eDidact
Ein Service des OLZOG Verlags
Dokument bestellen
Ähnliche suchen

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

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

Thema: Mathematik

Titel: Kopfrechnen mit Spaß (1.-4. Klasse) (18 S.)

VORSCHAU

Produkthinweis

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

netzwerk lernen

zur Vollversion

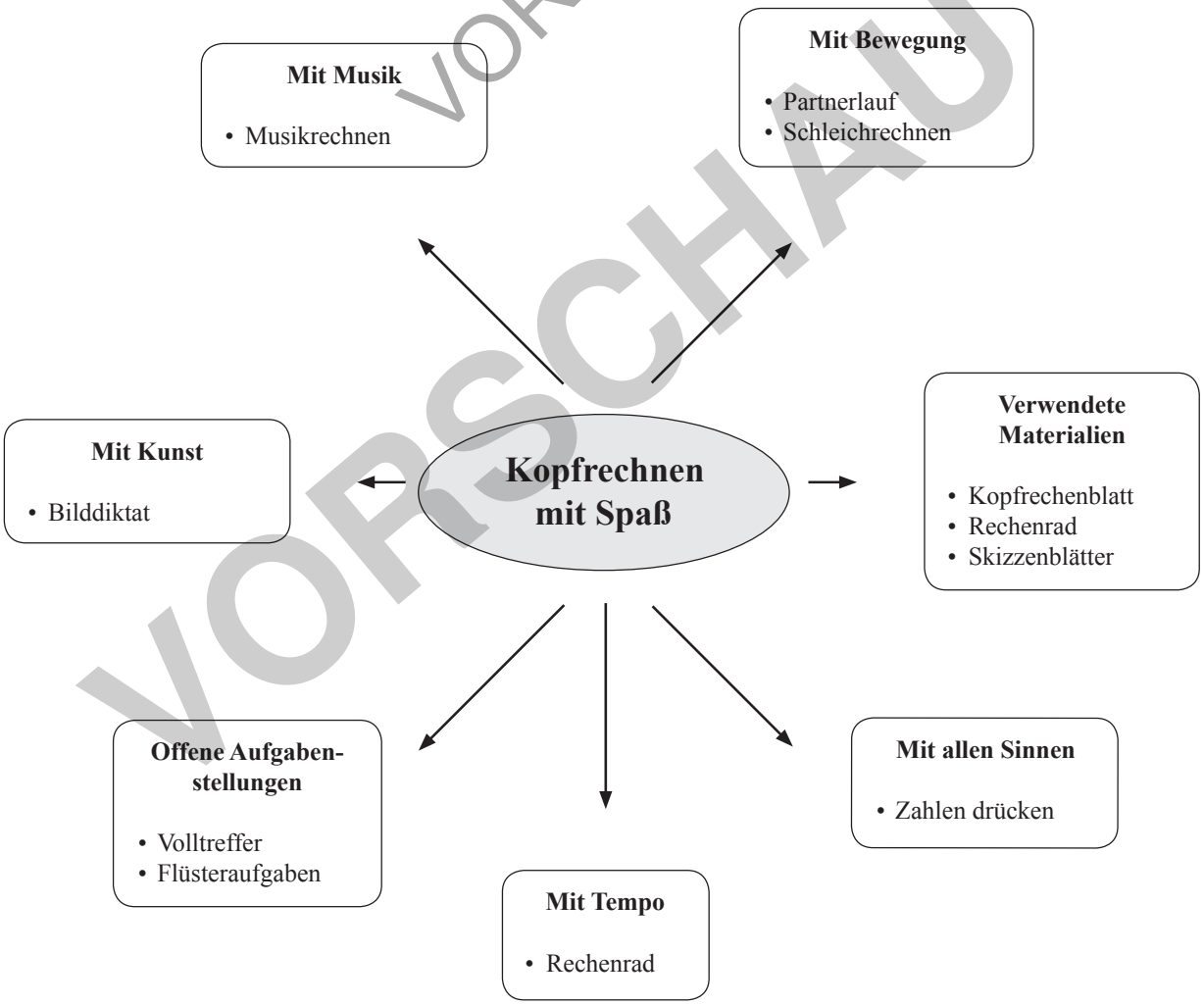
Grundschule

Kopfrechnen mit Spaß

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.

VORSCHAU



netzwerk lernen
Schule: Unterrichtsentwürfe, Unterrichtsmaterial, Arbeitsblätter,
zur Vollversion
(c) OLZOG Verlag GmbH

Didaktisch-methodischer Ablauf	Inhalte und Materialien (M)
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. 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, die Lehrkraft oder den Schüler selbst. Einige Kopfrechenaufgaben sind für verschiedene Rechenoperationen und -aufgabenformen geeignet und können nach Bedarf abgewandelt werden. 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. **I. Hinführung** 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. 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.	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.
II. Erarbeitung Partnerlauf	Diese Übung eignet sich besonders, wenn die Schüler einen großen Bewegungsdrang haben. → **Partnerlauf M1 ❶❷❸❹**

VORSCHAU

VORSCHAU

netzwerk lernen

Schule: Unterrichtsentwürfe, Unterrichtsmaterial, Arbeitsblätter,

zur Vollversion

(c) OLZOG Verlag GmbH

Zahlen drücken	Bei dieser Übung ist es sehr still, da eine hohe Konzentration erforderlich ist. → **Zahlen drücken M1 ❶**
Bilddiktat	Ideen für Bilddiktate sind beigefügt. Der eigenen Kreativität und Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt. Gerne können die Schüler auch selbstständig Bilder entwickeln, die sie dann ihre Mitschüler nach Anleitung malen lassen. → **Bilddiktat M2 ❶❷❸❹** → **Skizzen (1) M3 ❶❷❸❹** → **Skizzen (2) M4 ❶❷❸❹** → **Skizzen (3) M5 ❶❷❸❹** → **Skizzen (4) M6 ❶❷❸❹**
Flüsteraufgaben	Auch schwache Kinder können bei dieser Aufgabenform Glück haben und die richtige Aufgabenstellung erraten. → **Flüsteraufgaben M2 ❷❸❹**
Schleichrechnen	Bei dieser Aufgabenform haben die Schüler die Möglichkeit, sich ihrem eigenen Schwierigkeitsgrad entsprechend Aufgaben zu wählen. Die Schüler, die die Aufgaben stellen, müssen ihre Rechenfähigkeit gut einschätzen können, da sie die Lösung selbstständig überprüfen müssen. → **Schleichrechnen M7 ❶❷❸❹**
Rechenrad	Die Blankovorlagen können je nach Belieben selbst beschriftet werden, bevor sie auf Folie kopiert werden. Die Rechenräder 1 – 4 können je nachdem entweder für Einmaleinsaufgaben, Plus- oder Minusaufgaben kombiniert werden. → **Rechenrad M7 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (1) – blanko M8 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (2) – blanko M9 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (1) M10 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (2) M11 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (3) M12 ❶❷❸❹** → **Rechenrad (4) M13 ❶❷❸❹**
Musikrechnen	Damit die Schüler einen Überblick über ihre Leistungen erhalten, führen sie zu dieser Aufgabenform ein Kopfrechenblatt. Nach jeweils zehn Aufgaben wechseln die Banknachbarn ihre Blätter, kontrollieren gegenseitig und tragen die erreichte Punktzahl in die letzte Spalte ein. → **Musikrechnen M14 ❶❷❸❹** → **Kopfrechenblatt M15 ❶❷❸❹**
Volltreffer	Bei dieser offenen Aufgabenstellung zählt das Klassenergebnis, sodass auch schwache Schüler am Erfolg teilhaben können. → **Volltreffer M14 ❶❷❸❹**

Tipp:

!

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

VORSCHAU

netzwerk lernen
Schule: Unterrichtsentwürfe, Unterrichtsmaterial, Arbeitsblätter,
zur Vollversion

(c) OLZOG Verlag GmbH