DOWNLOAD

B. Pöhler, H. Schrauth, A. Seyer

Training Grundfähigkeiten: Kopfrechnen 6

Spiele zu Grundrechenarten

VORSCHAU

Downloadauszug aus dem Originaltitel:

AOL verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

VORSCHAU

netzwerk lernen

zur Vollversion

Memory zur Addition im Zahlenraum bis 100

34 + 61	95	27 + 72	99
19 + 28	47	13 + 68	81
71 + 9	80	7 + 46	53
20 + 59	79	29 + 29	58
54 + 38	92	43 + 26	69

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Addition im Zahlenraum bis 1 000

195 + 234	429	112 + 88	200
561 + 221	782	291 + 323	614
728 + 145	873	811 + 81	892
651 + 314	965	809 + 78	887
523 + 385	908	269 + 601	870

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Subtraktion im Zahlenraum bis 100

87 – 15	72	74 – 12	62
36 – 9	27	87 – 46	41
93 – 54	39	59 – 45	14
89 – 48	41	64 – 53	11
87 – 23	64	71 – 27	44

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Subtraktion im Zahlenraum bis 1 000

624 – 113	511	870 – 56	814
983 – 146	837	712 – 159	553
907 – 258	649	846 – 132	714
469 – 35	434	126 – 81	45
498 – 183	315	861 – 572	289

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Karten ausschneiden – spielen

Memory zur Multiplikation im Zahlenraum bis 100

7 · 6	42	9 · 5	45
4 · 6	24	8 · 8	64
3 · 9	27	4 · 4	16
10 · 7	70	7 · 7	49
6 · 9	54	6 · 8	48

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Multiplikation im Zahlenraum bis 1 000

12 · 8	96	28 · 4	112
10 · 12	120	11 · 17	187
26 · 18	468	35 · 20	700
27 · 15	405	50 · 15	750
41 · 9	369	40 · 13	520

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Division im Zahlenraum bis 100

72 : 9	8	20 : 4	5
12 : 6	2	49 : 7	7
54 : 9	6	63 : 7	9
32 : 8	4	42 : 7	6
35 : 5	7	24 : 8	3

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zur Division im Zahlenraum bis 1 000

144 : 9	16	392 : 28	14
450 : 30	15	304 : 16	19
200 : 25	8	612 : 51	12
405 : 15	27	72 : 12	6
162 : 18	9	363 : 33	11

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Karten ausschneiden – spielen

Memory zu allen vier Grundrechenarten im Zahlenraum bis 100

6 · 7	42	17 + 45	62
17 + 78	95	15 · 8	120
84 : 12	7	97 – 43	54
79 – 36	43	95 : 5	19
54 : 6	9	85 – 47	38

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Memory zu allen vier Grundrechenarten im Zahlenraum bis 1 000

328 + 549	877	98 + 483	581
55 · 8	440	144 : 12	12
210 – 75	135	422 + 247	669
124 + 31	155	89 – 37	52
240 : 3	80	15 · 8	120

VORSCHAU

AOL-Verlag
netzwerk lernen
zur Vollversion

Bingo

Spielregel

Denkt euch 25 Zahlen zwischen 0 und 100 aus und schreibt diese in die Felder des Bingo-Arbeitsblattes. Dann werden euch Aufgaben zur Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division gestellt, deren Ergebnisse im Bereich 0 bis 100 liegen. Ihr berechnet nun die gestellten Aufgaben. Wenn sich ein Ergebnis dieser Aufgaben auf eurem Blatt wiederfindet, streicht ihr diese Zahl durch. Wer zuerst eine 5er-Reihe (waagerecht, senkrecht bzw. diagonal) erreicht hat, hat gewonnen.

Mögliche Aufgaben

80 · 0 = 0	297 – 296 = 1	500 : 250 = 2	90 : 30 = 3	1 · 7 = 7
24 : 4 = 6	31 – 27 = 4	72 : 9 = 8	3 · 31 = 93	9 · 9 = 81
23 – 9 = 14	7 + 6 = 13	359 – 311 = 48	8 + 7 = 15	49 + 12 = 61
298 – 203 = 95	76 : 4 = 19	4 100 – 4 080 = 20	7 · 3 = 21	17 + 5 = 22
9 · 3 = 27	14 + 11 = 25	72 : 2 = 36	82 + 4 = 86	7 · 4 = 28
5 · 13 = 65	62 – 31 = 31	8 · 3 + 8 = 32	92 – 9 = 83	68 : 2 = 34
73 – 47 = 26	18 + 19 = 37	549 – 511 = 38	188 : 2 = 94	3 · 13 + 1 = 40
7 · 6 = 42	28 + 15 = 43	48 – 6 = 42	9 · 5 = 45	19 + 27 = 46
2 · 6 = 12	7 · 7 = 49	250 : 5 = 50	17 · 3 = 51	13 · 4 = 52
175 – 121 = 54	220 : 4 = 55	30 000 : 1 000 = 30	55 + 2 = 57	77 – 24 = 53
500 : 10 + 9 = 59	4 · 15 = 60	4 · 4 = 16	124 : 2 = 62	9 · 7 = 63
770 : 10 = 77	38 + 29 = 67	24 + 36 + 29 = 89	170 – 101 = 69	34 + 36 = 70
47 + 26 = 73	9 · 6 + 20 = 74	450 : 6 = 75	55 + 21 = 76	6 · 11 = 66
124 – 45 = 79	2 · 45 = 90	9 · 2 = 18	39 + 43 = 82	11 + 22 = 33
510 : 6 = 85	7 + 6 + 11 = 24	395 – 308 = 87	22 · 4 = 38	16 · 5 = 80
200 – 98 – 11 = 91	66 + 26 = 92	3 · 3 = 9	3 · 13 = 39	120 – 31 = 89
500 : 50 = 10	7 · 14 = 98	990 : 10 = 99	4 · 25 = 100	8 · 7 = 56
8 · 8 = 64	12 · 7 = 84	331 – 302 = 29	71 – 36 = 35	9 + 8 = 17
6 + 5 = 11	150 – 109 = 41	79 + 17 = 96	173 – 105 = 68	6 · 13 = 78
601 – 578 = 23	29 · 2 = 58	230 – 186 = 44	140 – 69 = 71	23 – 18 = 5
161 – 114 = 47	121 : 11 = 11	530 – 433 = 97	101 – 36 = 65	9 · 8 = 72

VORSCHAU

AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

B I N G O

B I N G O

B I N G O

B I N G O

B I N G O

B I N G O

VORSCHAU

AOL-Verlag
(© irart – Fotolia.com)
netzwerk lernen
zur Vollversion

Würfelspiel

Material: 1 bis 3 Würfel, evtl. für jeden Zettel und Stift

Spielregel

- Dieses Spiel wird mit zwei Schülern gespielt.
- Der eine Schüler nennt eine Zahl mit einem vorgegebenen Stellenwert, beispielsweise eine Zehnerzahl, eine Hunderterzahl oder eine Tausenderzahl. Dieser Stellenwert wird von der Lehrkraft vorgegeben oder von den beiden Spielern ausgewählt.
- Dann wird reihum mit einer abgesprochenen Anzahl von Würfeln (1, 2 oder 3) gewürfelt. Der Schüler muss mit der gewürfelten Zahl weiterrechnen. Er kann die Zahl entweder zu der vorgegebenen Zahl hinzuaddieren oder von dieser abziehen.
- Ziel ist es, eine zuvor von den Schülern gemeinsam bestimmte Zahl zu erreichen.
- Der Spieler, welcher diese Zahl zuerst genau erreicht, hat gewonnen.

Beispiel

Die vorgegebene Zahl ist die 59.
Es wird mit einem Würfel gespielt.
Als Zielzahl vereinbaren die beiden Spieler die Zahl 100.
Spielablauf, bei dem Spieler B gewinnt, weil er die Zielzahl 100 zuerst erreicht:

Wurf	Spieler	Gewürfelte Zahl	Rechen-operation	Ergebnis
1.	A	5	+	64
2.	B	4	+	68
3.	A	3	+	71
4.	B	6	+	77
5.	A	3	+	80
6.	B	6	+	86
7.	A	6	+	92
8.	B	3	+	95
9.	A	6	+	101
10.	B	6	–	95
11.	A	4	+	99
12.	B	4	+	103
13.	A	5	–	98
14.	B	2	+	100

VORSCHAU

AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Vorgegebene Zahl: _____ Anzahl Würfel: _____ Zielzahl: _____

Wurf	Spieler	Gewürfelte Zahl(en)	Rechen-operation(en)	Ergebnis
1.	A			
2.	B			
3.	A			
4.	B			
5.	A			
6.	B			
7.	A			
8.	B			
9.	A			
10.	B			
11.	A			
12.	B			
13.	A			
14.	B			
15.	A			
16.	B			
17.	A			
18.	B			
19.	A			
20.	B			
21.	A			
22.	B			
23.	A			
24.	B			
25.	A			

VORSCHAU

AOL-Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

www.aol-verlag.de

AOL verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.aol-verlag.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

VORSCHAU

Impressum

Training Grundfähigkeiten: Kopfrechnen 6

Birte Pöhler hat an der Universität Bielefeld Mathematik und Sozialwissenschaften auf Lehramt, für die Grund- und die Sekundarstufe I an Regel- und Förderschulen, studiert. Nach einem Auslandsschulpraktikum in Rumänien hat sie im Februar 2011 ihr Referendariat an einer Gesamtschule in Mönchengladbach angetreten.

Hanna Schrauth hat ihr Studium der Mathematik und der evangelischen Theologie für die Grund- und Förderschule an der Universität Bielefeld abgeschlossen. Derzeit absolviert sie ihr Referendariat an einer Förderschule in Hessen.

Anette Seyer ist Lehrerin in den Fächern Mathematik, Chemie und Physik. Von 2008 bis 2010 arbeitete sie am IDM Bielefeld in der Lehrerausbildung mit dem Schwerpunkt Ausgangsanalyse und Förderung in der Orientierungsstufe. Seit August 2010 leitet sie das Berufskolleg am Tor 6 in Bielefeld.

© 2013 AOL-Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Postfach 900362 · 21043 Hamburg
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Daniel Marquardt, Kristina Poncin
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Illustrationen: Fides Friedeberg
Tierfiguren: MouseDesign Medien AG, Zeven

Best.-Nr. 10136DA6

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Natürlich lernen. AOL verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion