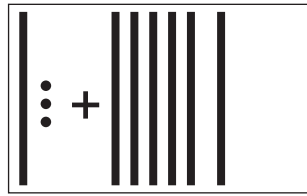

89 =      Z                  E


# Kopiervorlage 65: ZE plus Z / Z plus ZE

1. Schreibe die Aufgaben und rechne.



$22 + 30 =$



2. Zeichne die Aufgaben und rechne.



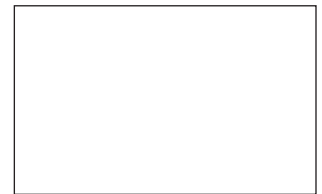
$23 + 50 =$



$35 + 20 =$



$61 + 30 =$



$17 + 40 =$



$30 + 26 =$



$40 + 51 =$



$20 + 64 =$



$80 + 13 =$



$44 + 10 =$



$36 + 30 =$



$10 + 56 =$



$20 + 33 =$