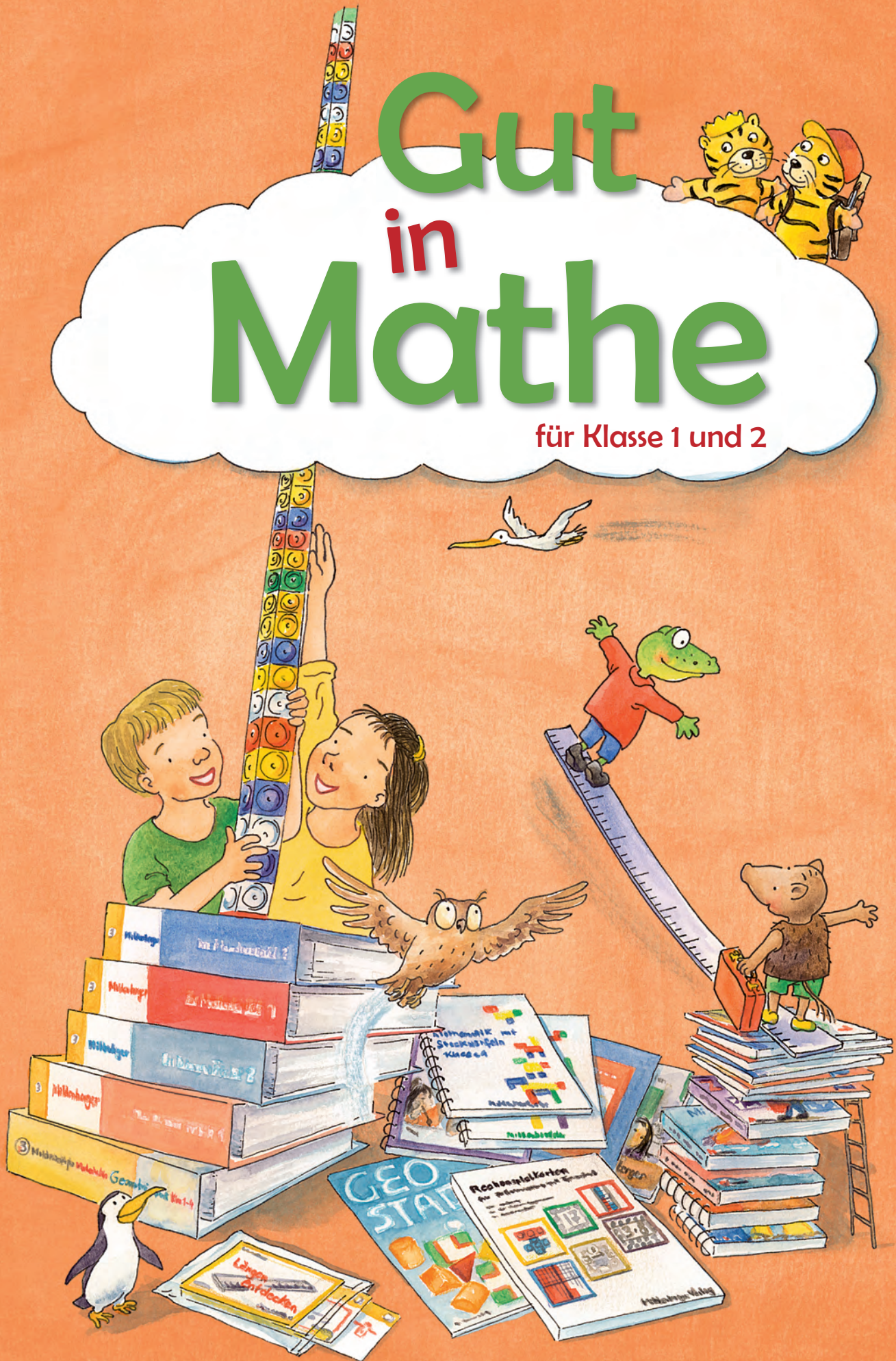


Gut in Mathe

für Klasse 1 und 2



Gut in Mathe

für Klasse 1 und 2



Auflage 4 3 2 1
Jahr 2014 2013 2012 2011

Alle Rechte vorbehalten

© 2011 Mildenberger Verlag GmbH, 77652 Offenburg

www.mildenberger-verlag.de

E-Mail: info@mildenberger-verlag.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Bezugsmöglichkeiten

Alle Titel des Mildenberger Verlags erhalten Sie unter: www.mildenberger-verlag.de oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenberger Verlag beziehen. Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben: Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.

Illustrationen

Umschlaggestaltung und S. 2, 32, 88 – 91: Heike Treiber, 79199 Kirchzarten/S. 6 – 9, 18 – 21, 60 – 63, 76 – 83: tiff.any GmbH, 10999 Berlin/S. 10 – 12, 24, 25, 47, 51: Judith Heusch, 79362 Forchheim/S. 34, 35, 42, 48, 52 – 59: Elisabeth Lottermoser, 33334 Gütersloh/S. 49: Bernd Jockweg, 48147 Münster/S. 65: Trantow Atelier, 79341 Kenzingen/S. 67, 69: Petra Vogelsberg, 50374 Erftstadt/S. 71: Susanne Drumm, 77746 Schutterwald/S. 73: Assen Munning, 65824 Schwalbach/Taunus/S. 92, 93: Martin Pfaender, 83661 Lenggries

Bildquellenverzeichnis

S. 26: Kitten and puppy on lawn @ Fotolia/S. 27: Pygmy Goats @ corbis/S. 28: Wombat © redleg/S. 29: Striped skunk in the snow © corbis/S. 40: Karlheinz Arian Kolster, 79822 Titisee-Neustadt

Druck: medialogik GmbH, 76187 Karlsruhe
Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren.

Vorwort

Mathematik ist überall. Sie begegnet uns im täglichen Leben: nicht nur bei der Ausbildung und im Beruf, sondern auch beim Einkaufen, beim Spielen, bei Freizeitaktivitäten usw.

Mathematisches Basiswissen ist deshalb unerlässlich. Es ist wichtig, dass diese Grundlagen bereits in der Grundschule erworben, gefestigt und vertieft werden. Denn so fällt es den Kindern leichter, ihre Kompetenzen im weiteren Schulverlauf zu erweitern und auf ihr Wissen aufzubauen.

Wichtige Grundvoraussetzungen für ein effektives und nachhaltiges Lernen sind Übung und Begeisterung.

In „Gut in Mathe“ finden Sie eine Auswahl an Beispielseiten aus verschiedenen Werken des Mildenerger Verlags zu mathematischen Themen und Bereichen der Klassen 1 und 2.

Hierzu gehören Rechentraining, Geometrie, Größen und Sachrechnen.

Denksport- und Knobelaufgaben bringen Freude im Umgang mit Zahlen und mathematischen Strategien. Mathe-Bonbons mit Rätseln und anderen lustigen Aufgaben sind motivierend und fördern übergreifende Kompetenzen wie z. B. Konzentration, logisches Denken und Feinmotorik. In aktuellen Bildungsplänen und pädagogischen Diskussionen wird die große Bedeutung individueller Förderung und Begleitung des Bildungswegs und die Wichtigkeit der hierzu dienenden Diagnose-Instrumente bestätigt.

Die Vergleichsarbeiten am Ende des 3. Schuljahres dienen dazu, festzustellen, ob die in den

Bildungsstandards geforderten Kompetenzen erreicht wurden. Wegen der besonderen Bedeutung der Vergleichsarbeiten sind auch dazu Beispielseiten enthalten.

Die Materialien zeichnen sich durch methodische Vielfalt, systematische Konzeption und eine ansprechende und didaktisch begründete Gestaltung aus. Dies ist für ein erfolgreiches Lehren und Lernen von großer Bedeutung.

Ab Seite 98 finden Sie zu den einzelnen Themen und Bereichen einführende Texte und im Anschluss daran alle Angaben zu den Werken, aus denen die Beispielseiten stammen.

Die neuen Medien sind eine sinnvolle und vor allem von den Kindern geschätzte Erweiterung. Wir haben dem vorliegenden Buch deshalb die CD-ROM „Mildenerger Mathe-Multimedia“ beigelegt. Darauf finden Sie noch mehr Übungen zu allen Themen der Mathematik in der Grundschule. Über eine komfortable Suchfunktion können schnell und einfach die gewünschten Aufgaben ausgewählt werden.

Verfügen Sie über einen Internetanschluss, können Sie diese Aufgaben auch über die kostenlose Online-Plattform www.mathe-im-netz.de abrufen.

Unter www.mildenerger-verlag.de/gut-in-mathe-loesungen finden Sie außerdem alle Lösungen der in diesem Buch aufgeführten Aufgaben.

Viel Spaß beim Rechnen, Denken, Knobeln und Trainieren!



Inhaltsverzeichnis

Überblick

..... 4 – 5

Rechenttraining (→ Hinweise S. 98 – 100)

Rechnen bis 20

Minusaufgaben.....	6
Analogieaufgaben.....	7
Zerlegungen der Zahl 10.....	8
Halbieren und Verdoppeln.....	9
Zahlzerlegungen/Rechenmauern.....	10
Rechenschlangen/Rechenkommoden.....	11
Rechengeschichten/Umkehraufgaben.....	12
Rechenspielkarten zur Addition 1.....	13
Rechenspielkarten zur Addition 2.....	14
Rechenspielkarten zur Addition 3.....	15
Rechenspielkarten zur Addition 4.....	16
größer als/kleiner als.....	17

Rechnen bis 100

Plus- und Minusaufgaben.....	18
Teilen mit Rest.....	19
Einmaleins mit 4.....	20
Einmaleins mit 3.....	21
Steckwürfel auf der Hundertertafel.....	22
Steckwürfel und Malaufgaben.....	23
Plus, minus, mal und geteilt.....	24
Übungen zum Einmaleins.....	25

Kopfrechnen

Mit Kopfrechnen den Lösungssatz finden.....	26
Kopfrechnen mit Tieren.....	28

Geometrie (→ Hinweise S. 101 – 102)

Formen.....	30
Flächen.....	31
Symmetrie.....	32
Körper.....	33
Quadrat und Rechteck.....	34
Unsichtbare Augen.....	35
Bauen mit Steckwürfeln.....	36
Fünflinge.....	37
Spiegelungen an einer Spiegelachse.....	38
Spiegelungen an verschiedenen Spiegelachsen.....	39
Gebäude aus Geoklötzen.....	40
Lagebeziehungen.....	41

Größen und Sachrechnen

(→ Hinweise auf S. 103 – 104)

Fahrplan Intercityexpress.....	42
Dreiecksspiel zur Zeit.....	43
Uhrzeiten zuordnen.....	45
Rechnen mit Geld.....	47
Rechnen mit Euro.....	48
Längen-Kartei.....	49
Rechnen mit Längen/Strecken messen.....	51

Denksport- und Knobelaufgaben

(→ Hinweise S. 105)

Treppauf und treppab.....	52
Hotelzimmer.....	53
Mädchen spielen Handball.....	54
Drachen steigen lassen.....	55
Abziehen am Computer.....	56
Das alte Schulhaus.....	57
Auf dem Bauernhof.....	58
Säcke und Fässer.....	59
Knobeln mit Zahlen und Gleichungen.....	60
Knobeln mit Zahlen.....	61
Knobeleyen und Rechentricks.....	62

Diagnose und Förderung (→ Hinweise S. 106 – 107)

Diagnosearbeit – Grundlagen (Kl. 1/1. HJ).....	64
Diagnosearbeit – Zählen u. Zahlen (Kl. 2/1. HJ).....	67
Lernkontrolle (Kl. 1).....	70
Lernkontrolle (Kl. 2).....	73

Rechenschwäche/Dyskalkulie

(→ Hinweise S. 108 – 109)

Gleiche Figuren.....	76
Farbige Stäbe.....	77
Plusaufgaben.....	78
Räumliche Orientierung.....	79
Malaufgaben mit Steckwürfeln.....	80
Halbieren.....	81
Malaufgaben mit Würfelbildern.....	82
Steckwürfel zählen.....	83
Zahlen auf der Zwanzigertafel.....	84
Zahlendreher auf der Hundertertafel.....	85
Plusaufgabe oder Minusaufgabe?.....	86
Grundaufgaben.....	87

Mathe-Bonbons (→ Hinweise S. 110)

Schneemann-Parade/Zahlenbild.....	88
Tiere zählen/Zahlensalat.....	89
Pizza-Service/Schattenvögel.....	90
Das Wettrennen/Kopfkalender.....	91
Charlys Schulweg/ Das Gerade-Zahlen-Ausmalbild.....	92
Das Zehner-Einer-Ausmalbild/Charlys Brief.....	93

Vergleichsarbeiten (→ Hinweise auf S. 111)

Trainingsaufgaben – grundlegende Fähigkeiten.....	94
Trainingsaufgaben – erweiterte Fähigkeiten.....	96
Trainingsaufgaben – fortgeschrittene Fähigkeiten.....	97

Hinweise zu den Bereichen und Produkten

..... ab Seite 98

Überblick



	Das Übungsheft 1 → S. 99	Das Übungsheft 2 → S. 99	Tiger-Trainer 1 → S. 100	Tiger-Trainer 2 → S. 100	Mathematik mit Steckwürfeln 1 → S. 99	Mathematik mit Steckwürfeln 2 → S. 99	Rechenkarten für Differenzierung und Freiarbeit → S. 100	Materialien für den Geometrieunterricht → S. 101	Geostadt → S. 102	Mathematische Denkaufgaben Klasse 1 → S. 102	Mathematische Denkaufgaben Klasse 2 → S. 102
Rechenttraining → S. 98 – 100	Seite 6–9, 26, 27	Seite 18–21, 28, 29	Seite 10–12	Seite 24, 25	Seite 17	Seite 22, 23	Seite 13–16				
Geometrie → S. 101 – 102					Seite 36	Seite 37–39		Seite 30–33	Seite 44, 41	Seite 34, 35	
Größen und Sachrechnen → S. 103 – 104				Seite 47, 51						Seite 48	Seite 42
Denksport- und Knobelaufgaben → S. 105	Seite 60, 61	Seite 62, 63								Seite 52–55	Seite 56–59
Diagnose und Förderung → S. 106 – 107											
Rechenschwäche/ Dyskalkulie → S. 108 – 109											
Mathe-Bonbons → S. 110											
Vergleichsarbeiten → S. 111											



Von Lernzirkeln, Mathe-Konferenzen und Mathe-Büfets → S. 103	Größen-Karteien: Längen entdecken → S. 104	Das Diagnose-Förder-Paket Klasse 1 → S. 107	Das Diagnose-Förder-Paket Klasse 2 → S. 107	Das Mathe-Lernstands-Paket Klasse 1 → S. 107	Das Mathe-Lernstands-Paket Klasse 2 → S. 107	Das Förderheft Klasse 1 → S. 109	Das Förderheft Klasse 2 → S. 109	Weg vom zählenden Rechnen → S. 109	Minutenfüller Klasse 1 → S. 110	Minutenfüller Klasse 2 → S. 110	Zauberbilder → S. 110	Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten an Grundschulen → S. 111
Seite 43–46	Seite 49, 50											
		Seite 64–66	Seite 67–69	Seite 70–72	Seite 73–75							
						Seite 76–79	Seite 80–83	Seite 84–87				
									Seite 88, 89	Seite 90, 91	Seite 92, 93	
												Seite 94–97

Minusaufgaben

1



$$5 - 2 = \square$$



$$5 - 3 = \square$$

2



$$5 - 1 = \square$$



$$5 - 4 = \square$$

3



$$5 - 5 = \square$$



$$5 - 0 = \square$$

4



$$6 - 1 = \square$$



$$6 - 5 = \square$$

5



$$6 - 2 = \square$$



$$6 - 4 = \square$$

6



$$6 - 6 = \square$$



$$6 - 0 = \square$$



7

$$1 - 1 = \square$$

$$2 - 1 = \square$$

$$3 - 1 = \square$$

$$4 - 1 = \square$$

$$5 - 1 = \square$$

$$6 - 1 = \square$$

$$\square - 1 = \square$$

$$\square - 1 = \square$$

8

$$1 - 2 = \square$$

$$2 - 2 = \square$$

$$3 - 2 = \square$$

$$4 - 2 = \square$$

$$5 - 2 = \square$$

$$6 - 2 = \square$$

$$\square - 2 = \square$$

$$\square - 2 = \square$$

9

$$6 - 0 = \square$$

$$6 - 1 = \square$$

$$6 - 2 = \square$$

$$6 - 3 = \square$$

$$6 - 4 = \square$$

$$6 - 5 = \square$$

$$6 - \square = \square$$

$$6 - \square = \square$$

1 bis 6 Tauschaufgaben 7 bis 9 Was fällt auf? „Das Ergebnis wird ..., weil ...“
 △ Mache ein X, wenn eine Aufgabe nicht lösbar ist.

Analogieaufgaben

1

$$\begin{aligned} 6 + 3 &= \square \\ 16 + 3 &= \square \\ 7 + 2 &= \square \\ 17 + 2 &= \square \\ 5 + 4 &= \square \\ 15 + 4 &= \square \end{aligned}$$

2

$$\begin{aligned} 5 + 3 &= \square \\ 15 + 3 &= \square \\ 9 + 1 &= \square \\ 19 + 1 &= \square \\ \square + \square &= \square \\ 13 + 0 &= \square \end{aligned}$$

3

$$\begin{aligned} 1 + 8 &= \square \\ 11 + 8 &= \square \\ \square + \square &= \square \\ 12 + 6 &= \square \\ \square + \square &= \square \\ 17 + 3 &= \square \end{aligned}$$

4

$$\begin{aligned} 6 - 1 &= \square \\ 16 - 1 &= \square \\ 5 - 3 &= \square \\ 15 - 3 &= \square \\ 7 - 4 &= \square \\ 17 - 4 &= \square \end{aligned}$$


5

$$\begin{aligned} 9 - 5 &= \square \\ 19 - 5 &= \square \\ 8 - 4 &= \square \\ 18 - 4 &= \square \\ \square - \square &= \square \\ 16 - 3 &= \square \end{aligned}$$

6

$$\begin{aligned} 7 - 6 &= \square \\ 17 - 6 &= \square \\ \square - \square &= \square \\ 15 - 4 &= \square \\ \square - \square &= \square \\ 19 - 7 &= \square \end{aligned}$$

7



3 +


+ 1

5 +

+ 4

7 +

8



5 +


+ 2

3 +

+ 7

4 +

9



3 +

+ 0

5 +

+ 7

1 +

1 bis 6 Analogieaufgaben 7 bis 9 Zerlegungen wiederholen

Zerlegungen der Zahl 10

10

5 + 3 +

5 + 4 +

5 + 2 +

5 + 1 +

4 + 4 +

3 + 3 +

2 + 2 +

1 + 1 +

0 + 0 +

3 + 3 + 3 +

2 + 2 + 2 +

4 + 3 + 2 +

2 + 2 + 2 + 2 +

6 + 2 +

6 + 1 +

6 + 3 +

Halbieren und Verdoppeln

1

$$0 - 0 = \square$$

$$2 - 1 = \square$$

$$4 - 2 = \square$$

$$6 - 3 = \square$$

$$8 - 4 = \square$$

$$10 - 5 = \square$$

$$12 - 6 = \square$$

$$14 - 7 = \square$$

$$16 - 8 = \square$$

$$18 - 9 = \square$$

$$20 - 10 = \square$$

$$22 - 11 = \square$$

2

$$8 - 4 = \square$$

$$14 - 7 = \square$$

$$2 - 1 = \square$$

$$16 - 8 = \square$$

$$10 - 5 = \square$$

$$0 - 0 = \square$$

$$18 - 9 = \square$$

$$6 - 3 = \square$$

$$12 - 6 = \square$$

$$4 - 2 = \square$$

$$20 - \square = \square$$

$$18 - \square = \square$$

3

$$10 - 5 = \square$$

$$\square + 5 = 10$$

$$14 - 7 = \square$$

$$\square + 7 = 14$$

$$20 - 10 = \square$$

$$\square + 10 = 20$$

$$18 - 9 = \square$$

$$\square + 9 = 18$$

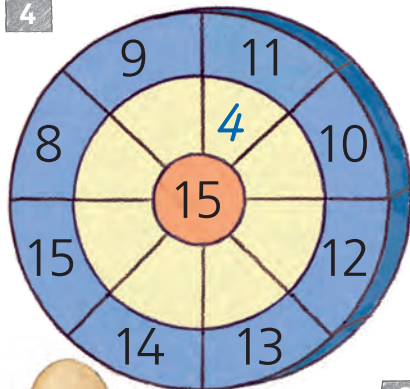
$$16 - 8 = \square$$

$$\square + \square = \square$$

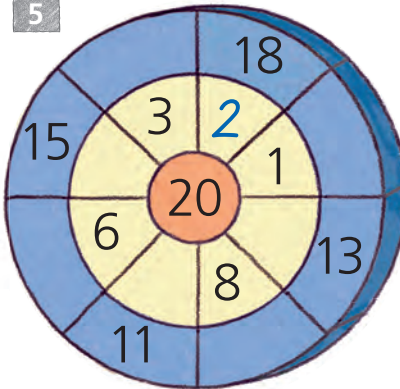
$$12 - 6 = \square$$

$$\square + \square = \square$$

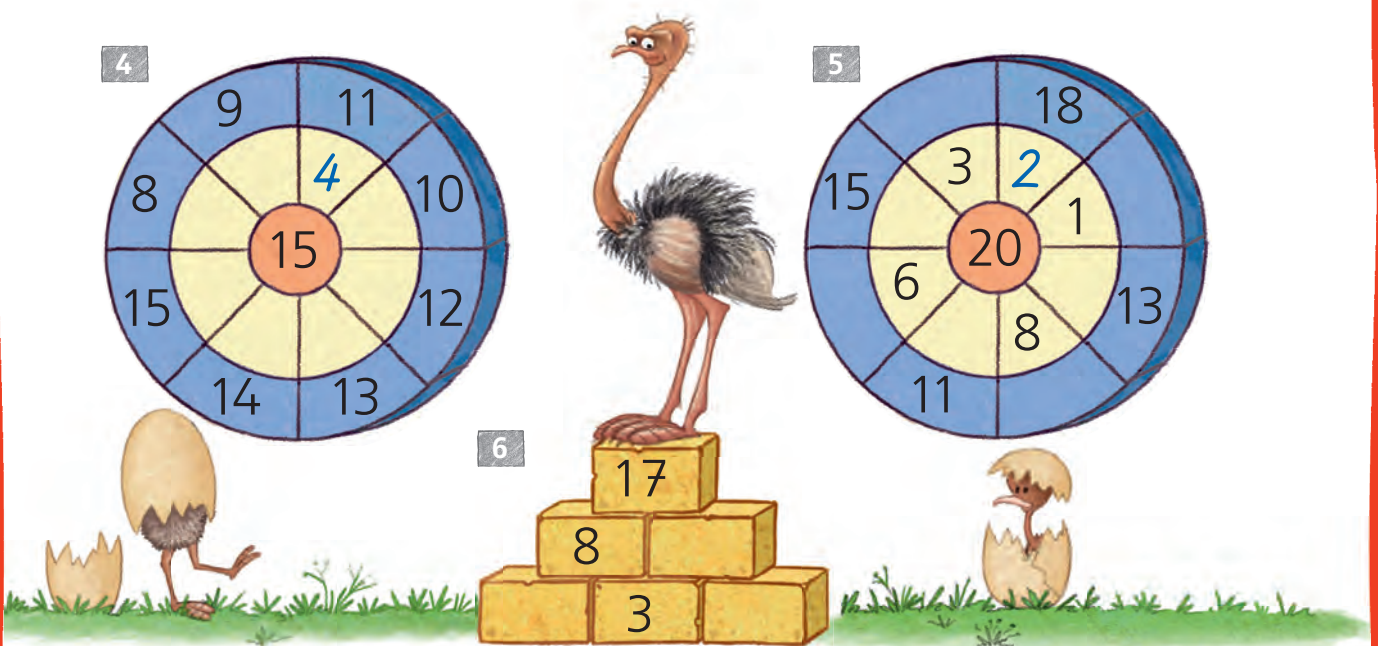
4



5



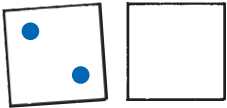
6



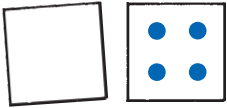
1 2 Merkaufgaben (Halbieren) 3 Halbieren und Verdoppeln
4 5 Rechenräder 6 Rechenmauer

Zahlzerlegungen / Rechenmauern

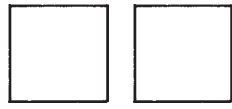
①



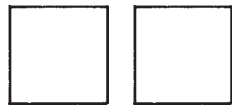
$$5 = \square + \square$$



$$5 = \square + \square$$

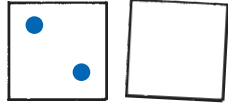


$$5 = 0 + \square$$

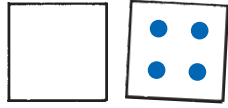


$$5 = \square + 2$$

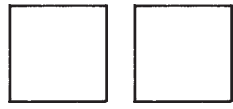
②



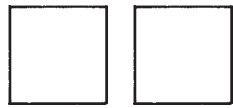
$$6 = \square + \square$$



$$6 = \square + \square$$

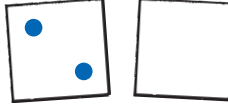


$$6 = 0 + \square$$

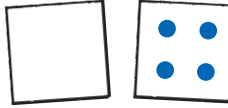


$$6 = \square + 2$$

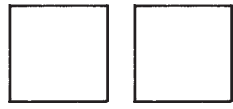
③



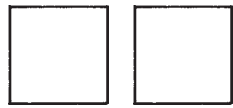
$$7 = \square + \square$$



$$7 = \square + \square$$

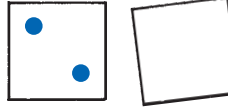


$$7 = 4 + \square$$

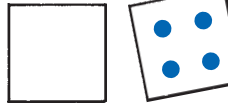


$$7 = \square + 2$$

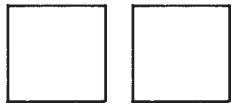
④



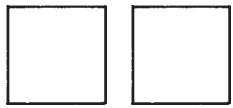
$$8 = \square + \square$$



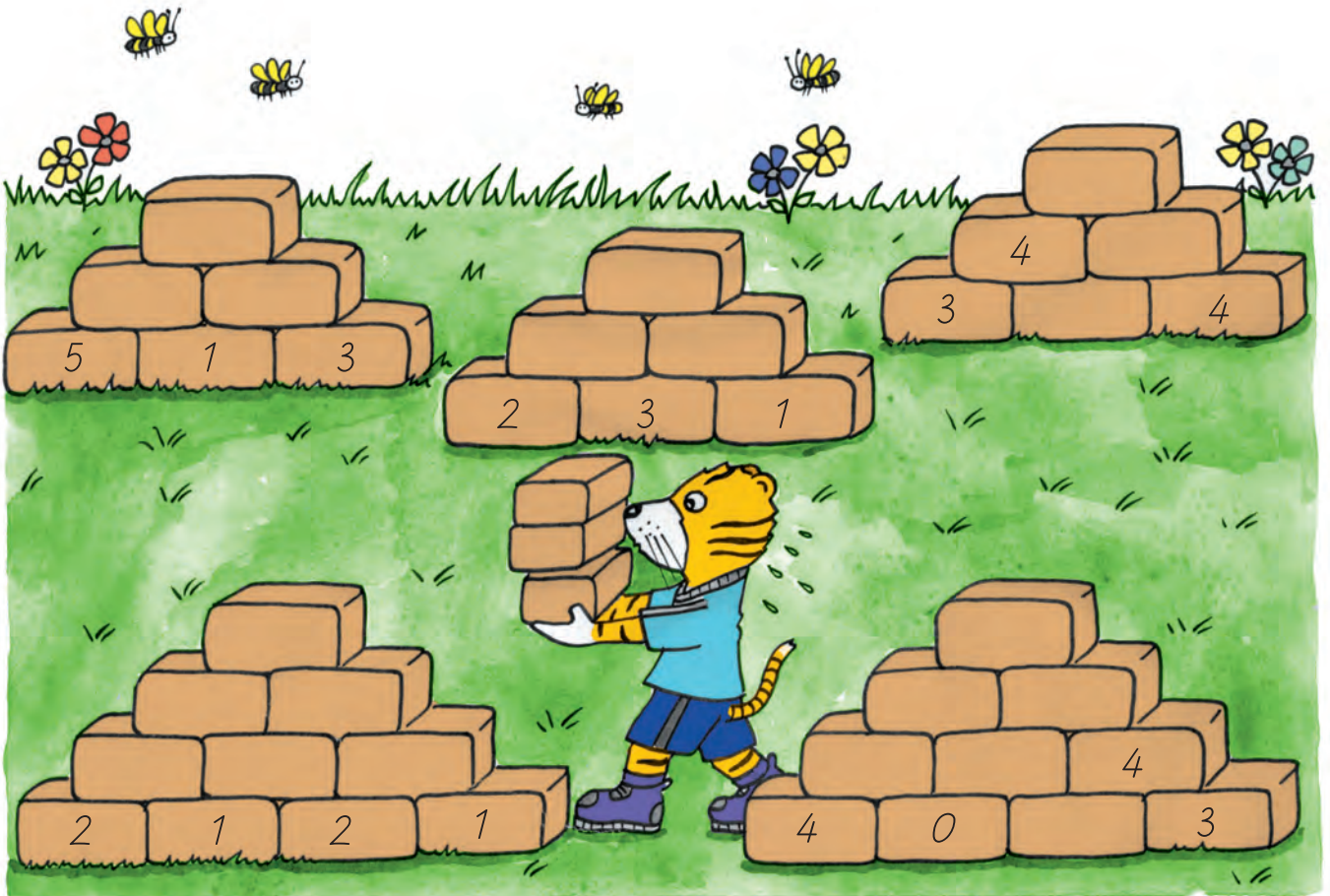
$$8 = \square + \square$$



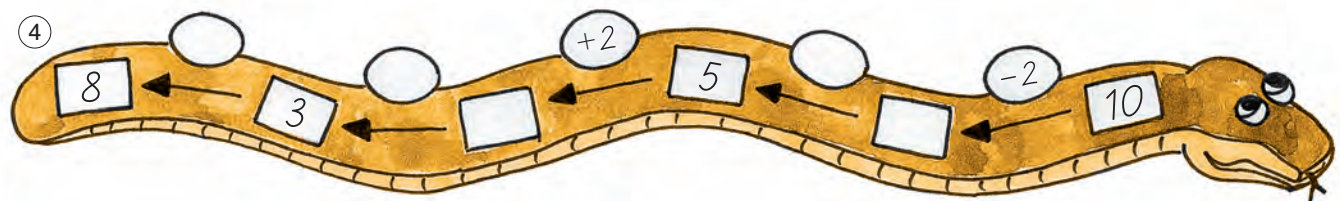
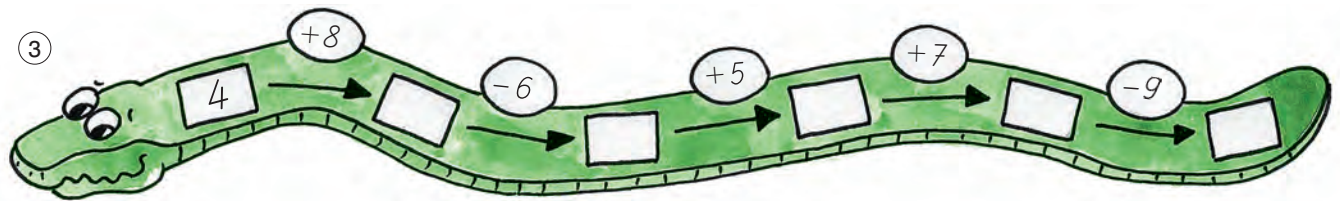
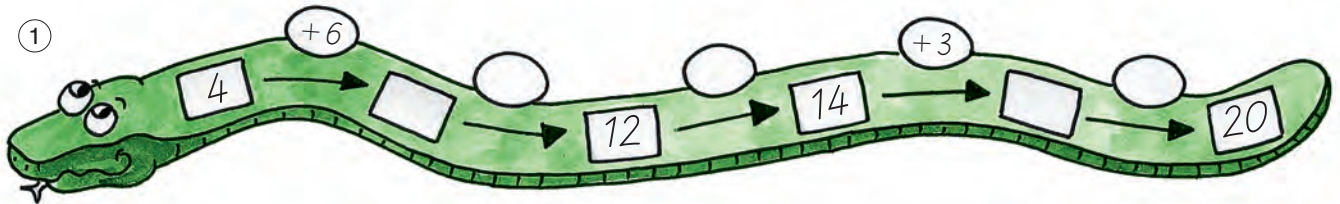
$$8 = 5 + \square$$



$$8 = \square + 2$$



Rechenschlangen / Rechenkommoden



⑤

9	1	10
$9 + 1 =$ _____		
$1 + 9 =$ _____		
$10 - 1 =$ _____		
$10 - 9 =$ _____		

⑥

8	12	6

⑦

5	3	11

⑧

6		9

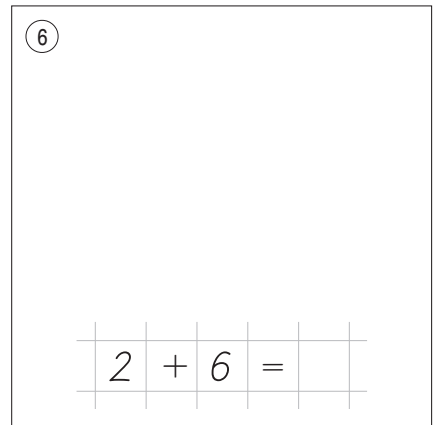
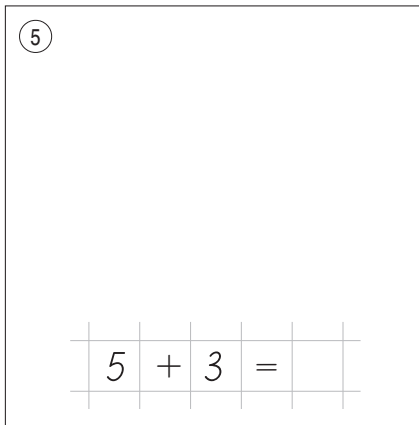
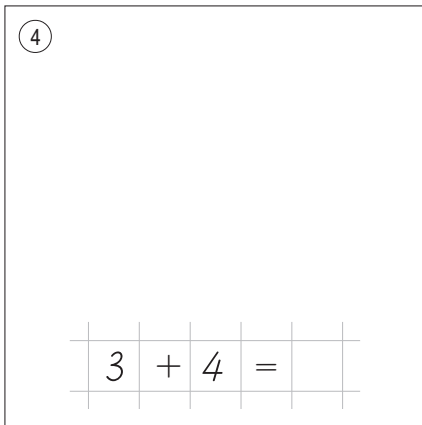
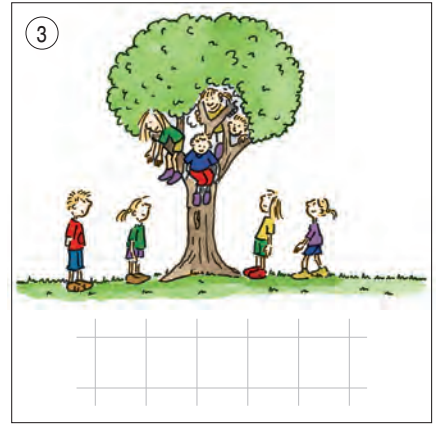
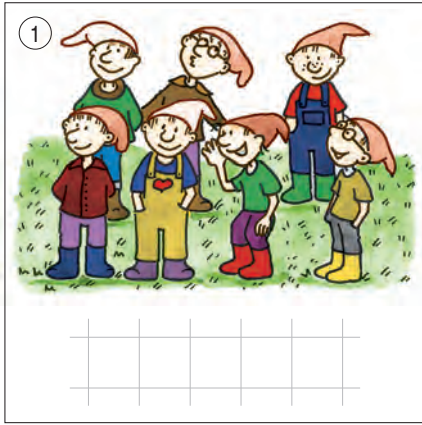
⑨

11	8	

⑩

7		2

Rechengeschichten / Umkehraufgaben



7

(+2)

7	+	2	=	
9	-	2	=	

8

(+6)

2	+	6	=	
	-	6	=	

9

(-1)

8	-	1	=	
	+	1	=	

10

(-4)

9	-	4	=	
	+	4	=	

11

4	+	3	=	
	-	3	=	

12

5	+	4	=	
	-	4	=	

13

9	-	3	=	
	+	3	=	

14

7	-	5	=	
	+	5	=	

15

1	+	8	=	
	-		=	

16

3	+	5	=	
	-		=	

17

8	-	7	=	
	+		=	

18

9	-	6	=	
	+		=	

19

0	+		=	7
	-		=	

20

2	+		=	6
	-		=	

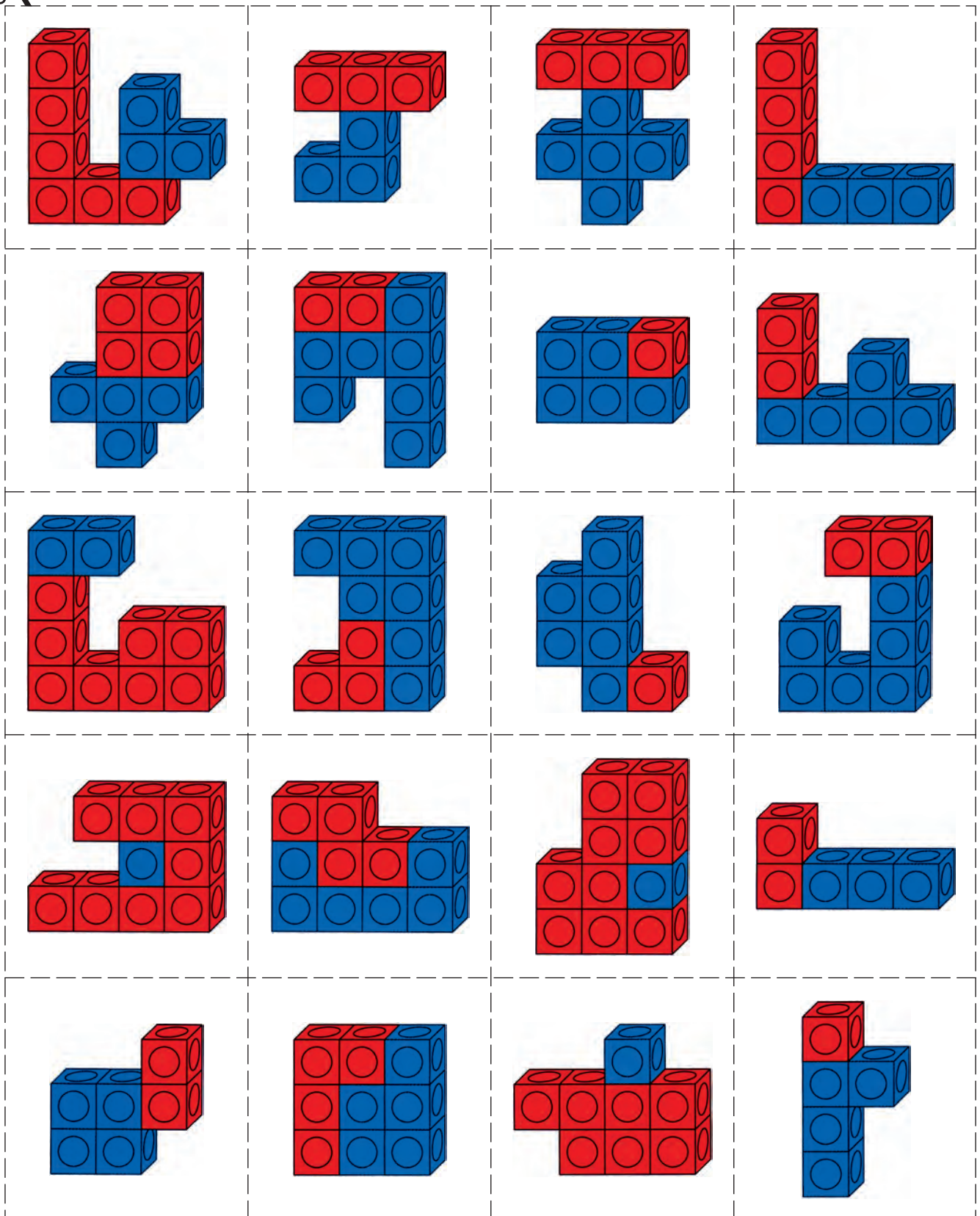
21

9	-		=	9
	+		=	

22

5	-		=	1
	+		=	

Rechenspielkarten zur Addition 1



Spielanleitung zu Seite 13 – 16 → Seite 98

Rechenspielkarten zur Addition 2



Spielanleitung zu Seite 13 – 16 → Seite 98

Rechenspielfkarten zur Addition 3



$4 + 3$	$3 + 5$	$3 + 3$	$6 + 3$
$5 + 2$	$5 + 1$	$2 + 7$	$4 + 4$
$6 + 2$	$6 + 1$	$3 + 7$	$2 + 8$
$2 + 3$	$9 + 1$	$6 + 4$	$8 + 1$
$4 + 1$	$7 + 1$	$4 + 5$	$4 + 2$

Spielanleitung zu Seite 13 – 16 → Seite 98

Rechenspielkarten zur Addition 4



$3 + 6$

$3 + 3$

$5 + 3$

$3 + 4$

$4 + 4$

$7 + 2$

$1 + 5$

$2 + 5$

$8 + 2$

$7 + 3$

$1 + 6$

$2 + 6$

$1 + 8$

$4 + 6$

$1 + 9$

$3 + 2$

$2 + 4$

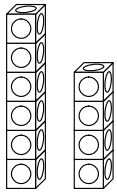
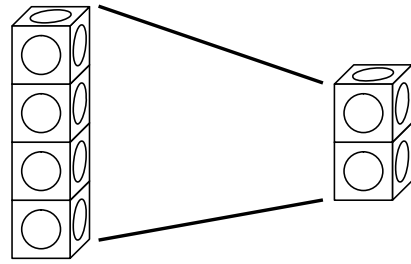
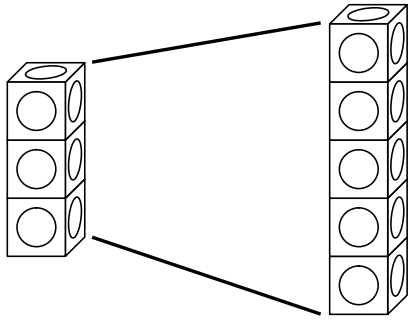
$5 + 4$

$1 + 7$

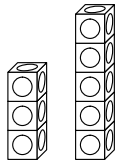
$1 + 4$

Spielanleitung zu Seite 13 – 16 → Seite 98

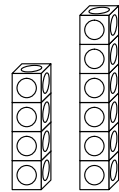
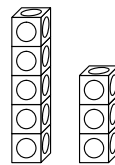
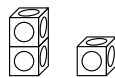
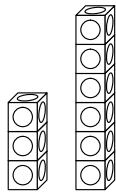
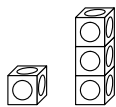
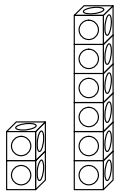
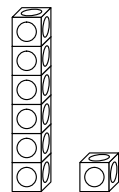
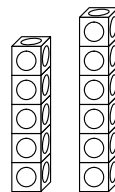
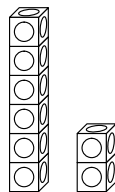
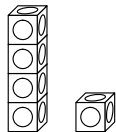
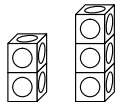
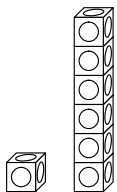
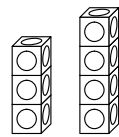
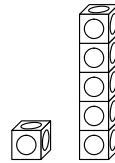
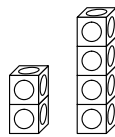
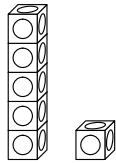
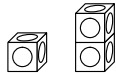
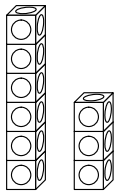
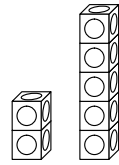
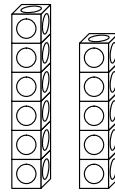
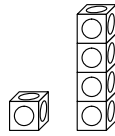
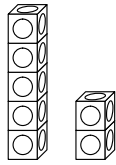
größer als/kleiner als



>



<



Plus- und Minusaufgaben

1

+	3	5
7		
17		
47		
4		
34		
74		
	9	
	59	
	6	
	66	

2

-	5	3	8
15		5	
35		25	
65			
18			
38			
68			
19			
79			
14			
54			

3

+	7	10
5		
15		
65		
4		
44		
64		
	14	17
87		
	10	
73		

4 $30 + 9 =$

$29 + 9 =$

$28 + 9 =$

$27 +$ _____

$26 +$ _____

5 $40 + 2 =$

$42 + 2 =$

$44 + 2 =$

$46 +$ _____

$48 +$ _____

6 $60 + 1 =$

$59 + 2 =$

$58 + 3 =$

$57 +$ _____

$56 +$ _____

7 $50 - 10 =$

$60 - 20 =$

$70 - 30 =$

$80 -$ _____

$90 -$ _____

8 $89 - 7 =$

$88 - 6 =$

$87 - 5 =$

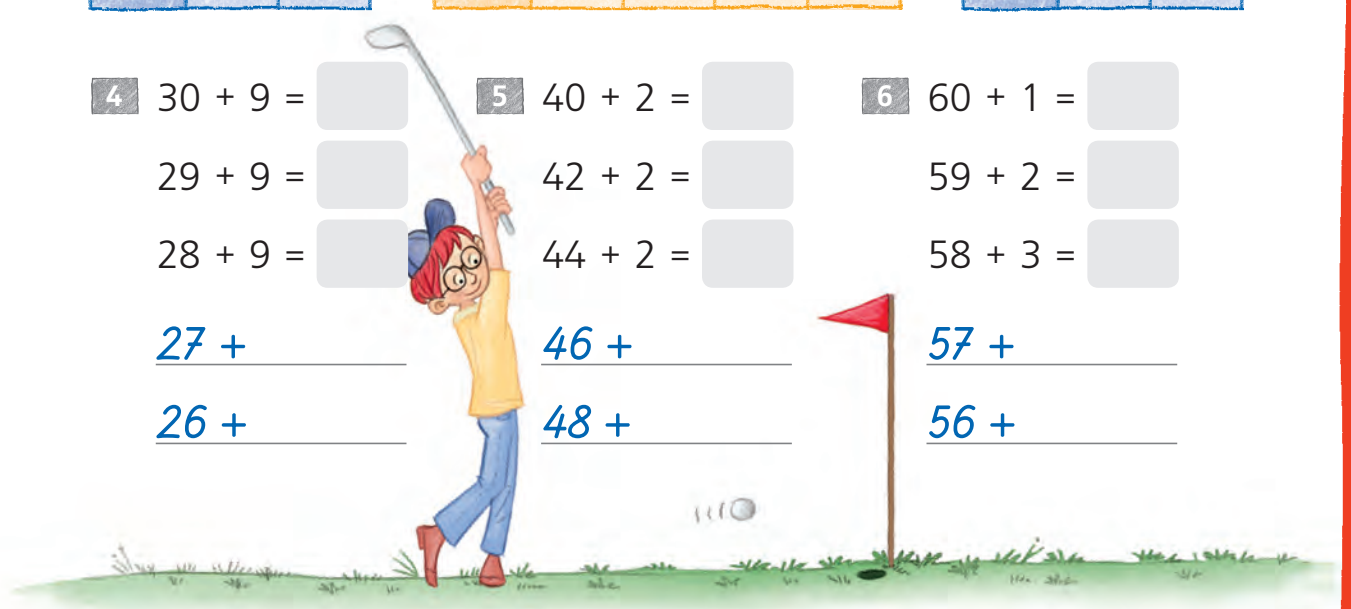
$86 -$ _____

$85 -$ _____

9 $90 - 10 =$

$90 - 20 =$

$90 - 30 =$



4 bis 9 Was fällt auf? „Das Ergebnis wird ..., weil...“

Teilen mit Rest

1

:	10
50	5
57	5 R 7
30	3
34	3 R 4
80	
81	R
40	
45	R
90	
99	R

$$5 \cdot 10 = 50$$

$$5 \cdot 10 + 7 = 57$$

$$3 \cdot 10 =$$

$$3 \cdot 10 + 4 =$$

2

:	2
10	5
11	5 R 1
14	7
15	7 R 1
20	
21	R
0	
1	R
16	
17	R

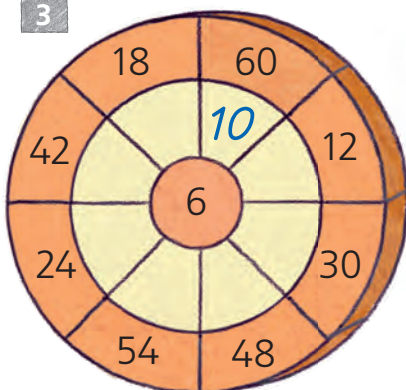
$$5 \cdot 2 = 10$$

$$5 \cdot 2 + 1 =$$

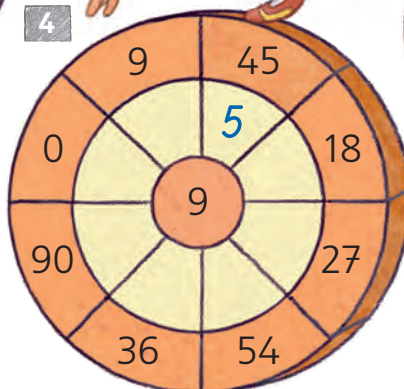
$$7 \cdot 2 =$$

$$7 \cdot 2 + 1 =$$

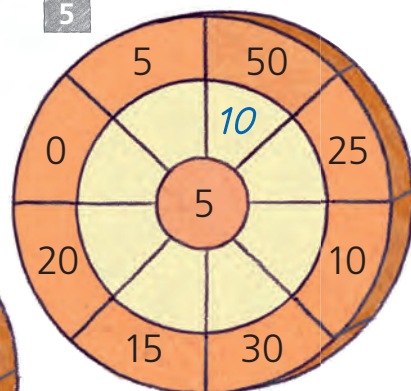
3



4



5



6

100	67	
45	30	
	37	18

7

	55	40
	37	6
		34

8



6 bis 8 Minus-Vierecke mit Selbstkontrolle (rote Felder)

Erfinde selbst eine Aufgabe

Einmaleins mit 4

1

$0 \cdot 4 = 0 \quad 4 \cdot 0 = 0$

$1 \cdot 4 = \quad 4 \cdot 1 =$

$2 \cdot 4 = \quad 4 \cdot 2 =$

$3 \cdot 4 = \quad 4 \cdot$

$4 \cdot 4 =$

$5 \cdot 4 =$

$6 \cdot 4 =$

$7 \cdot 4 =$

$8 \cdot 4 =$

$9 \cdot 4 =$

$10 \cdot 4 =$

2

$40 = \cdot 4$

$36 = \cdot 4$

$32 = \cdot 4$

$28 = \cdot 4$

$24 = \cdot 4$

$20 = \cdot 4$

$16 = \cdot 4$

$12 = \cdot 4$

$8 = \cdot 4$

$4 = \cdot 4$

$0 = \cdot 4$

3

$\cdot 4 = 4$

$\cdot 4 = 8$

$\cdot 4 = 16$

$\cdot 4 = 32$

$\cdot 4 = 20$

$\cdot 4 = 40$

$\cdot 4 = 36$

$\cdot 4 = 12$

$\cdot 4 = 24$

$\cdot 4 = 28$

$\cdot 4 = 0$

4

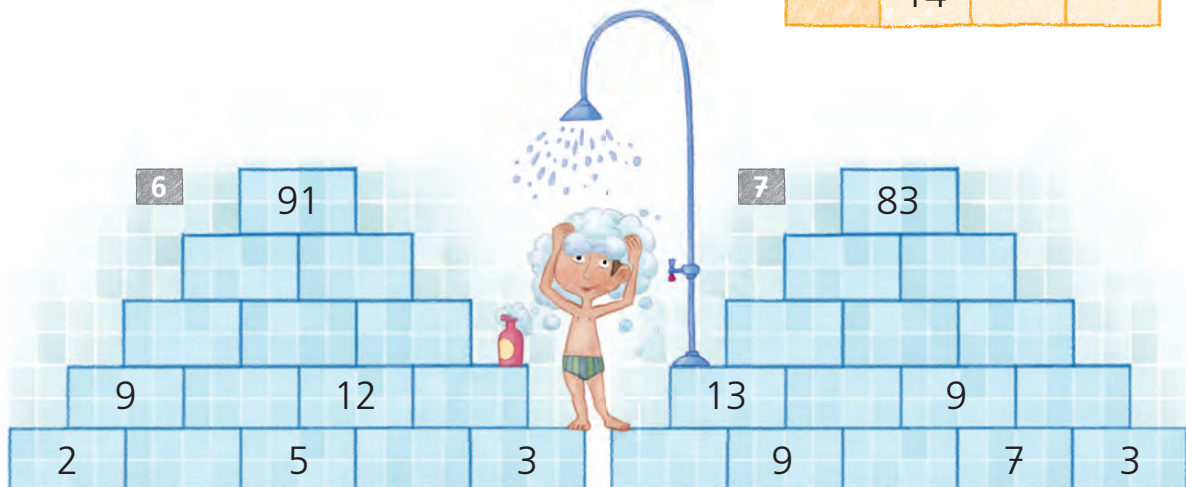
$65 - 24 = \quad + 24 = 65$

$23 - 12 = \quad + 12 = 23$

$58 - 47 =$

5

-	4		15
	71		
66		46	
	14		



△ Mache ein ✕, wenn eine Aufgabe nicht lösbar ist.

Einmaleins mit 3

1

0	3	6								33	36
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	----	----

2

·	3	
0	0	$3 \cdot 0 =$
1		$3 \cdot 1 =$
2		$3 \cdot 2 =$
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

3

:	3	
3	1	$1 \cdot 3 = 3$
6		$\cdot 3 = 6$
12		$\cdot 3 = 12$
0		
15		
30		
9		
18		
27		
24		
21		

4

$75 - 29 =$
 $76 - 30 =$
 $83 - 39 =$
 $84 - 40 =$
 $69 - 49 =$
 $70 - 50 =$
 $94 - 69 =$

5

$59 - 47 =$
 $60 - 48 =$
 $99 - 75 =$
 $100 - 76 =$
 $79 - 59 =$
 $80 - 60 =$
 $39 - 28 =$

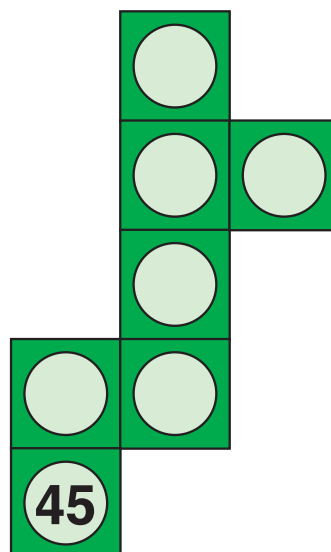
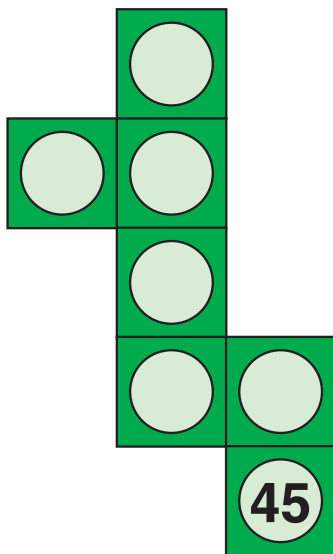
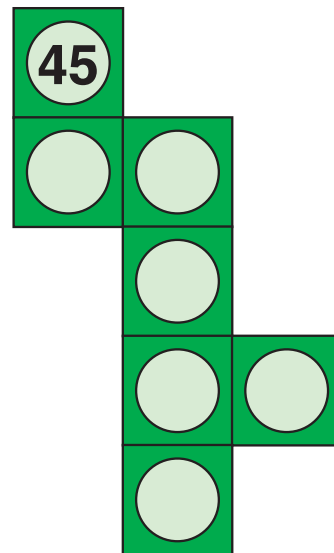
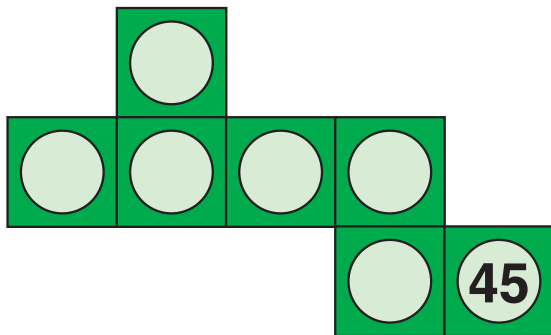
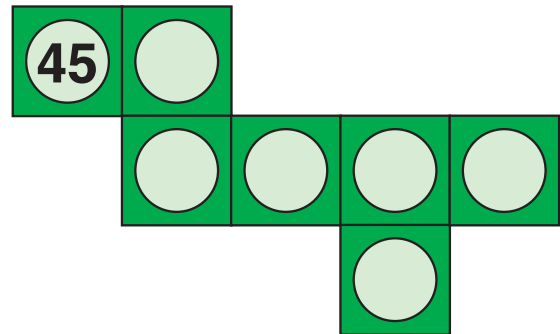
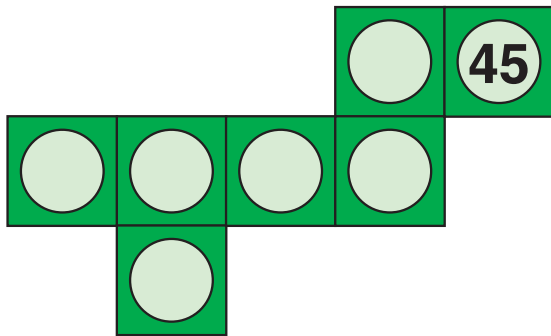
6

$56 - 19 =$
 $57 - 20 =$
 $47 - 39 =$
 $48 - 40 =$
 $72 - 59 =$
 $73 - 60 =$
 $85 - 79 =$

4 bis 6 Rechentrick für \ominus : Gleichsinniges Verändern der Zahlen

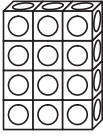
Steckwürfel auf der Hundertertafel

Trage die Zahlen ein.

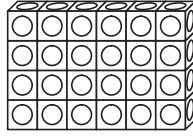


Steckwürfel und Malaufgaben

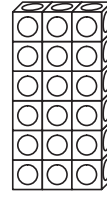
Finde die Malaufgaben.



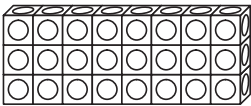
· =



· =



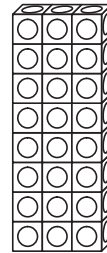
· =



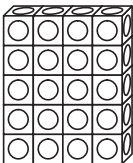
· =



· =



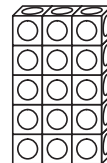
· =



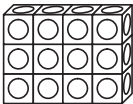
· =



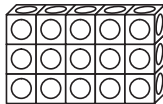
· =



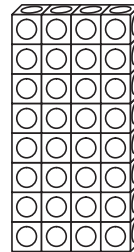
· =



· =



· =



· =

Plus, minus, mal und geteilt

①

+	4	6	9
3			
5			
7			
8			



②

+	5	7	8
4			
6			
9			
10			

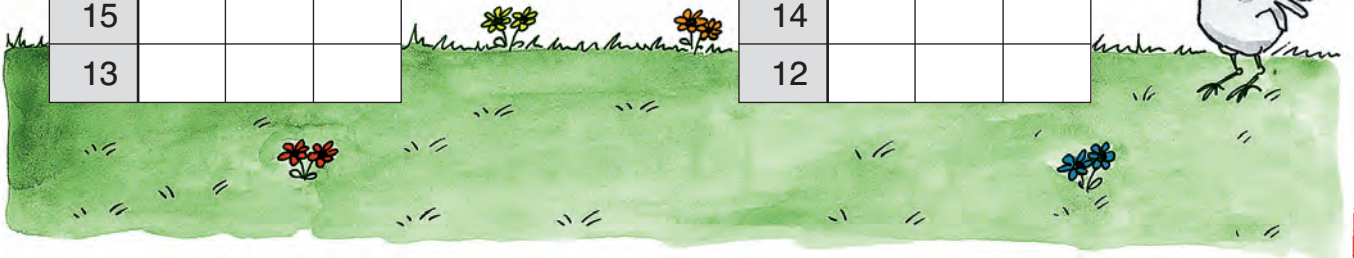
③

-	3	4	7
20			
17			
15			
13			



④

-	6	8	9
19			
16			
14			
12			



⑤ $6 \cdot 2 = \square$
 $7 \cdot 8 = \square$
 $10 \cdot 4 = \square$
 $3 \cdot 8 = \square$

⑦ $12 : 2 = \square$
 $12 : 4 = \square$
 $16 : 2 = \square$
 $16 : 4 = \square$

⑨ $\square \cdot 2 = 12$
 $\square \cdot 4 = 20$
 $\square \cdot 8 = 40$
 $\square \cdot 2 = 6$

⑪ $16 : \square = 8$
 $12 : \square = 6$
 $24 : \square = 3$
 $36 : \square = 9$

⑥ $9 \cdot 2 = \square$
 $5 \cdot 4 = \square$
 $8 \cdot 2 = \square$
 $4 \cdot 2 = \square$

⑧ $16 : 8 = \square$
 $24 : 2 = \square$
 $24 : 4 = \square$
 $24 : 8 = \square$

⑩ $\square \cdot 4 = 16$
 $\square \cdot 8 = 24$
 $\square \cdot 4 = 24$
 $\square \cdot 8 = 48$

⑫ $16 : \square = 4$
 $40 : \square = 4$
 $16 : \square = 2$
 $24 : \square = 6$

⑬

+	11	23	38	42	54	67	76	89	95
8									

⑭

-	11	23	38	42	54	67	76	89	95
100									



Übungen zum Einmaleins

①

- 2 = 6
- 2 = 10
- 2 = 14
- 2 = 4
- 2 = 12
- 2 = 18
- 2 = 2
- 2 = 20
- 2 = 0
- 2 = 8
- 2 = 16

②

- 4 = 8
- 4 = 20
- 4 = 12
- 4 = 32
- 4 = 16
- 4 = 0
- 4 = 36
- 4 = 28
- 4 = 40
- 4 = 24
- 4 = 4

③

- 8 = 40
- 8 = 16
- 8 = 56
- 8 = 24
- 8 = 8
- 8 = 80
- 8 = 0
- 8 = 32
- 8 = 48
- 8 = 64
- 8 = 72



④

+	5		9
58		65	
	92		
			27
82			
	46		
		68	
			99



⑤

Zahl	8		20		12		7		50
das Doppelte		6		18		10		28	

⑥

- 18 : 2 = , denn · 2 = 18
- 30 : 5 = , denn · 5 =
- 80 : 10 = , denn · 10 =
- 32 : 8 = , denn · 8 =

⑧

- 32 : 4 = , denn · 4 = 32
- 70 : 10 = , denn · 10 =
- 64 : 8 = , denn · 8 =
- 20 : 2 = , denn · 2 =

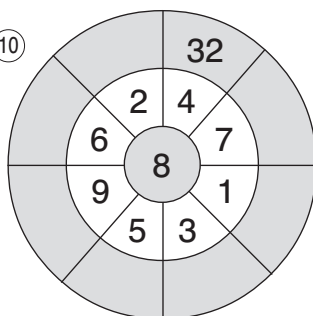
⑦

- 24 : 4 = , denn · 4 =
- 14 : 2 = , denn · 2 =
- 25 : 5 = , denn · 5 =
- 48 : 8 = , denn · 8 =

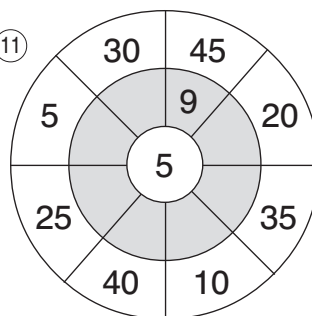
⑨

- 45 : 5 = , denn · 5 =
- 32 : 8 = , denn · 8 =
- 15 : 5 = , denn · 5 =
- 8 : 4 = , denn · 4 =

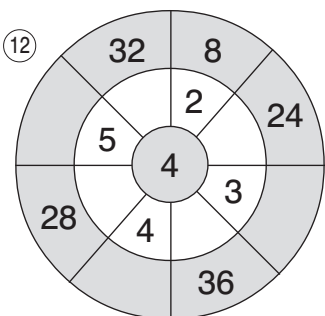
⑩



⑪



⑫



Mit Kopfrechnen den Lösungssatz finden



0	1	3	7	9	10	12	15	17	19	20
D	E	F	G	I	N	R	S	T	U	W

$13 + 7 = 20$ W

$14 + 3 =$

$11 - 2 =$

$10 - 9 =$

$17 - 5 =$

$9 - 6 =$

$11 + 4 =$

$20 - 8 =$

$0 + 9 =$

$1 - 0 =$

$19 - 9 =$

$11 + 8 =$

$16 - 16 =$

$0 + 10 =$

$2 + 5 =$

$0 - 0 =$

$20 - 1 =$

$20 - 19 =$

W

Mit Kopfrechnen den Lösungssatz finden



$0 + 0 =$	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="A"/>	$2 + 11 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$20 - 5 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$15 - 10 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$7 + 13 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$19 - 7 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$19 - 6 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$18 - 8 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$0 + 9 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$9 + 9 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$6 + 5 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$15 - 6 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$13 - 4 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$2 + 17 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$6 + 6 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$16 - 9 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
$15 - 15 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$1 + 8 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kennst du das Lied?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	MEINER	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	B	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kopfrechnen mit Tieren



A	B	C	E	K	M	N	O	S	T	W	.
0	1	3	6	7	10	12	15	17	18	19	20

$20 - 8 =$	12	N	$18 - 11 =$			$2 + 17 =$		
$19 - 19 =$			$0 + 18 =$			$18 - 3 =$		
$0 + 10 =$			$19 - 7 =$			$1 + 9 =$		
$20 - 14 =$			$0 + 0 =$			$20 - 19 =$		
$1 + 11 =$			$1 + 16 =$			$11 - 11 =$		
$0 - 0 =$			$16 - 10 =$			$1 + 17 =$		
$19 - 16 =$			$3 + 9 =$			$10 + 10 =$		

Mein

--	--	--	--	--

 ist

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

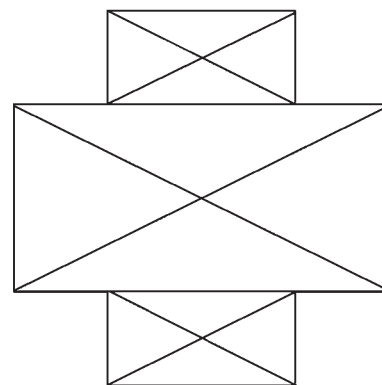
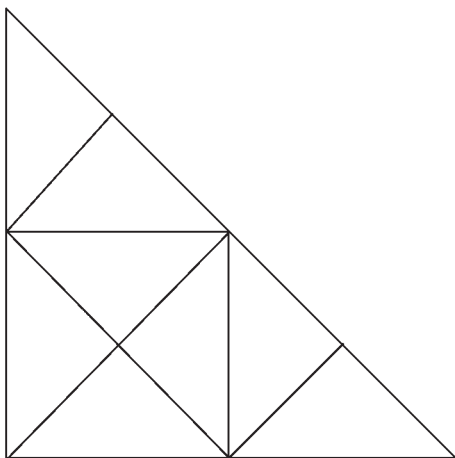
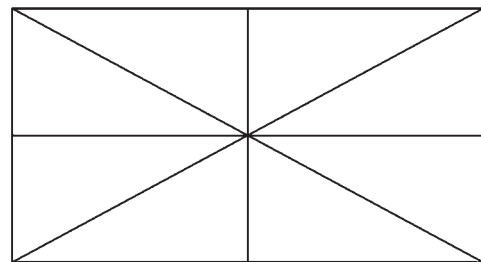
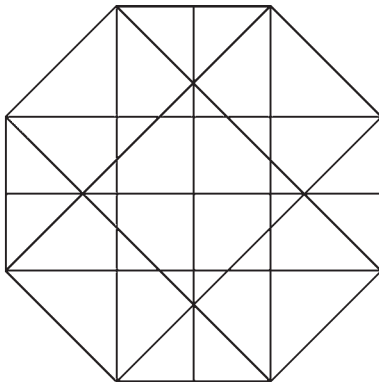
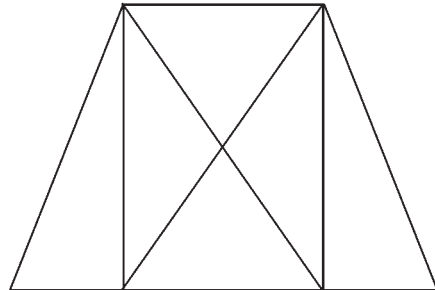
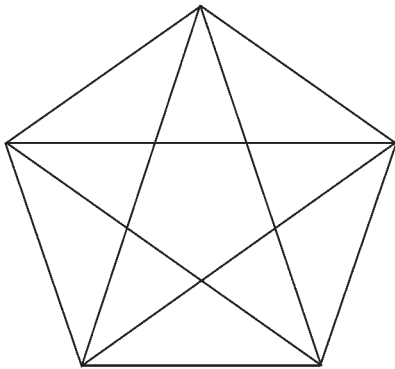
 -

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--

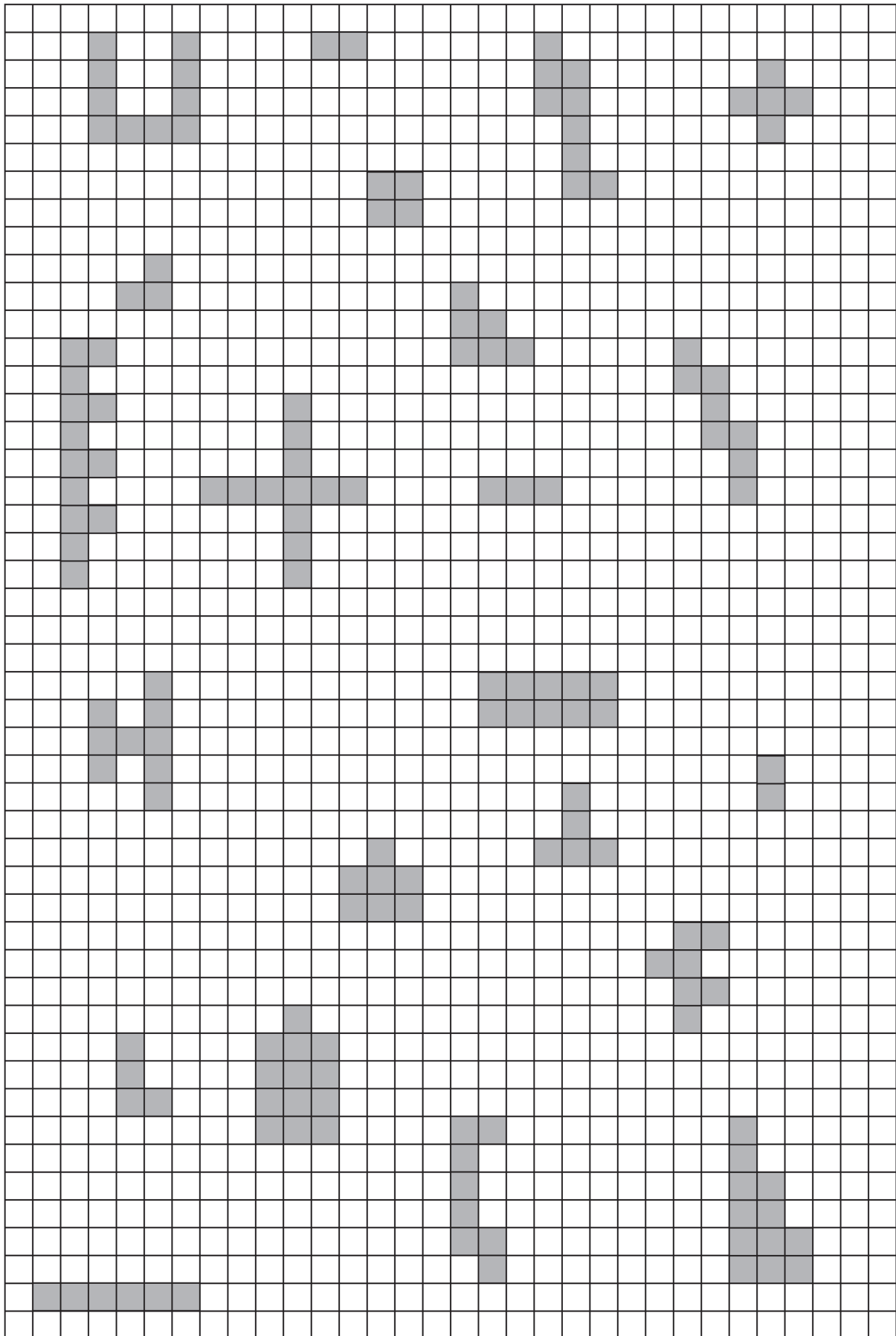
Formen

Wie viele Dreiecke siehst du?



Flächen

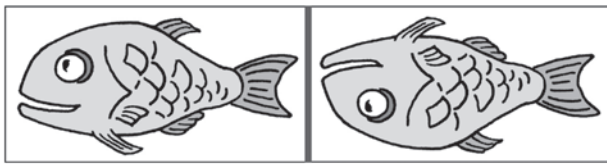
Welche Figuren haben die gleiche Fläche? Verbinde.



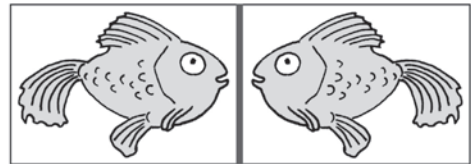
Symmetrie

Stimmen die Spiegelbilder? Kreuze an.

Spiegelachse



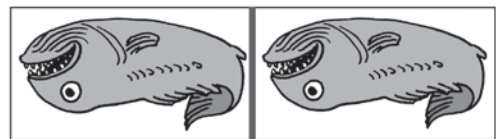
ja / nein



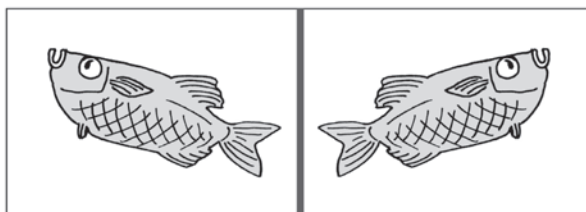
ja / nein



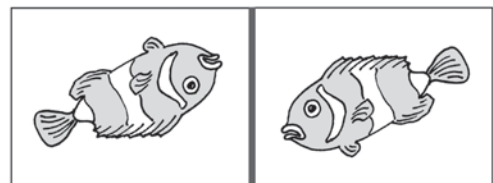
ja / nein



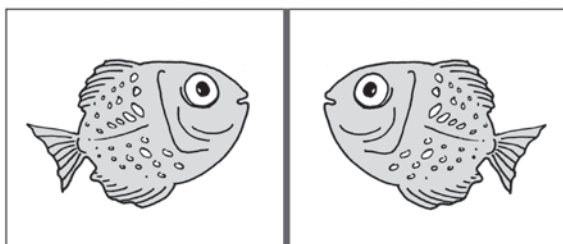
ja / nein



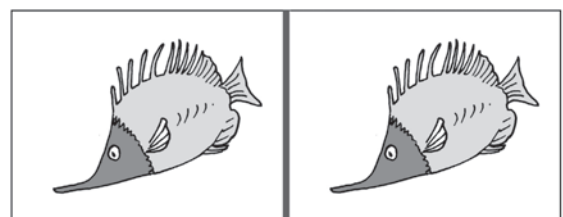
ja / nein



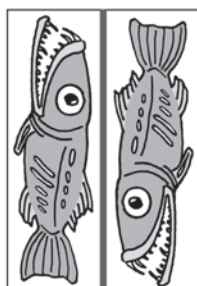
ja / nein



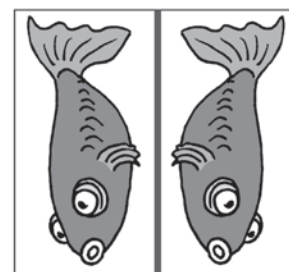
ja / nein



ja / nein



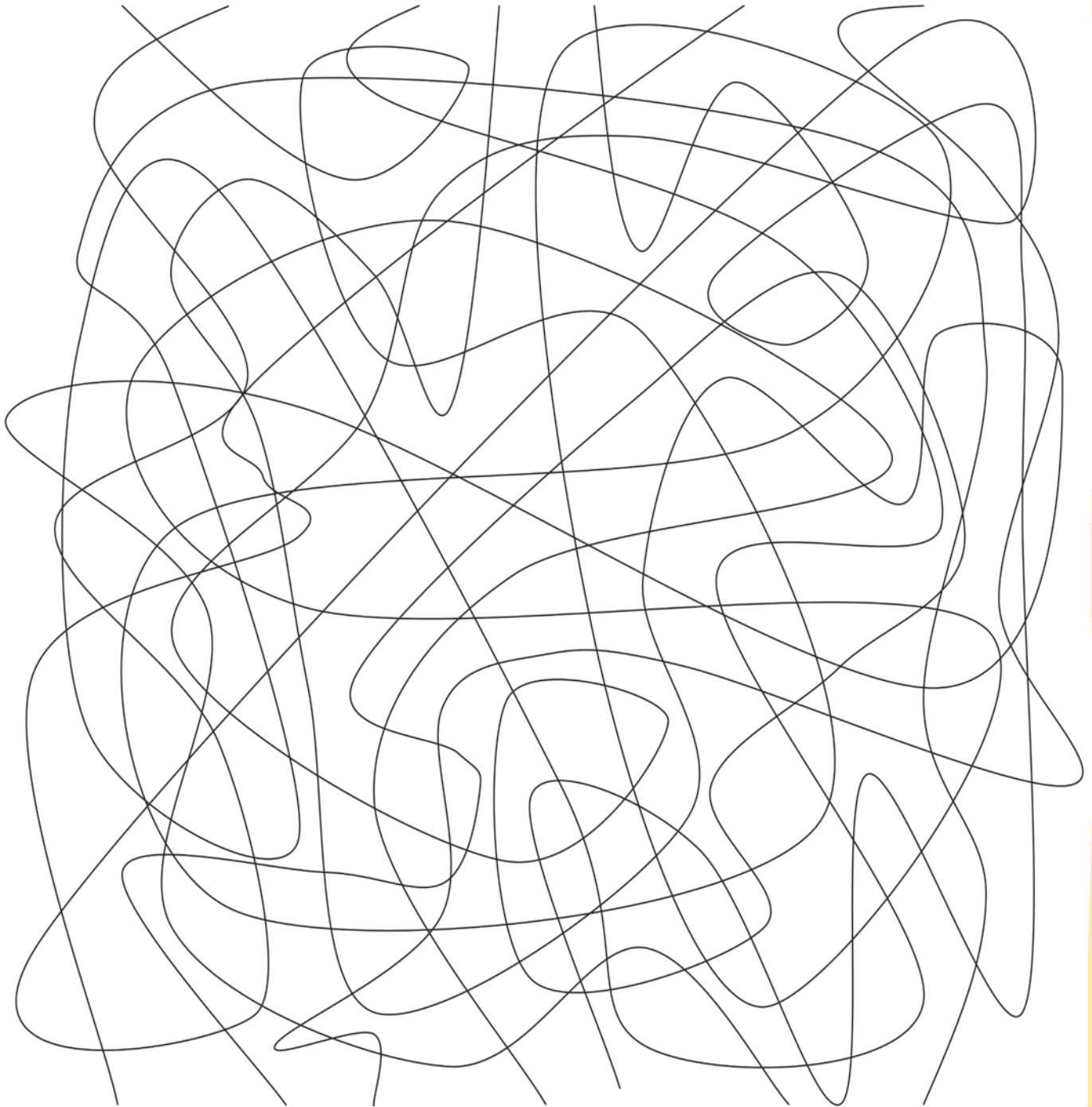
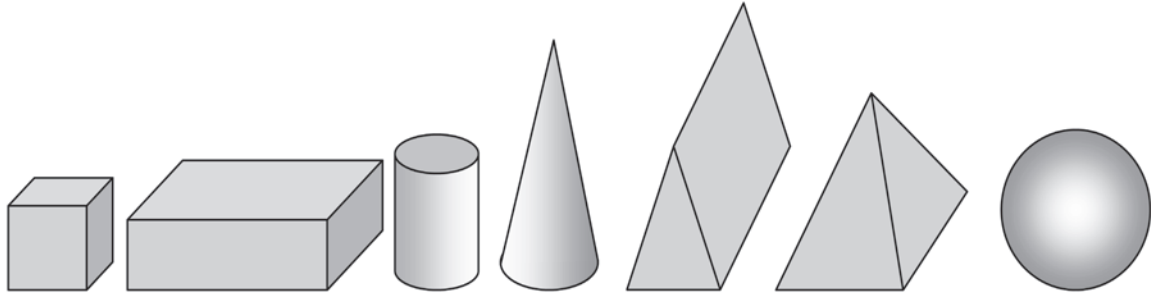
ja / nein



ja / nein

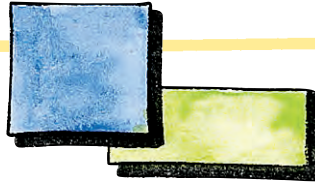
Körper

Wie heißen die Körper? Male die Wege in unterschiedlichen Farben nach.



Pyramide Quader Kugel Würfel Prisma Kegel Zylinder

Quadrat und Rechteck



Fange an Punkt 1 an:

Zeichne von diesem Punkt aus drei Kästchen nach rechts.

Von hier aus drei Kästchen nach unten. Nun drei Kästchen nach links und zum Schluss drei Kästchen nach oben.

Setze an Punkt 2 fort:

Zeichne von diesem Punkt aus zwei Kästchen nach rechts.

Von hier aus vier Kästchen nach unten. Nun zwei Kästchen nach links und zum Schluss vier Kästchen nach oben.

- Wie heißt die Figur, die du von Punkt 1 aus gezeichnet hast?
- Wie heißt die Figur, die du von Punkt 2 aus gezeichnet hast?
- Aus wie vielen kleinen Quadraten besteht die Figur 1?
- Aus wie vielen kleinen Quadraten besteht die Figur 2?

Antwort

- Die Figur 1 heißt .
- Die Figur 2 heißt .
- Figur 1 besteht aus kleinen Quadraten.
- Figur 2 besteht aus kleinen Quadraten.

Unsichtbare Augen

Jeder Würfel hat auf seinen 6 Seitenflächen insgesamt 21 Augen. Hier sind 8 Würfelmännchen, von denen du immer nur drei ihrer Seitenflächen sehen kannst.

- Wie viele Augen sind in der ersten Reihe sichtbar?
- Wie viele Augen sind in der ersten Reihe unsichtbar?
- Wie viele Augen sind in der zweiten Reihe sichtbar?
- Wie viele Augen sind in der zweiten Reihe unsichtbar?

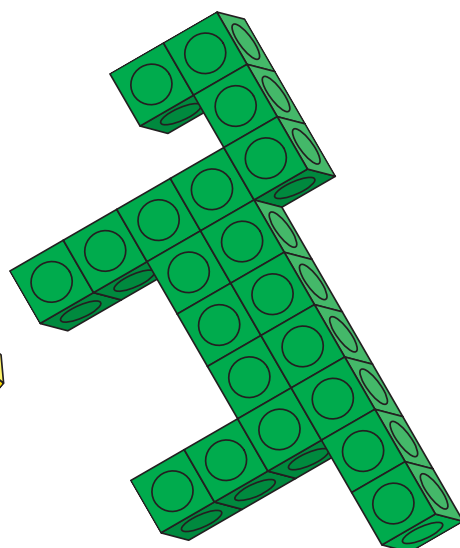
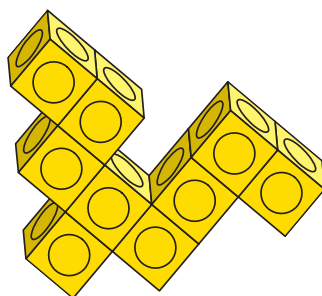
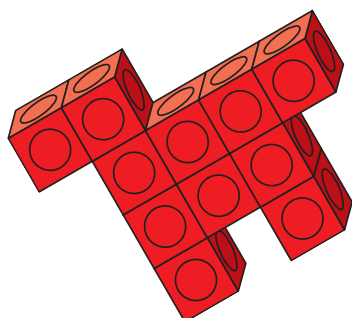
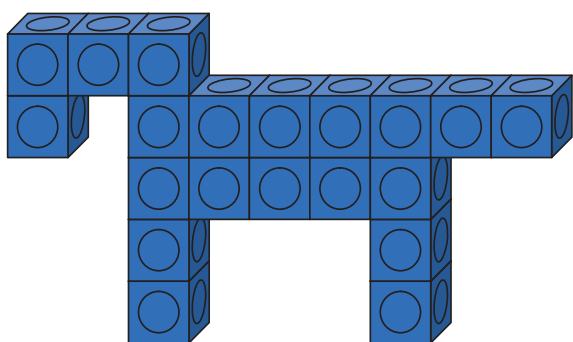
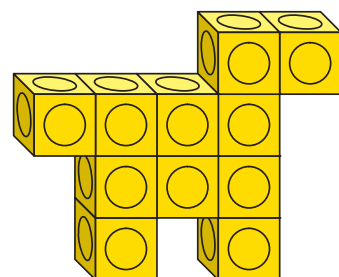
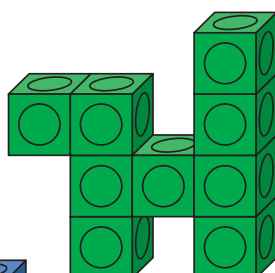
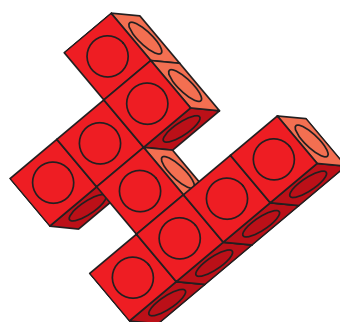
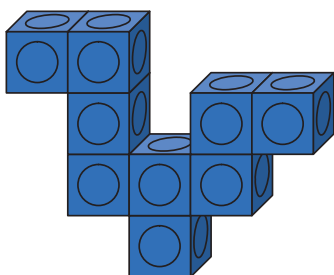
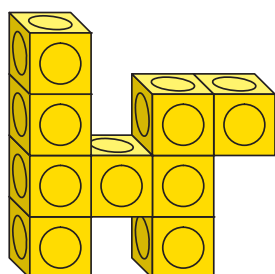
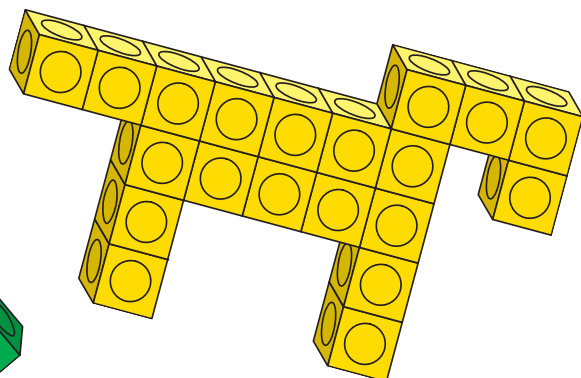
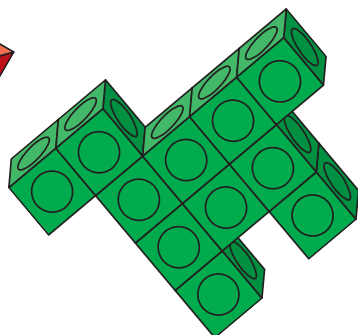
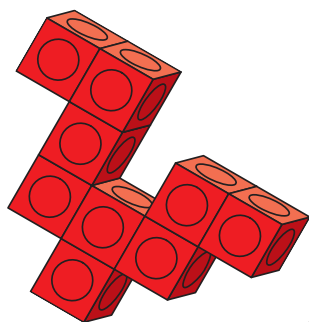


Antwort

- Bei den Würfeln in der 1. Reihe sind Augen sichtbar.
- Bei den Würfeln in der 1. Reihe sind Augen unsichtbar.
- Bei den Würfeln in der 2. Reihe sind Augen sichtbar.
- Bei den Würfeln in der 2. Reihe sind Augen unsichtbar.

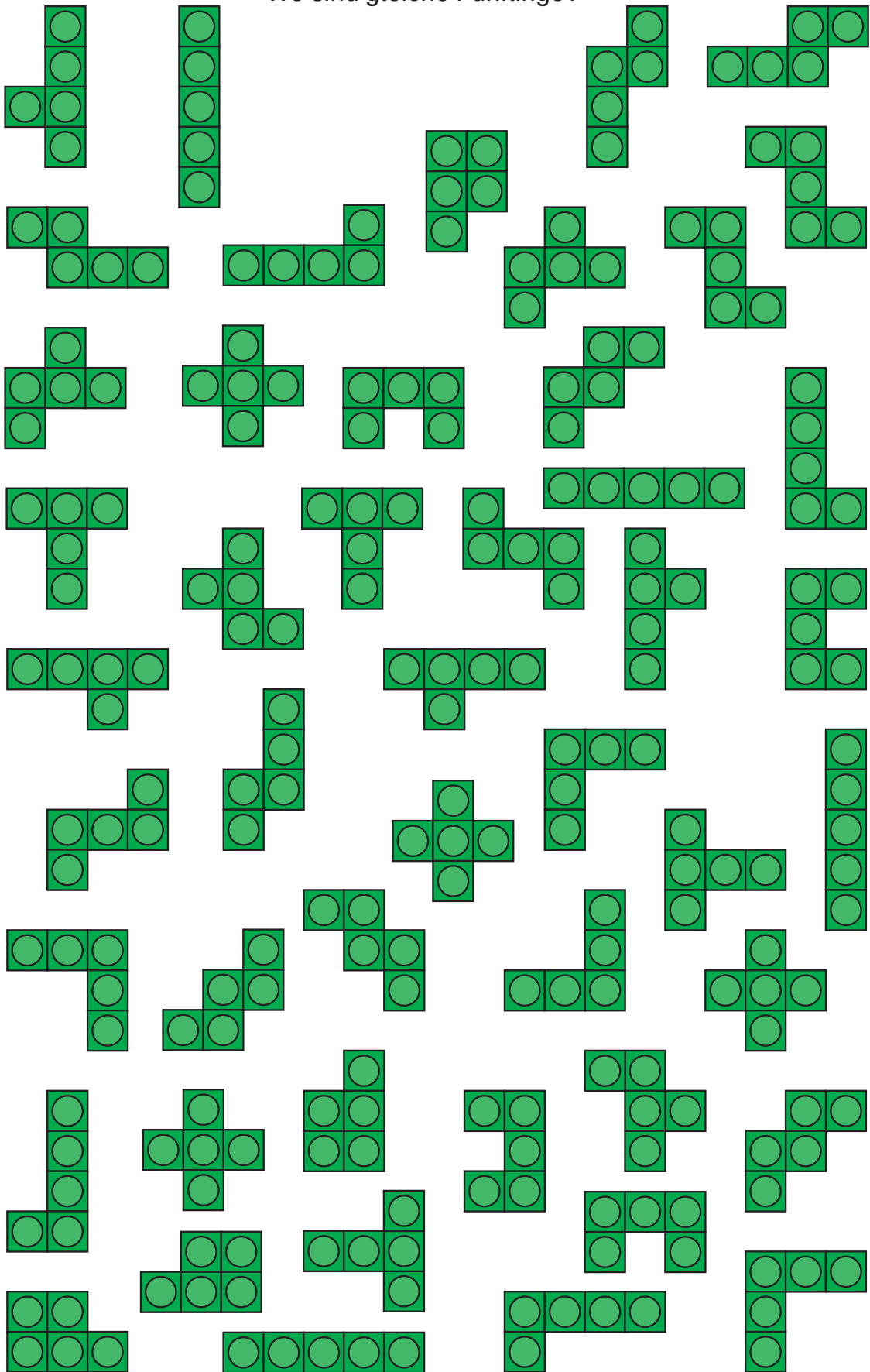
Bauen mit Steckwürfeln

Baue die Figuren nach.



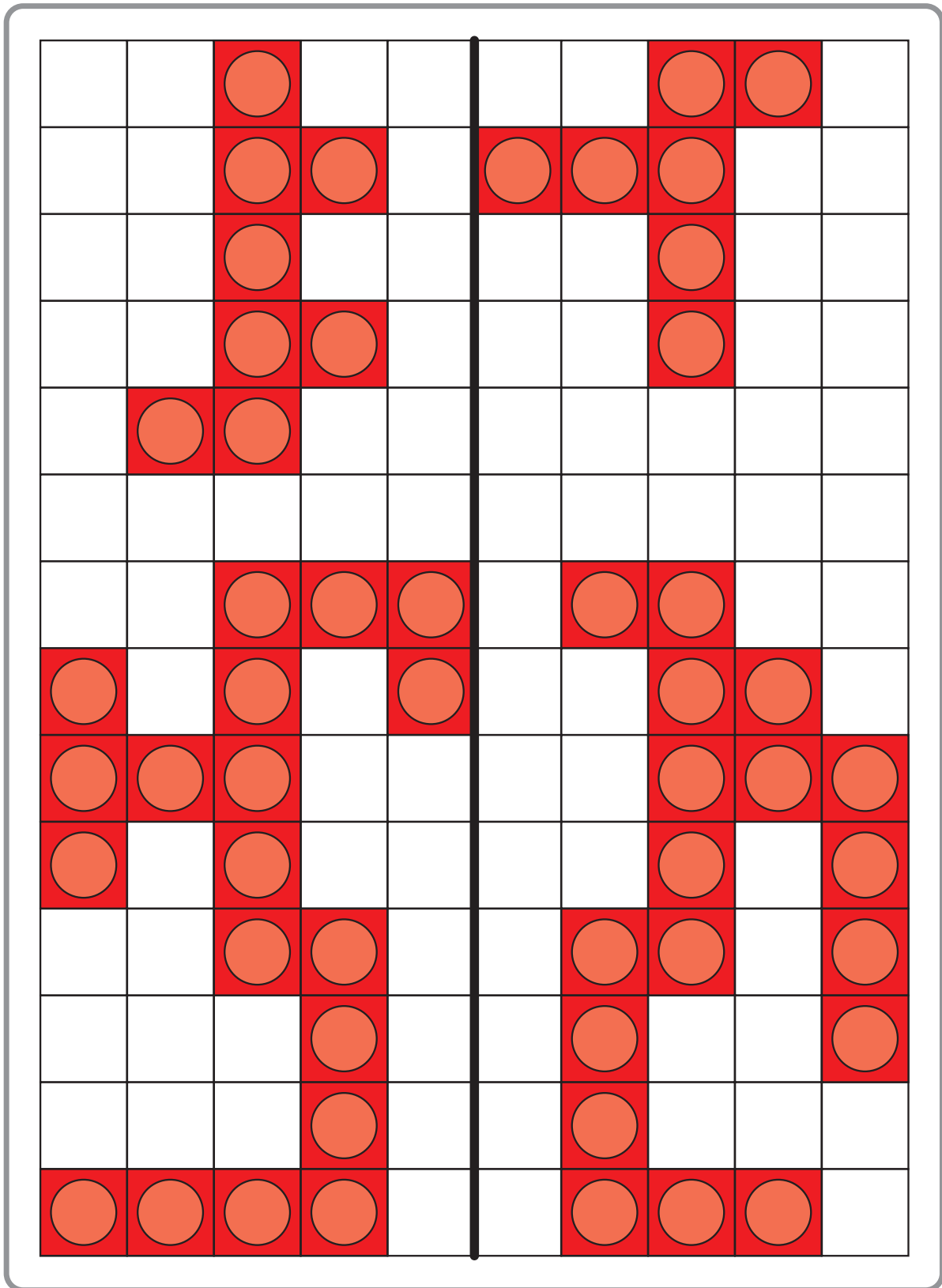
Fünflinge

Wo sind gleiche Fünflinge?



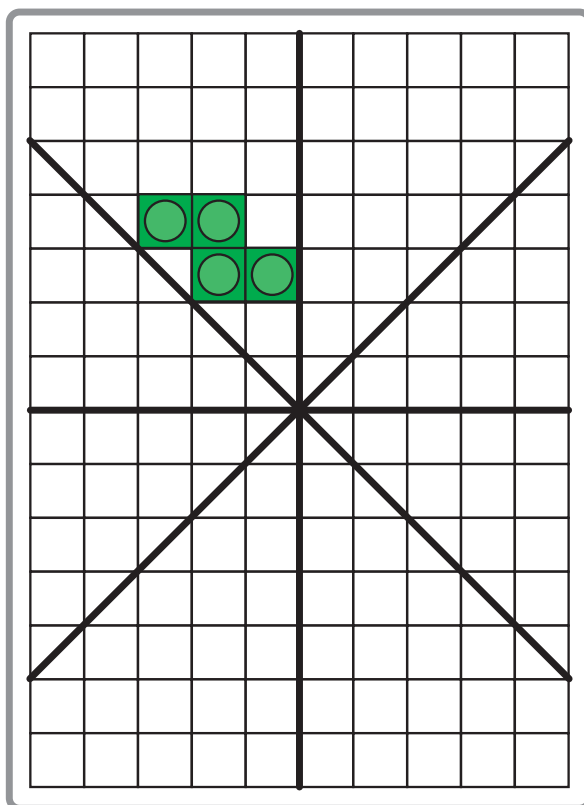
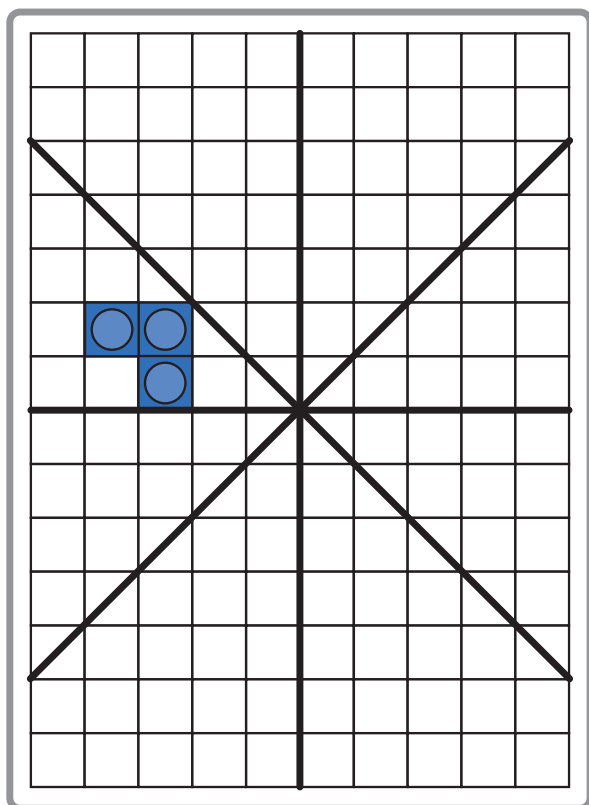
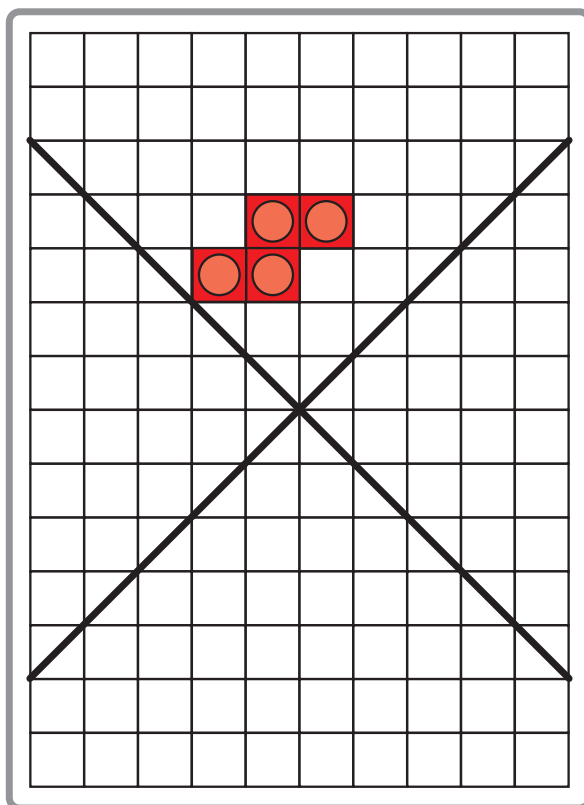
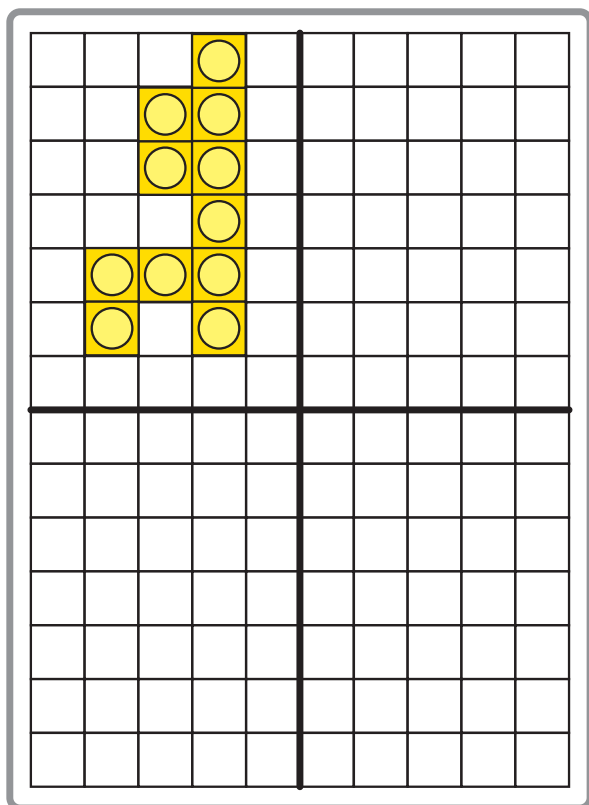
Spiegelungen an einer Spiegelachse

Ergänze spiegelsymmetrisch.



Spiegelungen an verschiedenen Spiegelachsen










Spiegle die Figur an allen Spiegelachsen.



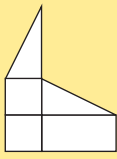

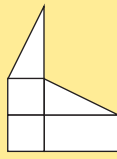
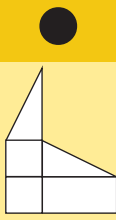







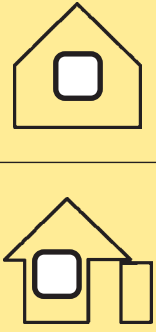
Gebäude aus Geoklötzen



Kreuze in der Tabelle an, aus welchen Geoklötzen die Häuser gebaut sind.

									
1	<input checked="" type="checkbox"/>								
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Lagebeziehungen

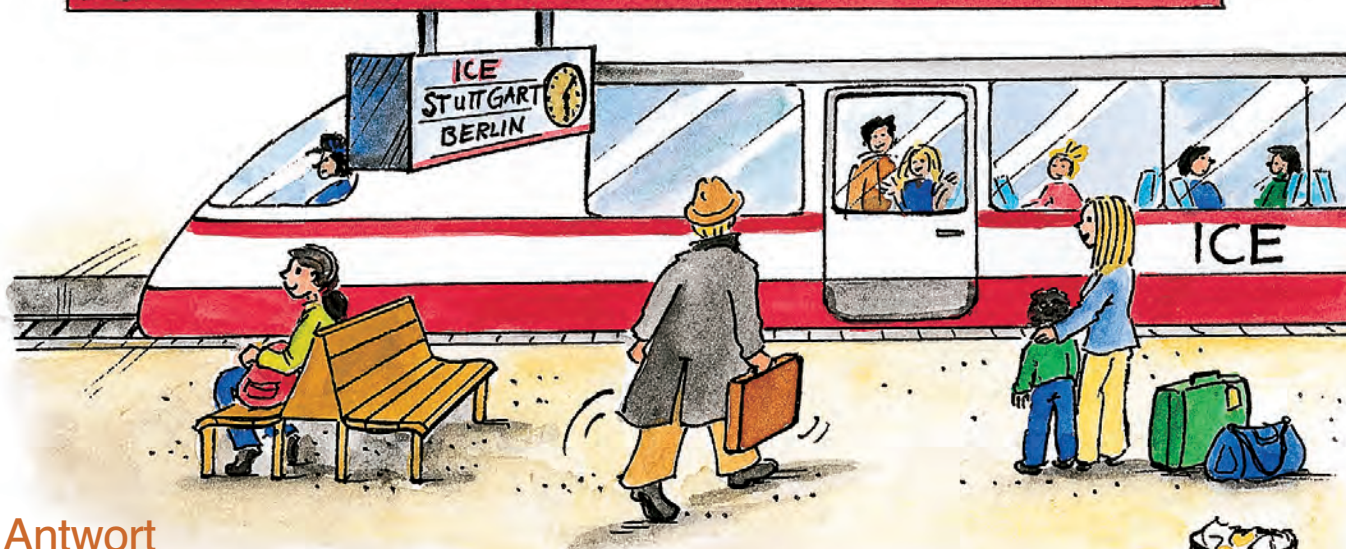
Trage in die Häuser- bilder die Hausnum- mern der vorigen Seite ein.	Kreuze in der Tabelle an, ob die Häuser rechts oder links von der Kirche stehen, ob die Häuser vor oder hinter der Kirche stehen.			
				
				
				
				
				
				
				
				

Fahrplan Intercityexpress

Dieser Intercityexpress fährt von Stuttgart nach Berlin. Unterwegs hält er in 8 Orten.

- Wie lange fährt der ICE von Mannheim nach Hildesheim?
- Wie lange fährt der ICE von Fulda nach Wolfsburg?
- Wie lange fährt der ICE von Stuttgart nach Berlin?
- Wann kommt der ICE in Berlin an, wenn er unterwegs 57 Minuten Verspätung hat?

Fahrplan Intercityexpress					
Ort	Ankunft	Abfahrt	Ort	Ankunft	Abfahrt
Stuttgart		18.51 h	Göttingen	21.58 h	21.59 h
Mannheim	19.21 h	19.24 h	Hildesheim	22.31 h	22.32 h
Frankfurt	20.25 h	20.28 h	Braunschweig	22.57 h	22.59 h
Fulda	21.04 h	21.06 h	Wolfsburg	23.17 h	23.19 h
Kassel	21.36 h	21.38 h	Berlin	00.37 h	



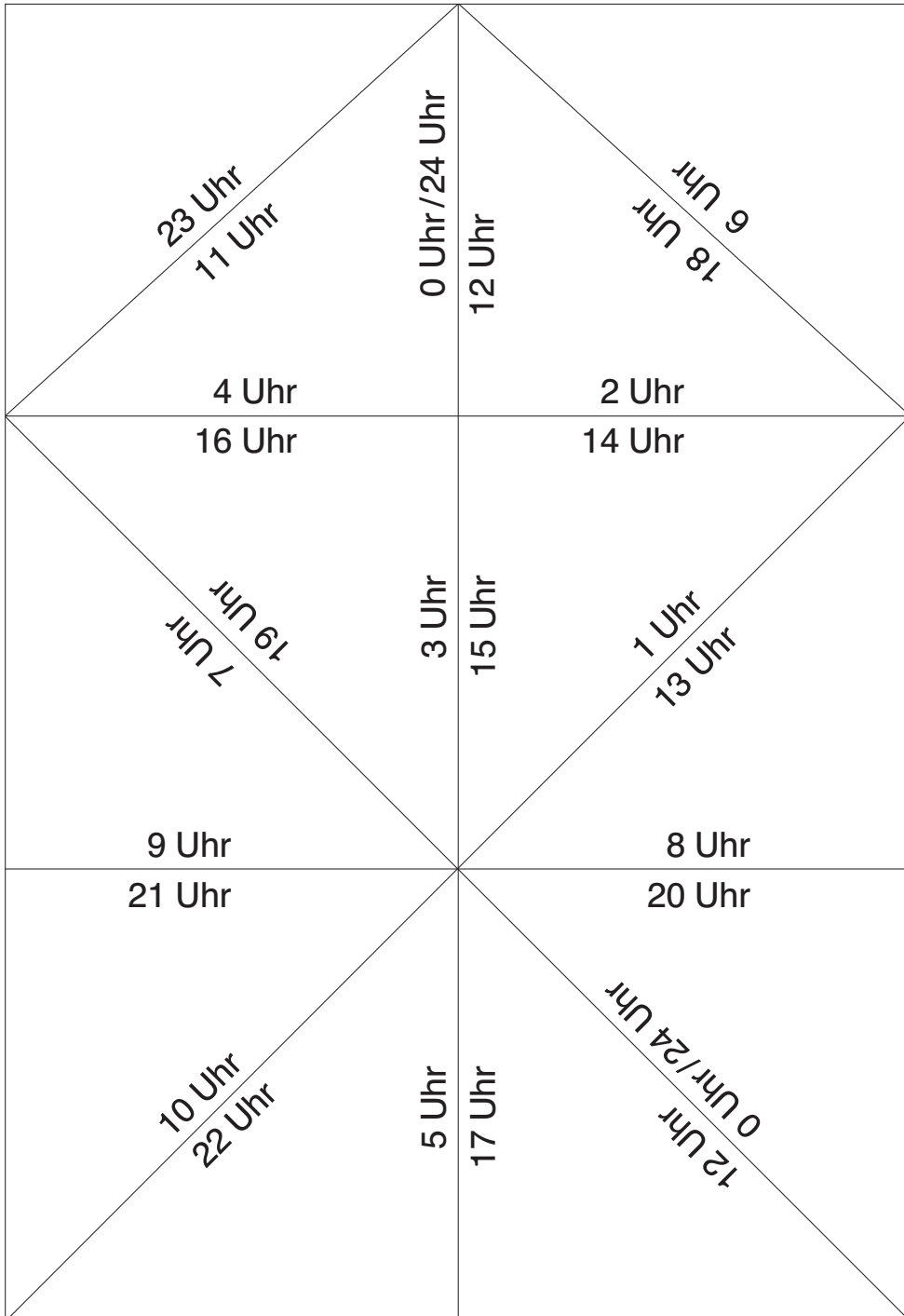
Antwort

- Der ICE fährt Stunden und Minuten.
- Der ICE fährt Stunden und Minuten.
- Der ICE fährt Stunden und Minuten.
- Der ICE kommt um Uhr in Berlin an.

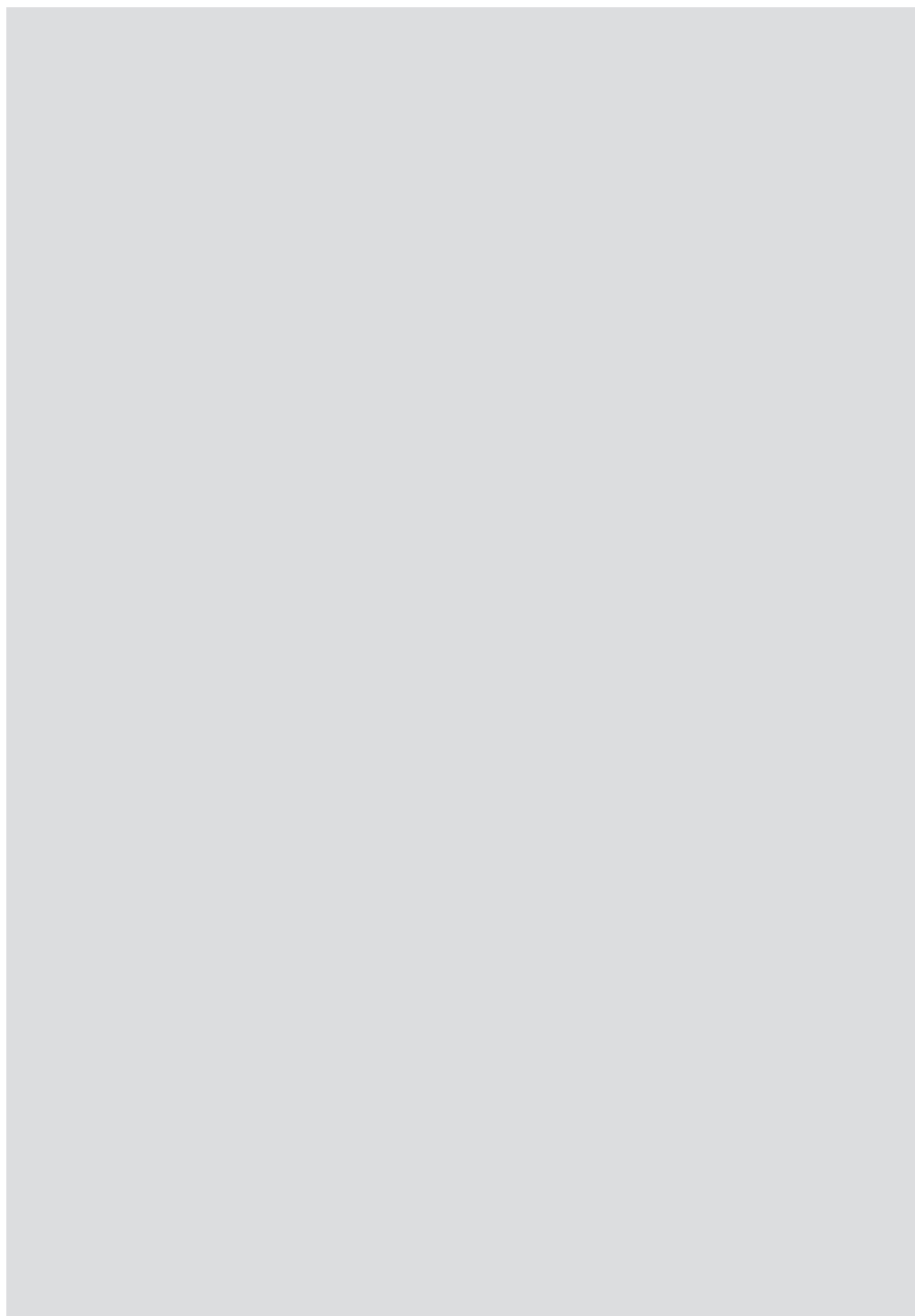


Dreiecksspiel zur Zeit

Schneide aus und setze das Dreiecksspiel richtig zusammen.

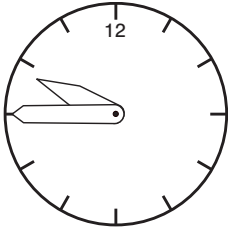
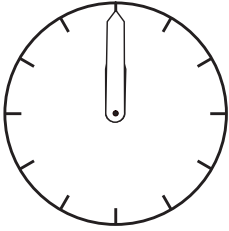
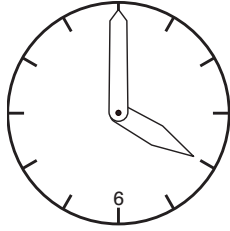


Dreiecksspiel zur Zeit (Rückseite)

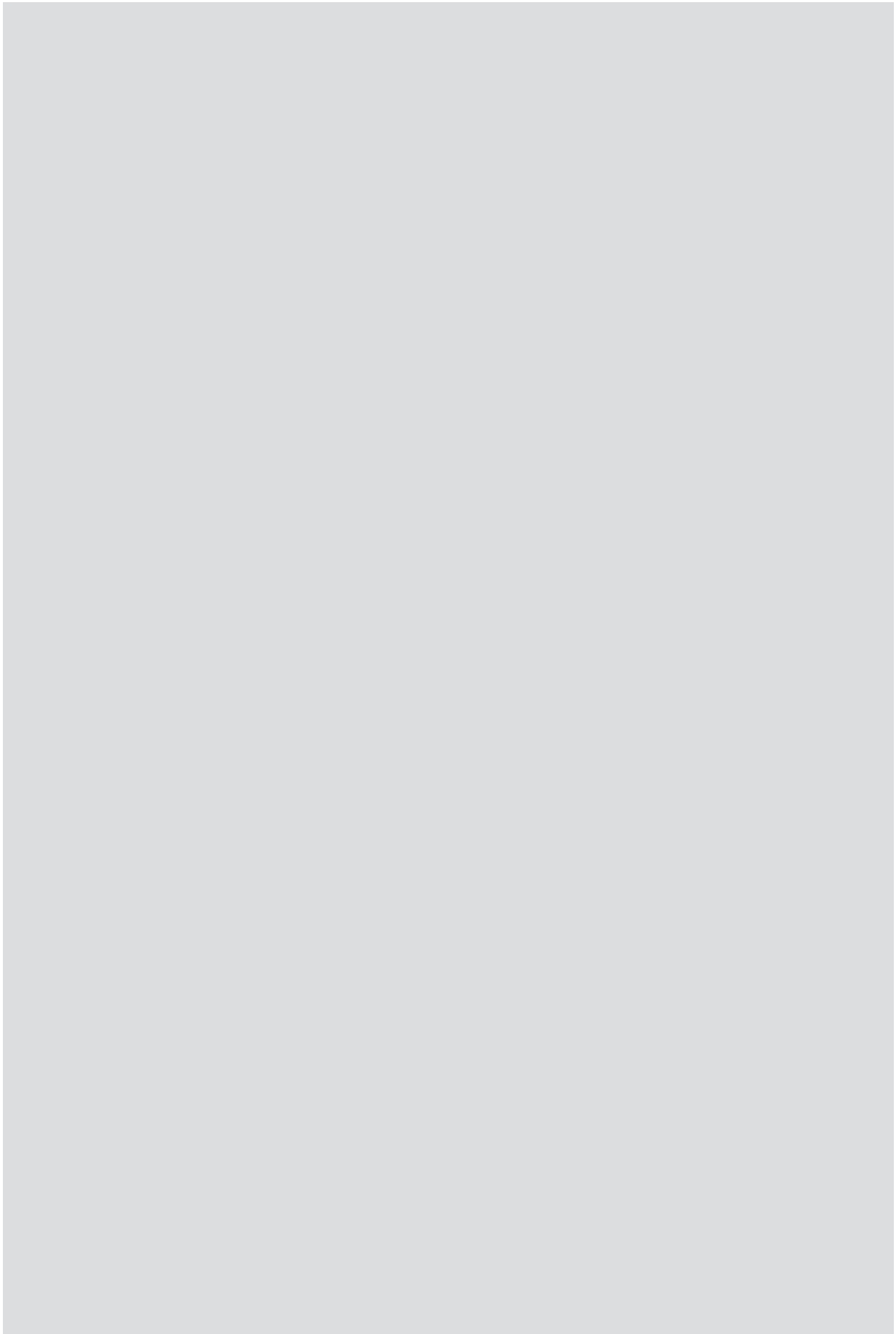


Uhrzeiten zuordnen



		
		
0:00	3:55	9:45
11:30	16:00	19:15
4:00	7:15	12:00
15:55	21:45	23:30

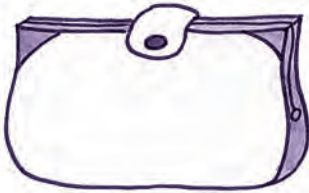
Uhrzeiten zuordnen (Rückseite)



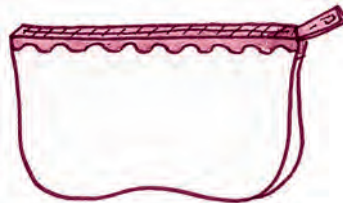
Rechnen mit Geld



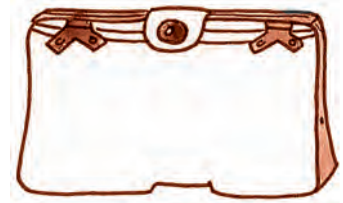
④ Immer 60 ct!
Mit 2 Münzen



Mit 4 Münzen



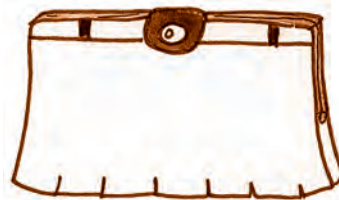
Mit 8 Münzen



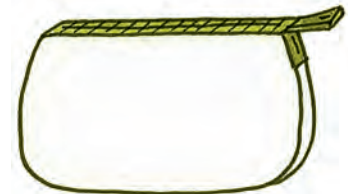
⑤ Immer 75 €!
Mit 3 Scheinen



Mit 5 Scheinen



Mit 3 Scheinen
und 3 Münzen



⑥ $20 \text{ ct} + 10 \text{ ct} + 10 \text{ ct} = \square \text{ ct}$
 $10 \text{ ct} + 50 \text{ ct} + 5 \text{ ct} = \square \text{ ct}$
 $20 \text{ ct} + 20 \text{ ct} + 2 \text{ ct} + 2 \text{ ct} = \square \text{ ct}$

⑦ $10 \text{ €} + 20 \text{ €} + 5 \text{ €} = \square \text{ €}$
 $50 \text{ €} + 5 \text{ €} + 5 \text{ €} + 2 \text{ €} = \square \text{ €}$
 $10 \text{ €} + 10 \text{ €} + 50 \text{ €} + 1 \text{ €} = \square \text{ €}$

⑧ $20 \text{ €} + 5 \text{ €} + 50 \text{ ct} + 5 \text{ ct} = \square \text{ €} \square \text{ ct}$
 $10 \text{ €} + 2 \text{ €} + 2 \text{ €} + 20 \text{ ct} + 20 \text{ ct} = \square \text{ €} \square \text{ ct}$
 $50 \text{ €} + 20 \text{ €} + 50 \text{ ct} + 20 \text{ ct} = \square \text{ €} \square \text{ ct}$



Setze ein <, >, =.

⑨ $83 \text{ ct} \bigcirc 78 \text{ ct}$ ⑩ $56 \text{ €} \bigcirc 65 \text{ €}$ ⑪ $15 \text{ ct} \bigcirc 15 \text{ €}$ ⑫ $1 \text{ €} + 50 \text{ ct} \bigcirc 50 \text{ ct} + 50 \text{ ct}$
 $49 \text{ ct} \bigcirc 94 \text{ ct}$ $19 \text{ €} \bigcirc 17 \text{ €}$ $36 \text{ €} \bigcirc 99 \text{ ct}$ $20 \text{ ct} + 50 \text{ ct} \bigcirc 2 \text{ €} + 5 \text{ ct}$

	Preis	bezahlt mit	zurück
⑬	45 ct		
	72 ct		




	Preis	bezahlt mit	zurück
⑭	69 €		
	83 €		





Rechnen mit Euro






Joachim will das Brett vollständig mit 2-Euro-Münzen und 1-Euro-Münzen belegen. Zuerst legt er oben links eine Münze zu 2 Euro. Daneben und darunter legt er jeweils eine Münze zu 1 Euro. Zwei gleiche Münzen dürfen nicht nebeneinanderliegen.

- Wie viele 2-Euro-Münzen benötigt Joachim?
- Wie viele 1-Euro-Münzen benötigt Joachim?
- Wie viel Geld liegt am Schluss auf dem Brett?



Antwort

- Joachim benötigt 2-Euro-Münzen.
- Joachim benötigt 1-Euro-Münzen.
- Am Schluss liegen Euro auf dem Brett.



Längen

– Körpermaße –

Wie lang sind deine Körpermaße?



Schritt



Fuß



Armspanne



Elle



Handspanne

Fingerbreite

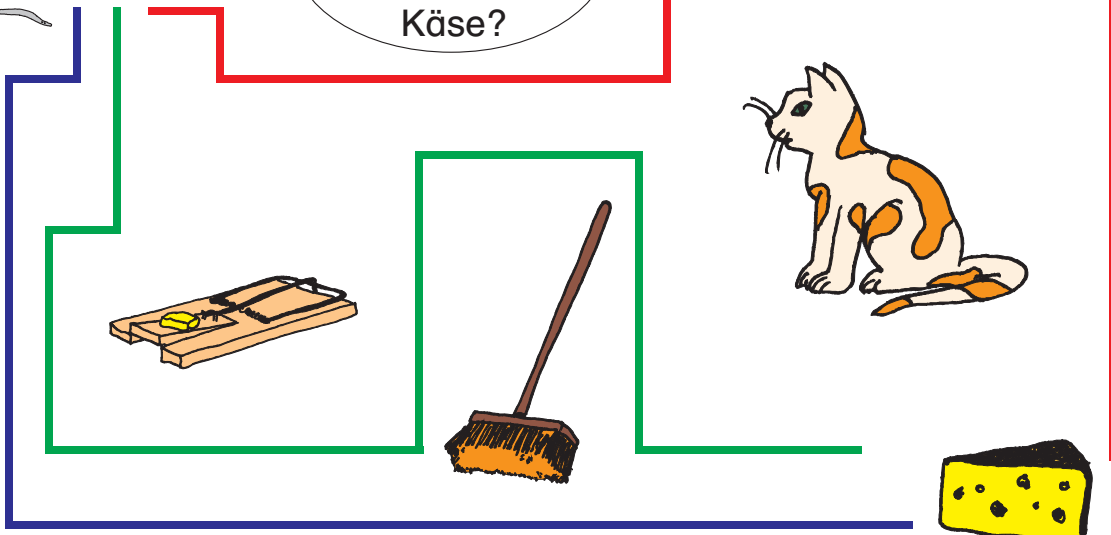


Längen

– Maus und Käse –



Welches ist der kürzeste Weg zum Käse?



Längen

– Hinweis –

Schreibe so:



TIPP

Merke dir deine Körpermaße. Du kannst dann auch ohne Lineal messen.

Meine Körpermaße

Schritt: cm

Fuß: cm

Armspanne: cm

Elle: cm

Handspanne: cm

Fingerbreite: cm

Längen

– Hinweis –

Schreibe so:

roter Weg:

$1\text{ cm} + 1\text{ cm} + 6\text{ cm} + \dots$

Der rote Weg ist cm lang.

grüner Weg:

blauer Weg:

Der Weg ist der längste.

Der Weg ist der kürzeste.

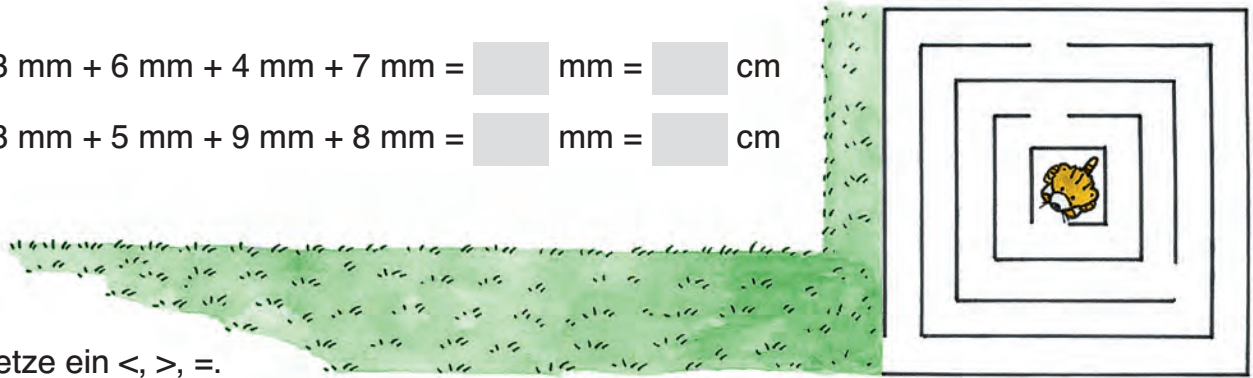
Rechnen mit Längen/Strecken messen

①	$52 \text{ cm} + 24 \text{ cm} = \square \text{ cm}$	②	$34 \text{ cm} - 17 \text{ cm} = \square \text{ cm}$	③	$70 \text{ cm} + \square \text{ cm} = 100 \text{ cm}$
	$27 \text{ cm} + 39 \text{ cm} = \square \text{ cm}$		$91 \text{ cm} - 79 \text{ cm} = \square \text{ cm}$		$48 \text{ cm} + \square \text{ cm} = 100 \text{ cm}$
	$45 \text{ cm} + 55 \text{ cm} = \square \text{ cm}$		$75 \text{ cm} - 65 \text{ cm} = \square \text{ cm}$		$\square \text{ cm} + 67 \text{ cm} = 100 \text{ cm}$

④

$3 \text{ mm} + 6 \text{ mm} + 4 \text{ mm} + 7 \text{ mm} = \square \text{ mm} = \square \text{ cm}$

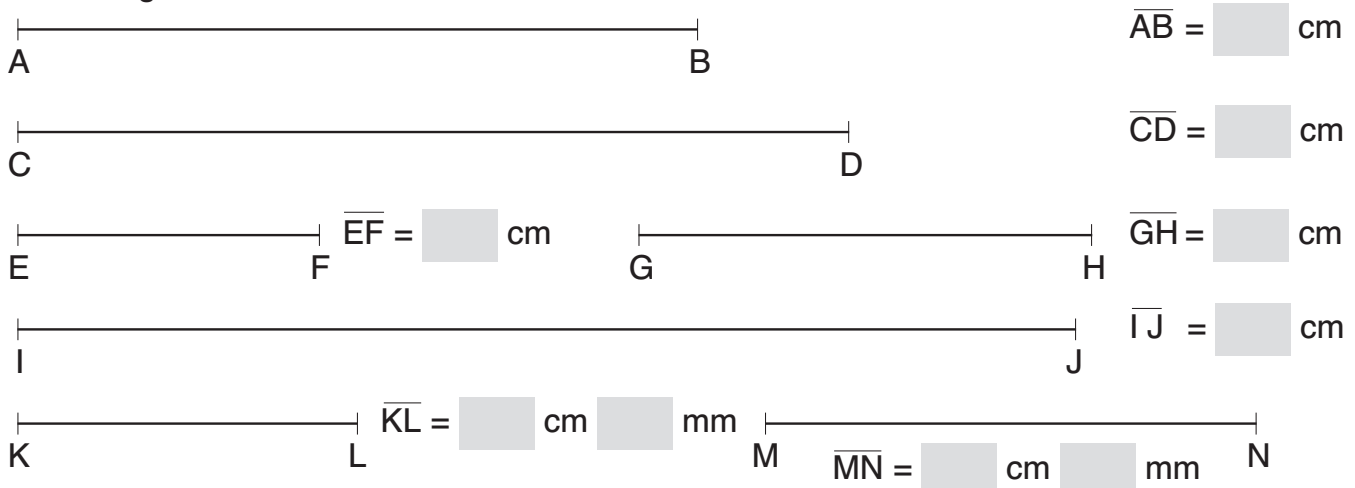
$8 \text{ mm} + 5 \text{ mm} + 9 \text{ mm} + 8 \text{ mm} = \square \text{ mm} = \square \text{ cm}$



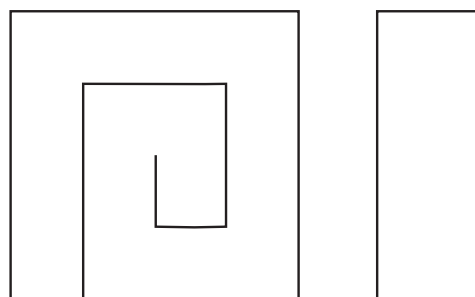
Setze ein <, >, =.

⑤	$47 \text{ cm} \bigcirc 84 \text{ cm}$	⑥	$62 \text{ cm} + 24 \text{ cm} \bigcirc 42 \text{ cm} + 24 \text{ cm}$	⑦	$40 \text{ mm} \bigcirc 3 \text{ cm}$
	$26 \text{ cm} \bigcirc 23 \text{ cm}$		$96 \text{ cm} - 38 \text{ cm} \bigcirc 29 \text{ cm} + 29 \text{ cm}$		$28 \text{ mm} \bigcirc 5 \text{ cm}$
	$75 \text{ cm} \bigcirc 57 \text{ cm}$		$71 \text{ cm} - 59 \text{ cm} \bigcirc 83 \text{ cm} - 44 \text{ cm}$		$100 \text{ mm} \bigcirc 10 \text{ cm}$

⑧ Miss genau.



⑨ Zeichne das Muster mit dem Lineal.



Treppauf und treppab

Mark läuft auf einer Treppe 7 Stufen nach oben. Danach rennt er nacheinander 5 Stufen nach unten, 4 Stufen nach oben, 3 Stufen nach unten, 8 Stufen nach oben, 6 Stufen nach unten, 9 Stufen nach oben und zum Schluss 2 Stufen nach unten.

- Wie viele Stufen ist Mark insgesamt nach oben gelaufen?
- Wie viele Stufen ist Mark insgesamt nach unten gelaufen?
- Auf der wievielten Stufe kommt Mark am Schluss an?



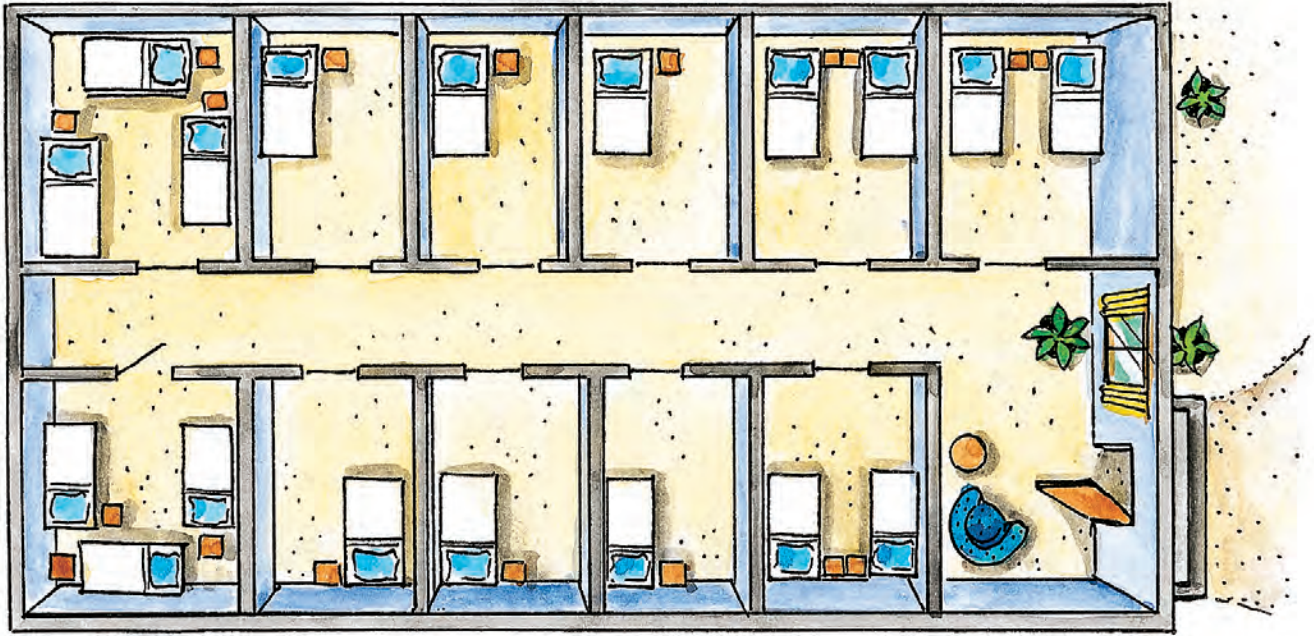
Antwort

- Mark ist insgesamt Stufen nach oben gelaufen.
- Mark ist insgesamt Stufen nach unten gelaufen.
- Am Schluss kommt Mark auf der Stufe an.

Hotelzimmer

In dem kleinen Hotel gibt es 6 Einbettzimmer, 3 Zweibettzimmer und 2 Dreibettzimmer. Dort übernachteten 6 Freunde.
In keinem vermieteten Zimmer bleibt ein Bett frei.

Welche Möglichkeiten des Übernachtens gibt es für die sechs Freunde?



Antwort

Für die sechs Freunde gibt es sieben verschiedene Möglichkeiten zum Übernachten:

1. Sie mieten Einbettzimmer.
2. Sie mieten Zweibettzimmer.
3. Sie mieten Dreibettzimmer.
4. Sie mieten Einbettzimmer und Zweibettzimmer.
5. Sie mieten Einbettzimmer und Zweibettzimmer.
6. Sie mieten Einbettzimmer und Dreibettzimmer.
7. Sie mieten Einbettzimmer, Zweibettzimmer und Dreibettzimmer.



Mädchen spielen Handball

Gewinnt eine Mannschaft ein Handballspiel, bekommt sie 3 Punkte.
Verliert eine Mannschaft ein Handballspiel, bekommt sie keinen Punkt.
Spielen zwei Mannschaften unentschieden, bekommt jede 1 Punkt.

Klasse 1a hat nach 3 Spielen 5 Punkte.

Klasse 1b hat nach 3 Spielen 7 Punkte.

Klasse 1c hat nach 3 Spielen 4 Punkte.

- Wie viele Spiele hat Klasse 1a unentschieden gespielt?
- Wie viele Spiele hat Klasse 1b gewonnen?
- Wie viele Spiele hat Klasse 1c verloren?



Antwort

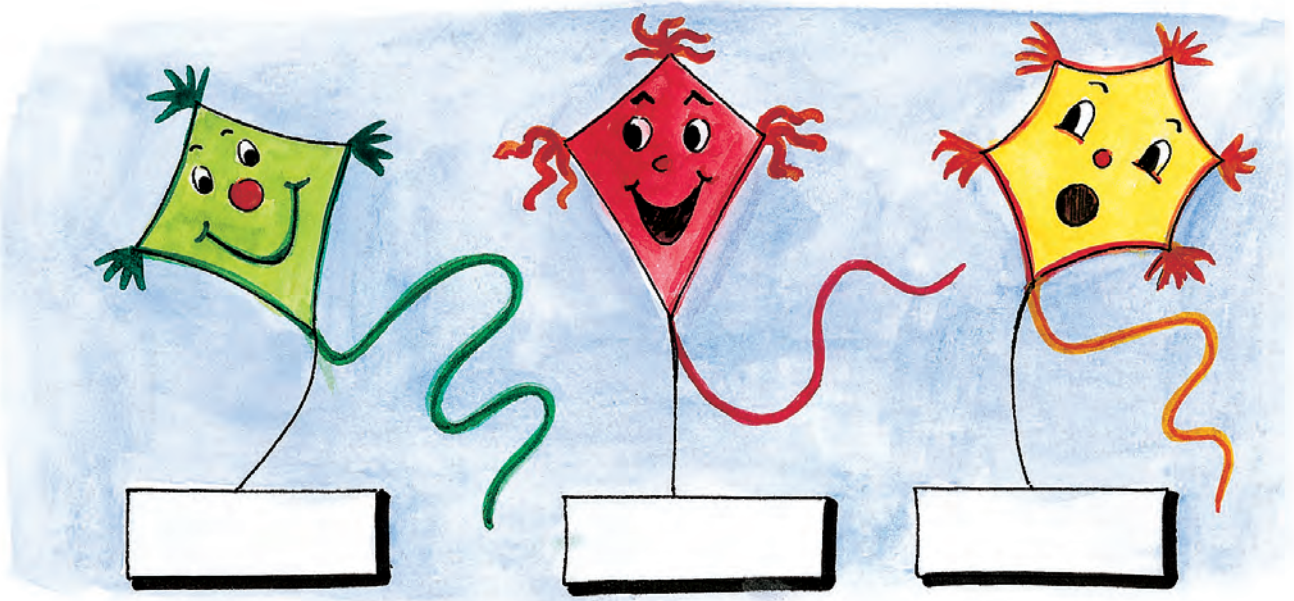
- Klasse 1a hat unentschieden gespielt.
- Klasse 1b hat gewonnen.
- Klasse 1c hat verloren.

Drachen steigen lassen



Verena, Sabine und Anke lassen ihre Drachen steigen. Ein Drachen ist gelb, einer grün und einer rot. Jeder Drachen hat unterschiedlich viele Schleifen an seinem Schwanz.

1. Der rote Drachen ist zwischen den beiden anderen Drachen.
 2. Der grüne Drachen fliegt nicht rechts vom roten Drachen.
 3. Am gelben Drachen hängen fünf Schleifen.
 4. Der Drachen mit den acht Schleifen ist nicht in der Mitte.
 5. An allen Drachen sind zusammen 20 Schleifen.
 6. Jedem Mädchen gehört ein Drachen.
 7. Der Drachen von Sabine fliegt nicht neben dem Drachen von Anke.
 8. Der Drachen von Anke hat die wenigsten Schleifen.
- a) Welche Farbe und wie viele Schleifen hat der Drachen von Anke?
b) Welche Farbe und wie viele Schleifen hat der Drachen von Sabine?
c) Welche Farbe und wie viele Schleifen hat der Drachen von Verena?



Antwort

- a) Der Drachen von Anke ist und hat Schleifen.
b) Der Drachen von Sabine ist und hat Schleifen.
c) Der Drachen von Verena ist und hat Schleifen.

Abziehen am Computer

Auf dem Bildschirm von Veronika ist die Eingabezahl 70 und die Ausgabezahl 10 zu sehen.

- a) Welche Zahl hat Veronika zweimal subtrahiert?
- b) Welche Zahl hat Veronika dreimal subtrahiert?
- c) Welche Zahl hat Veronika viermal subtrahiert?
- d) Welche Zahl hat Veronika fünfmal subtrahiert?
- e) Welche Zahl hat Veronika sechsmal subtrahiert?



Antwort

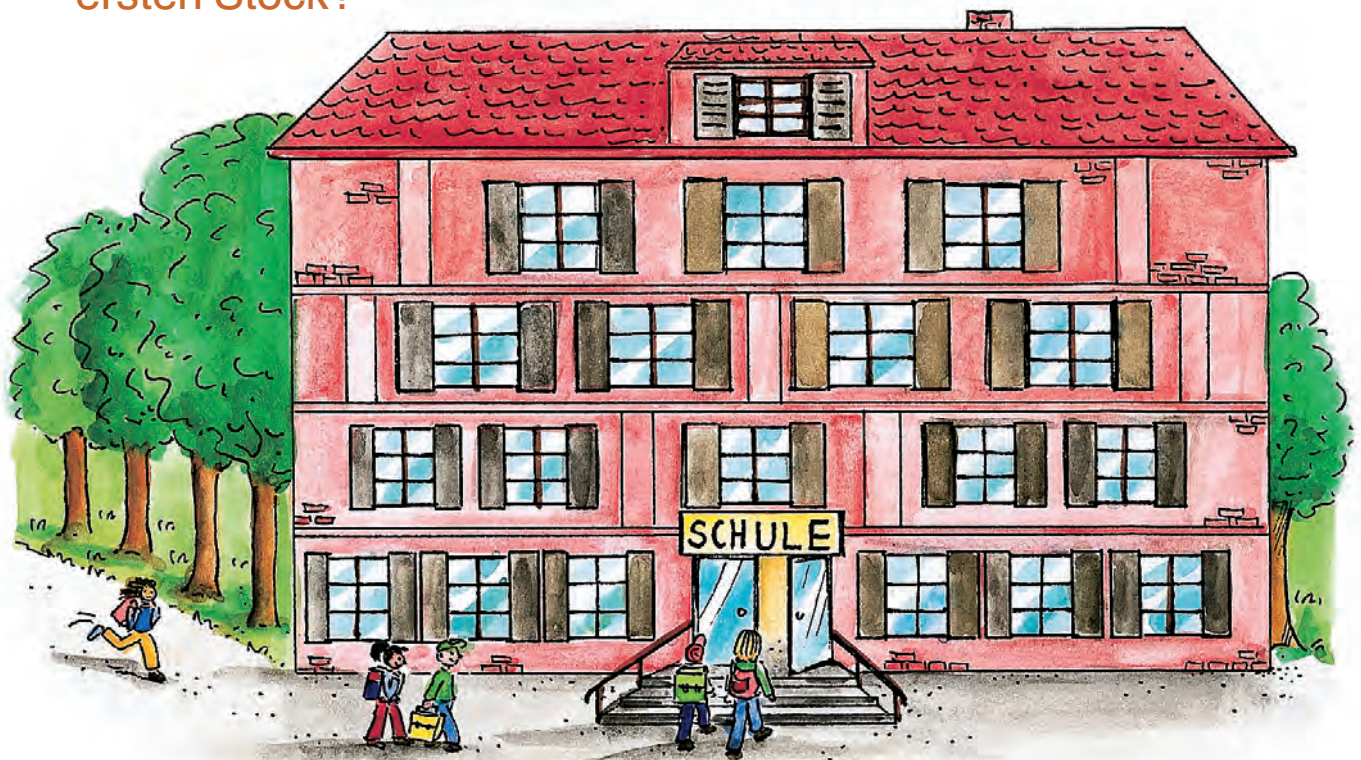
- a) Veronika hat die Zahl zweimal subtrahiert.
- b) Veronika hat die Zahl dreimal subtrahiert.
- c) Veronika hat die Zahl viermal subtrahiert.
- d) Veronika hat die Zahl fünfmal subtrahiert.
- e) Veronika hat die Zahl sechsmal subtrahiert.



Das alte Schulhaus

Die Fenster des alten Schulhauses müssen erneuert werden. Das Erdgeschoss hat 6 Fenster, der erste Stock 5 Fenster, der zweite Stock 4 Fenster, der dritte Stock 3 Fenster und das Dachgeschoss 1 Fenster.

- Wie viele Fensterläden müssen neu angebracht werden?
- Wie viele Fensterscheiben müssen neu eingesetzt werden?
- Wie viele Fensterläden sind es im Erdgeschoss mehr als im 2. Stock?
- Wie viele Fensterscheiben sind es im 3. Stock weniger als im ersten Stock?



Antwort

- Es müssen Fensterläden neu angebracht werden.
- Es müssen Fensterscheiben neu eingesetzt werden.
- Im Erdgeschoss sind es Fensterläden mehr als im 2. Stock.
- Im 3. Stock sind es Fensterscheiben weniger als im 1. Stock.

Auf dem Bauernhof

Die Geschwister Manuel und Clarissa haben einen Bauernhof besucht. Sie waren die ganze Zeit zusammen.

Manuel erinnert sich:

„Ich habe zwei Kühe und doppelt so viele Pferde wie Kühe, außerdem vier Katzen und halb so viele Hunde wie Katzen gesehen.“

Clarissa erinnert sich:

„Ich habe vier Pferde und halb so viele Kühe wie Pferde, außerdem zwei Hunde und doppelt so viele Katzen wie Hunde gesehen.“

- a) Wie viele Tiere hat Manuel gesehen?
- b) Wie viele Tiere hat Clarissa gesehen?
- c) Wie viele Tiere waren auf dem Bauernhof?



Antwort

- a) Manuel hat Tiere gesehen.
- b) Clarissa hat Tiere gesehen.
- c) Auf dem Bauernhof waren Tiere.

Säcke und Fässer

Auf zwei Waagen, die sich im Gleichgewicht befinden, sind Kisten, Säcke und Fässer zu sehen.

Alle Kisten sind gleich schwer.

Alle Säcke sind gleich schwer.

Alle Fässer sind gleich schwer.

- a) Wie viele Säcke sind so schwer wie vier Kisten?
- b) Wie viele Fässer sind so schwer wie vier Kisten?
- c) Wie viele Fässer sind so schwer wie drei Säcke?



Antwort

- a) Säcke sind so schwer wie vier Kisten.
- b) Fässer sind so schwer wie vier Kisten.
- c) Fässer sind so schwer wie drei Säcke.



Knobeln mit Zahlen und Gleichungen

1

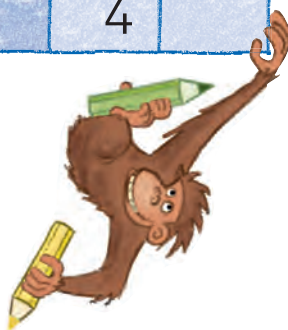
+	2	
6	8	10
4	6	8
	10	12
	5	
	9	
	4	

2

+		
7	8	10
	6	8
	10	12
	5	
	9	
	4	

3

+		
	8	10
	6	8
	10	
	5	
	9	
	4	



4

1	2	3	10	4	5	6	10	7			10
---	---	---	----	---	---	---	----	---	--	--	----

5

2	2	4	4	6		8					12
---	---	---	---	---	--	---	--	--	--	--	----

6

20	20	0	19	19	1	18	18				3
----	----	---	----	----	---	----	----	--	--	--	---

7

$$9 + 1 = \square - 4$$

$$9 + 5 = \square - 4$$

$$9 + \square = \square - 4$$

$$9 + \square = \square - 4$$

8

$$\square - 3 = 10 - \square$$

$$\square - 3 = 10 - \square$$

$$\square - 3 = 10 - \square$$

$$\square - 3 = 10 - \square$$

3 7 8 Selbst passende Zahlen finden.
Es sind verschiedene Lösungen möglich.

Knobeln mit Zahlen

1

3	15	6	16	9	17	12					20
---	----	---	----	---	----	----	--	--	--	--	----

2

10	8	9	7	8	6					4		3
----	---	---	---	---	---	--	--	--	--	---	--	---

3

10	11	13	14	16	17							26
----	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	----

+ oder **-** ?

4

+		
7	13	
		16
3		13

5

○		
7		20
	20	
20	29	

6

○		
		17
8		
9	20	14

7

-		
8		3
	13	
19	16	

8

○		10
	7	
6	0	
20		

9

○	4	
	12	
	10	
21		12

10

9		4
5	7	

30

	6	
4	5	7

30

8	3	
	7	8

30

10 Selbst passende Zahlen finden.
Es sind verschiedene Lösungen möglich.
 Mache ein , wenn eine Aufgabe nicht lösbar ist.

Knobeleyen und Rechenricks

Aus schwer mach leicht!

1 $39 + 47 =$

$40 + 46 =$ _____

$39 + 54 =$

$39 + 27 =$

$39 + 66 =$

2 $59 + 16 =$

$29 + 63 =$

$49 + 34 =$

$69 + 28 =$

3 $19 + 73 =$

$49 + 44 =$

$29 + 71 =$

$59 + 38 =$

Zu jeder Aufgabe die Kontrolle (K)!

4 : 7 = 5 Rest 3

K: $5 \cdot 7 + 3 =$ _____

: 3 = 9 Rest 1

K: _____

: 5 = 4 Rest 3

K: _____

: 4 = 7 Rest 2

K: _____

: 6 = 8 Rest 5

K: _____



5

+	25		
		75	83
	50		
60			77
		80	

6

+		41	
	59		
		50	20
17	17		
		82	

7

+	19	39
	49	
	30	
41		
	55	

Knobeleien und Rechentricks



Aus schwer mach leicht!

4 $71 - 68 = \square$ 5 $52 - 49 = \square$ 6 $91 - 88 = \square$
 $68 + \square = 71$ $49 + \square = 52$ _____

$61 - 59 = \square$ $62 - 59 = \square$ $63 - 59 = \square$
 $59 + \square = 61$ _____ _____

$72 - 67 = \square$ $81 - 79 = \square$ $82 - 79 = \square$
 $67 + \square = 72$ _____ _____

$83 - 78 = \square$ $42 - 39 = \square$ $43 - 38 = \square$
 $78 + \square = 83$ _____ _____

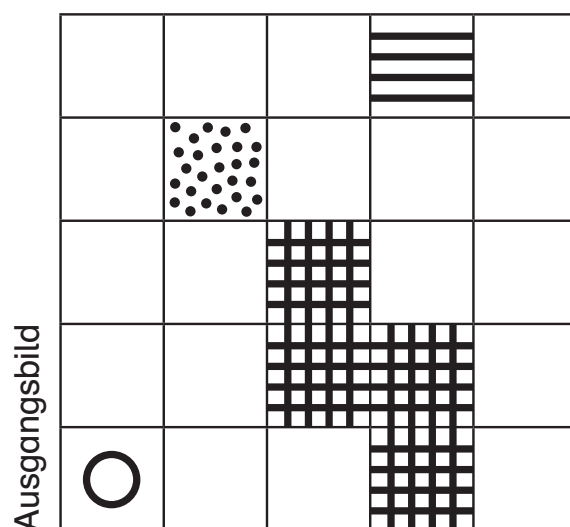
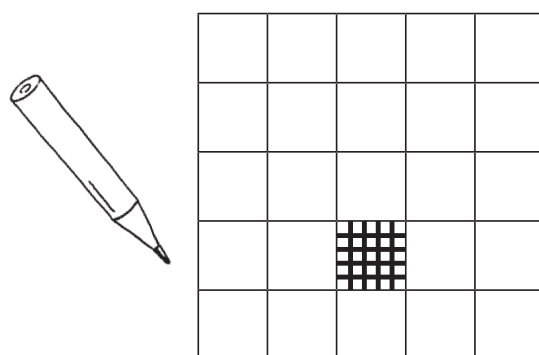
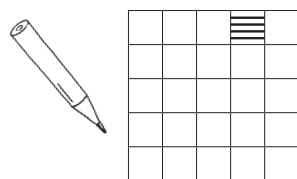
Setze passende Zahlen ein!

7 $34 + \square = \square - 15$ 8 $26 + \square = \square - 26$
 $34 + \square = \square - 15$ $26 + \square = \square - 26$
 $34 + \square = \square - 15$ $26 + \square = \square - 26$



7 8 Selbst passende Zahlen finden.
 Es sind verschiedene Lösungen möglich.

1 Übertrage das Ausgangsbild.



②

Links rot, rechts blau. Male an.







③

Male nach.



④

Male in der richtigen Farbe an.

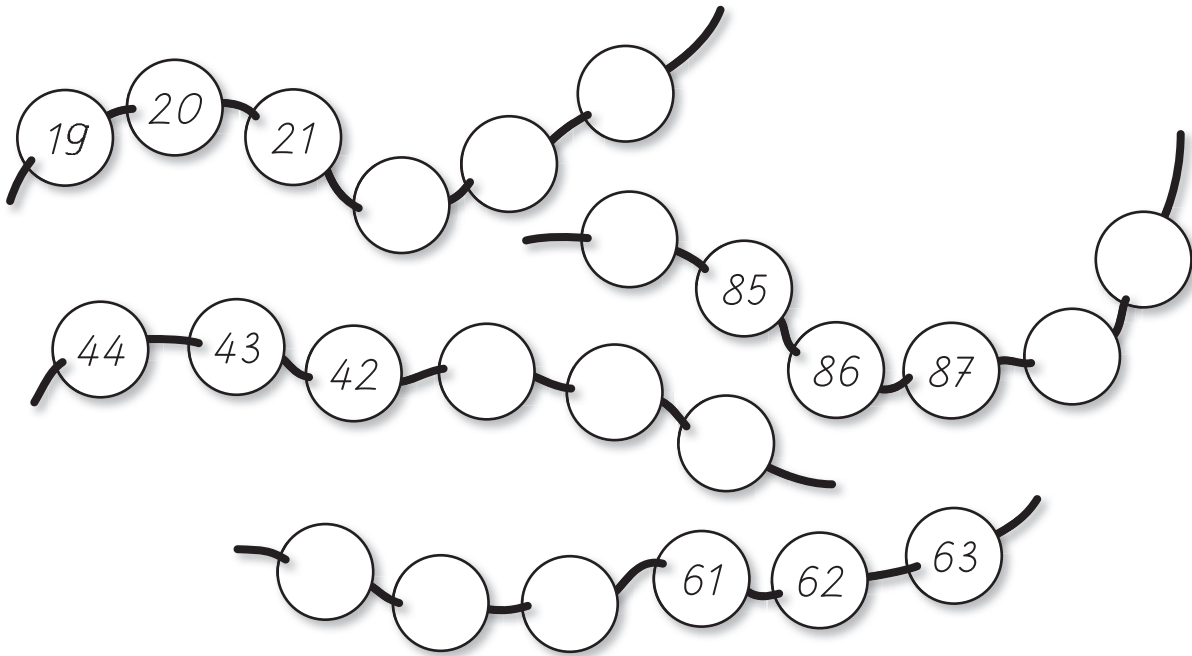
 = rot
 = grün
 = gelb
 = blau

⑤

Setze die Muster fort.

1

Setze die fehlenden Zahlen ein.

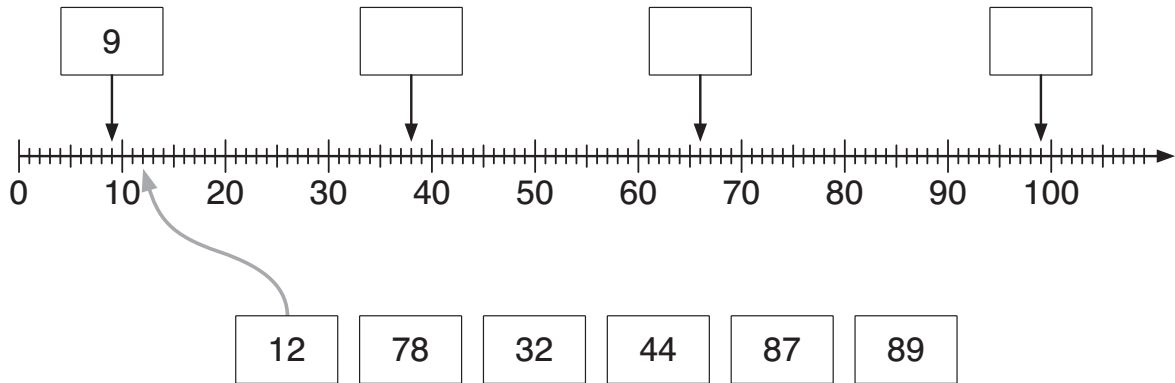


2

Wie viele? Schreibe die Zahlen in das Kästchen unter die Bilder.

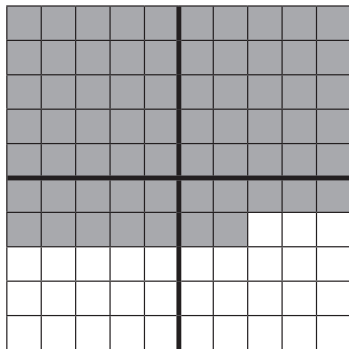
<p> </p>	<p> </p>	<p> </p>
<p> </p>	<p> </p>	<p> </p>

3

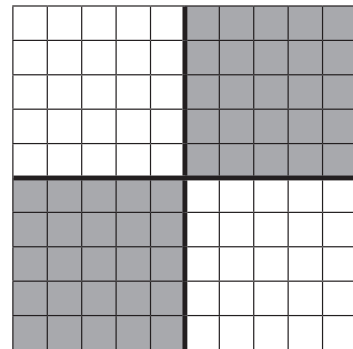


4

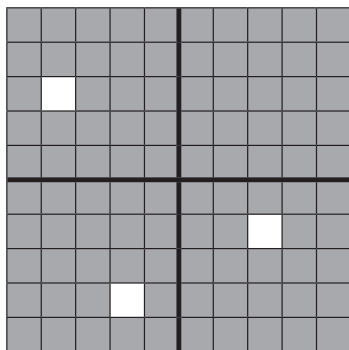
Wie viele graue und weiße Kästchen sind es immer?



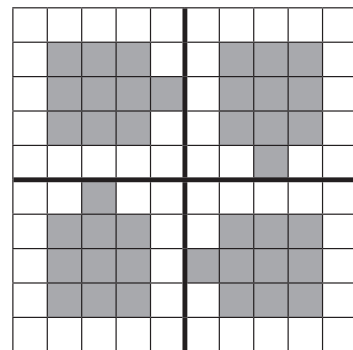
■ = □ =



■ = □ =



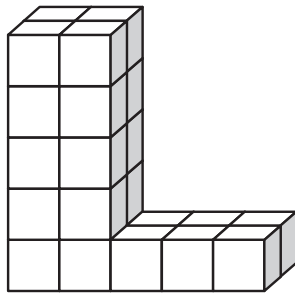
■ = □ =

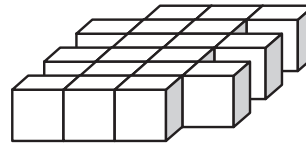


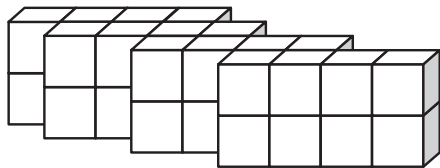
■ = □ =

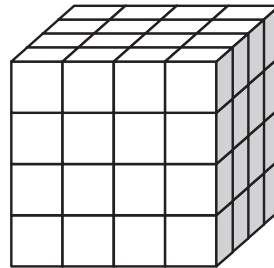
5

Wie viele?



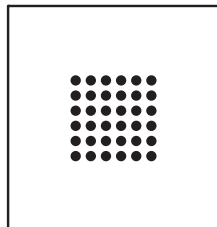
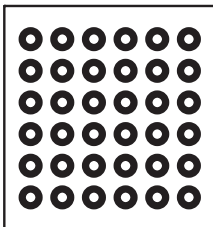
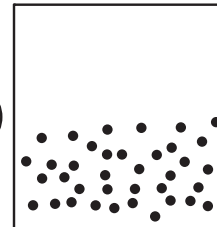
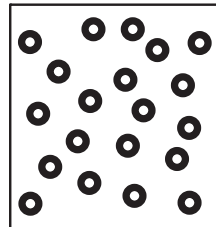
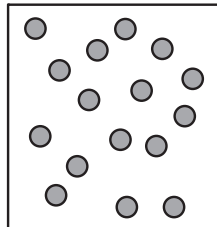
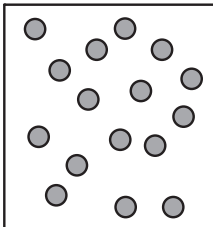
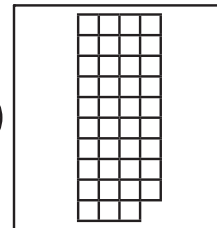
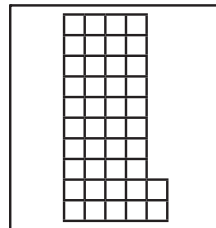
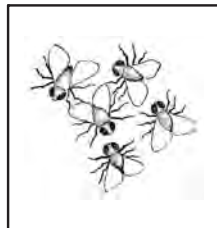
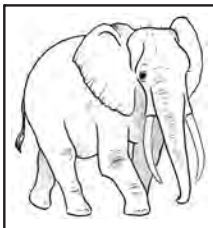






6

>, < oder =?



①

$11 + 8 = \square$ $18 - \square = 12$ $\square - 6 = 6$

$17 - 5 = \square$ $\square - 7 = 11$ $\square + \square = 20$

$12 + 8 = \square$ $20 - \square = 10$ $\square - \square = 13$



②

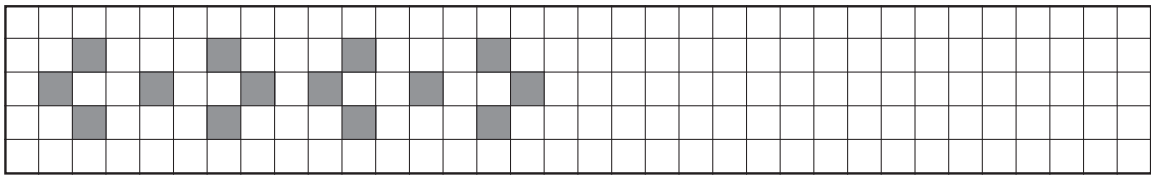
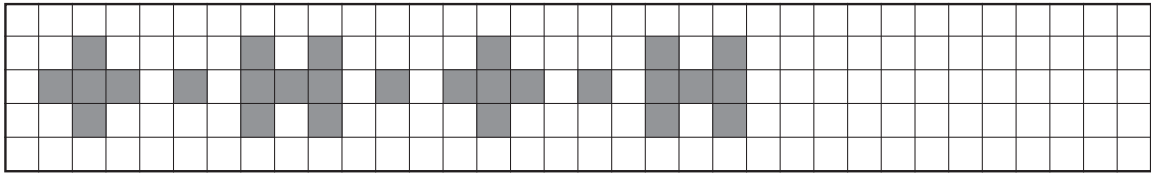
Zahl	12
die Hälfte	6

Zahl	
die Hälfte	4

Zahl	16
die Hälfte	



3



4



Du hast .
 Wie viele Kugeln Eis kannst du kaufen?
 Antwort:



5

+	2	4	7
0			
10			

-	5	2	9
10			
20			

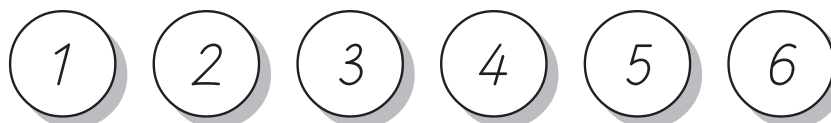
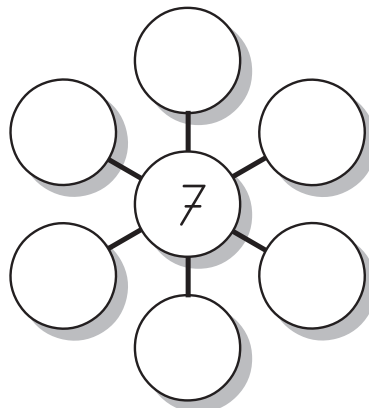
+		8	6
3	5		
		20	

-		6	
	4		0
16	14		



6

Immer 14!



①

Es werden Bonbons an Kinder verteilt.

Anzahl der Bonbons	18		20	
Anzahl der Kinder	3	5		4
So viele Bonbons bekommt jedes Kind		5	20	



②

$$\boxed{88} - \boxed{} = \boxed{67}$$

Umkehraufgabe:

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{88}$$

$$\boxed{45} + \boxed{} = \boxed{96}$$

Tauschaufgabe:

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{16} + \boxed{} = \boxed{87}$$

Tauschaufgabe:

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{73} - \boxed{} = \boxed{49}$$

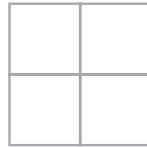
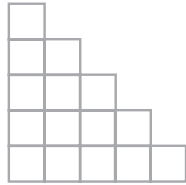
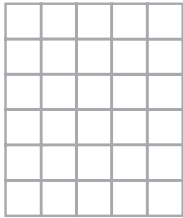
Umkehraufgabe:

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



3

Ordne die Flächen der Größe nach.



4

$$7 \cdot 2 = \square$$

$$12 : 2 = \square$$

$$9 \cdot 2 = \square$$

$$16 : 2 = \square$$

$$8 \cdot 4 = \square$$

$$20 : 4 = \square$$

$$9 \cdot 4 = \square$$

$$28 : 4 = \square$$

$$6 \cdot 5 = \square$$

$$25 : 5 = \square$$

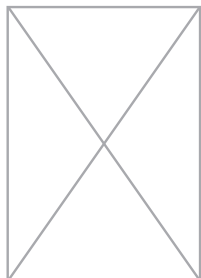
$$9 \cdot 5 = \square$$

$$40 : 5 = \square$$

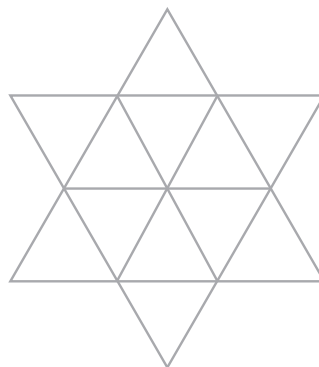


⑤

Wie viele Dreiecke kannst du in den Figuren erkennen?



_____ Dreiecke



_____ Dreiecke



⑥

In der Klasse 2 a sind mehr als 20 Kinder, aber weniger als 31 Kinder.

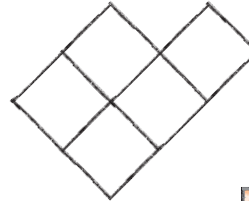
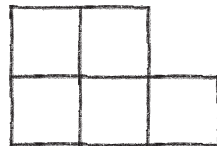
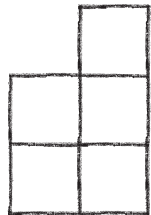
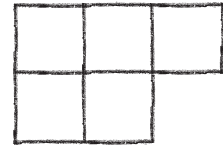
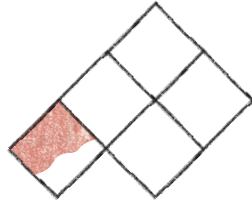
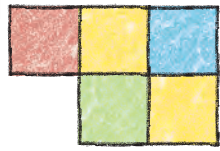
Die Kinder sitzen an Gruppentischen zu je 6 Kindern, alle Plätze sind besetzt. Wenn die Klasse im Sportunterricht Dreiergruppen bilden soll, bleibt kein Kind übrig. Wenn die Lehrerin mitspielt, können Fünfergruppen gebildet werden.

Wie viele Kinder sind in Klasse 2 a?

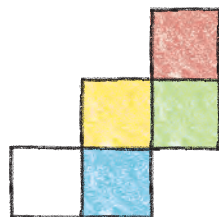
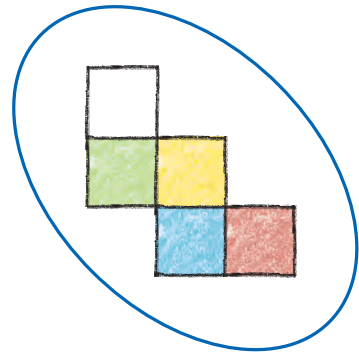
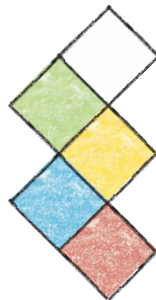
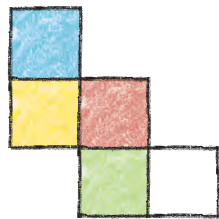
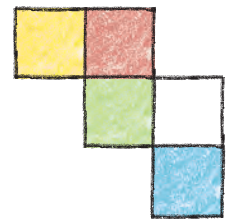
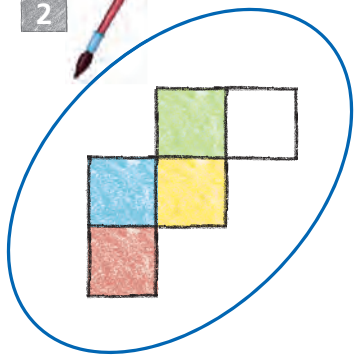


Gleiche Figuren

1



2













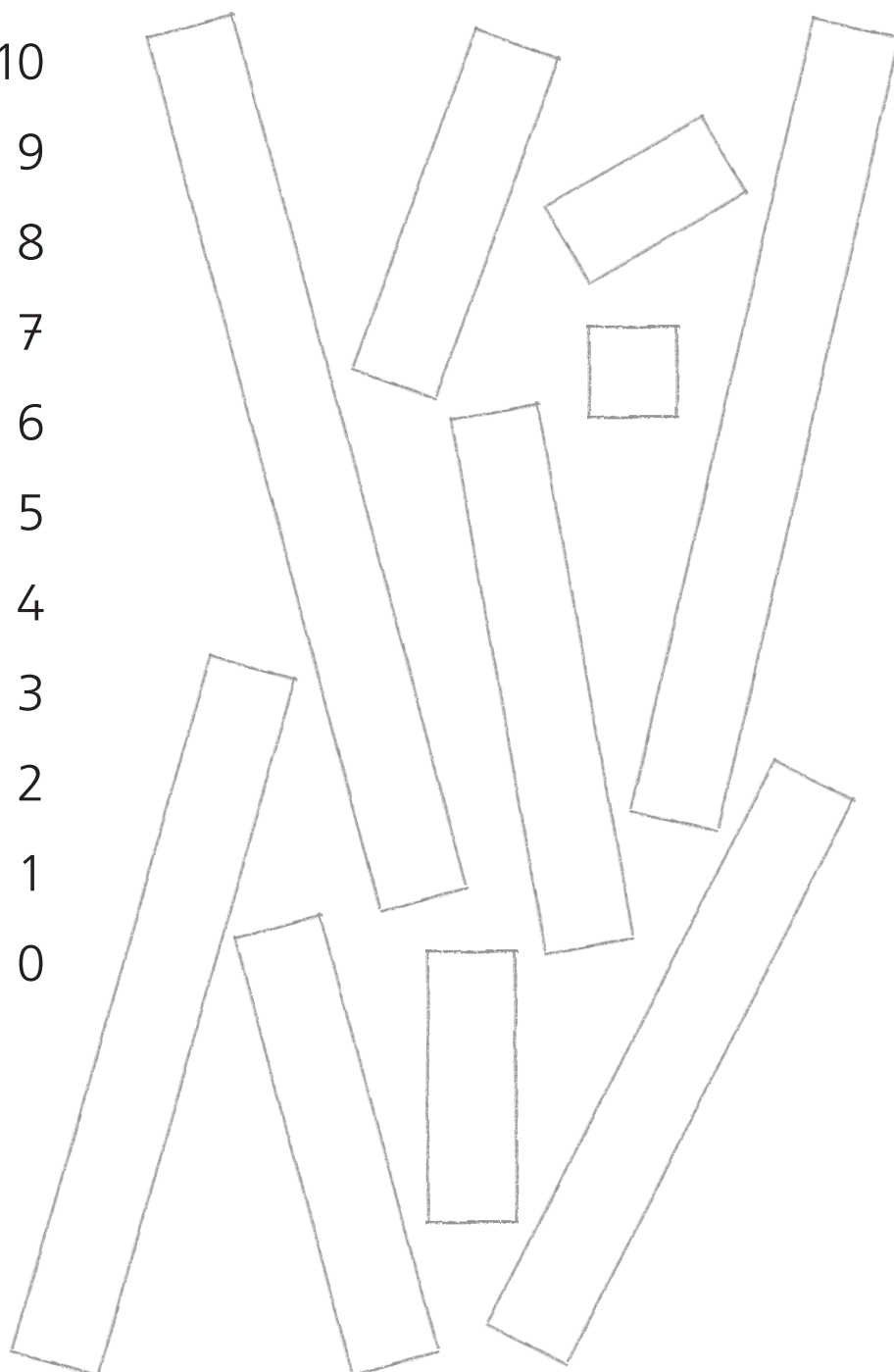
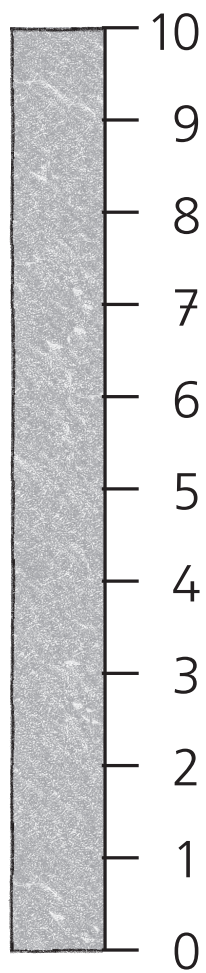
1 Figuren entsprechend der Vorgabe anmalen. 2 Immer zwei gleiche Figuren mit einer Farbe einkreisen.
 Zur Überprüfung der Lösung Figuren aus Steckwürfeln nachbauen lassen. Male aus!

Farbige Stäbe

1



- 1 =  2 =  3 =  4 =  5 = 
6 =  7 =  8 =  9 =  10 = 

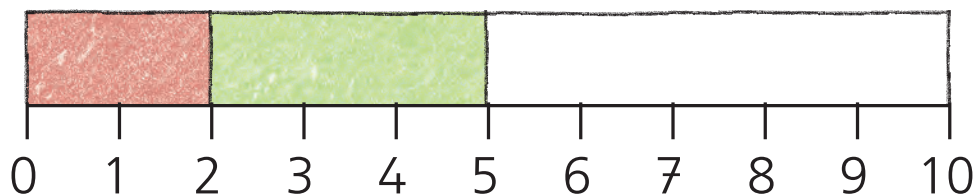


1 Stäbe entsprechend der Vorgabe anmalen. / Male aus!

Plusaufgaben



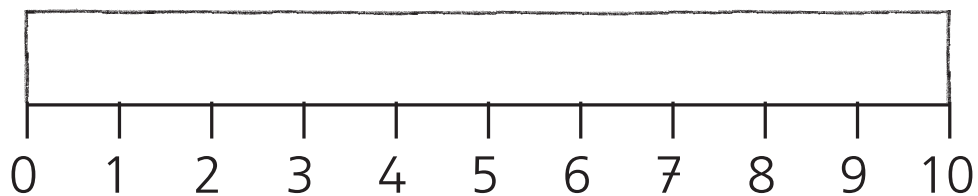
$$2 + 3 = 5$$



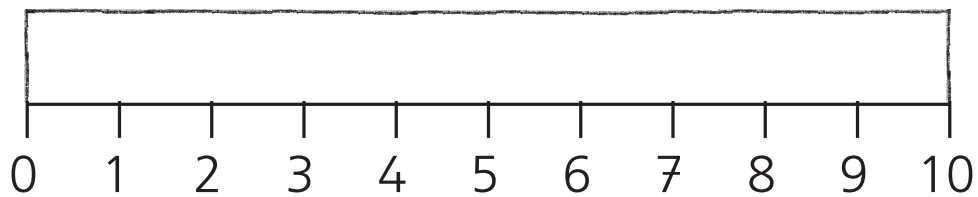
$$4 + 2 = \square$$



$$3 + 5 = \square$$



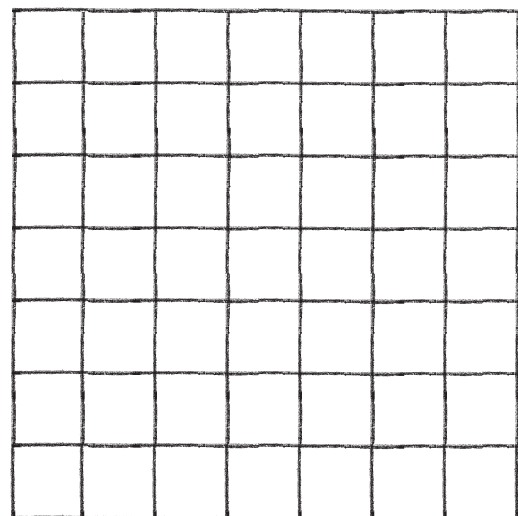
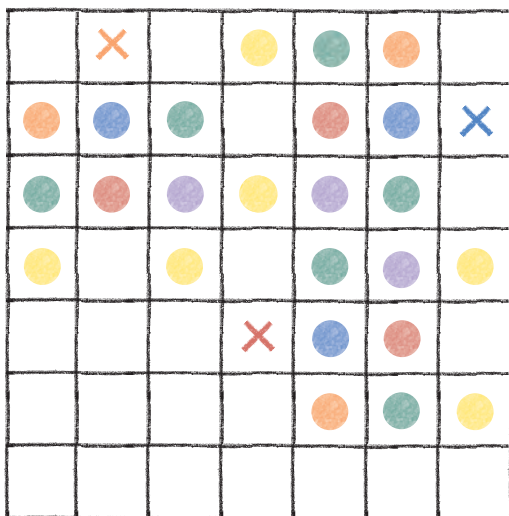
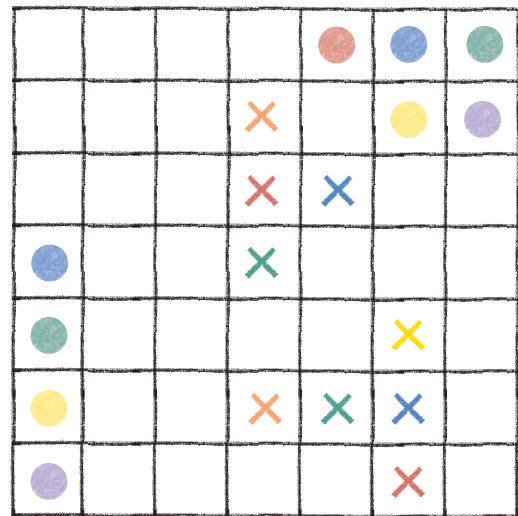
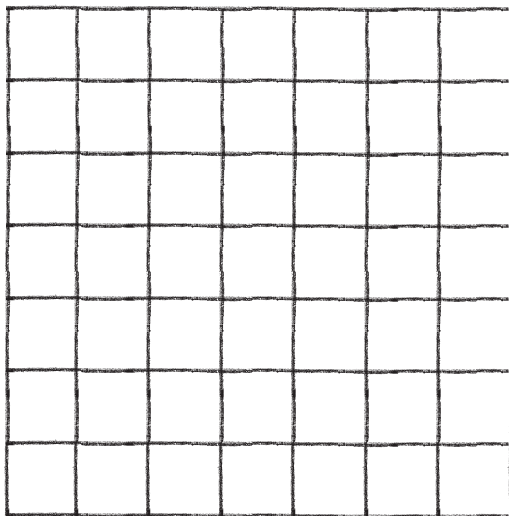
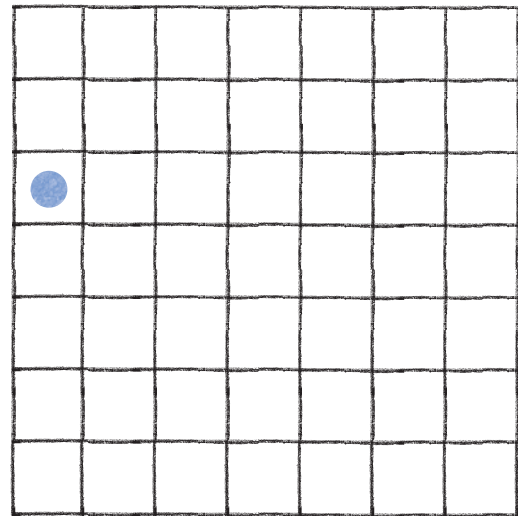
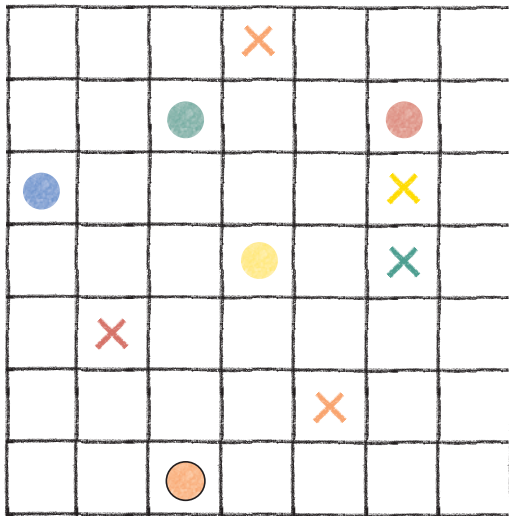
$$1 + 6 = \square$$



1 Aufgaben der Addition im Zahlenraum bis 10 legen, anmalen und als Gleichung aufschreiben.
Male aus! Benutze die farbigen Streifen!

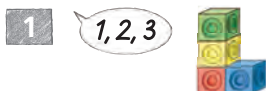
Räumliche Orientierung


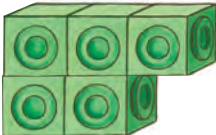
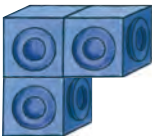
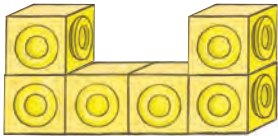
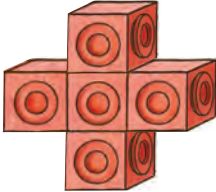
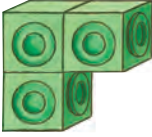
1




1 Symbole an den richtigen Positionen eintragen. ✂ Male aus!

Malaufgaben mit Steckwürfeln



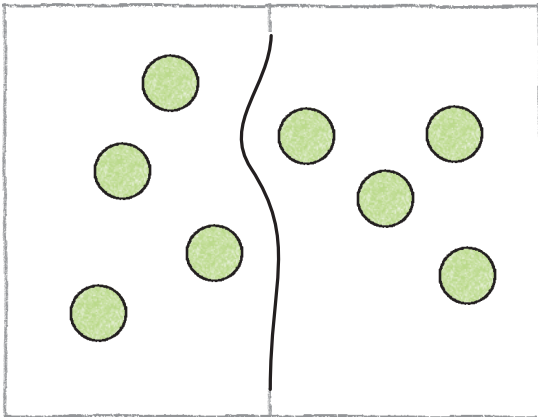
Wie viele?	Wovon?	So viele Würfel brauche ich!
2		8
3		
6		
4		
		30
		33

1 Figuren entsprechend der Aufgabenstellung bauen, Würfel zählen und Anzahl aufschreiben.
1,2,3 Zähle!  Baue mit Steckwürfeln!

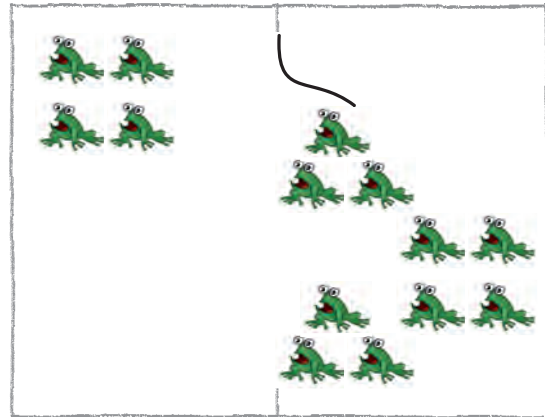
Halbieren

1

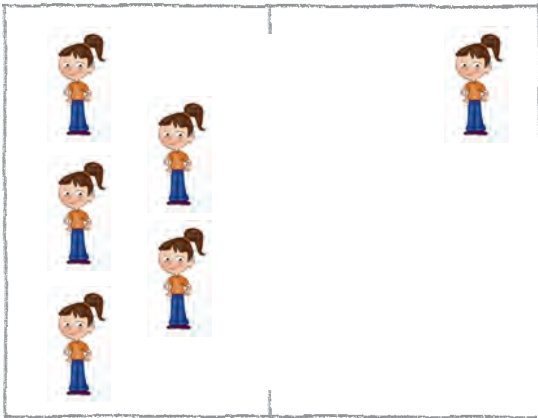
1,2,3



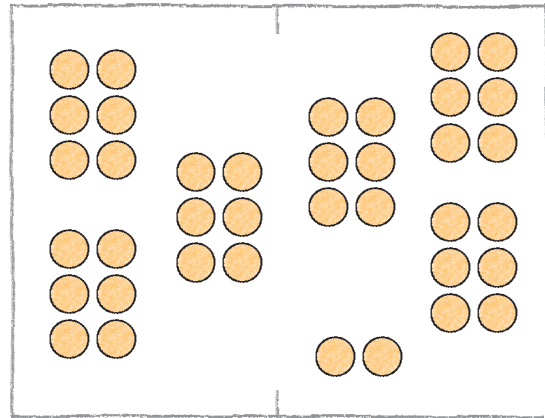
$$4 = 4$$



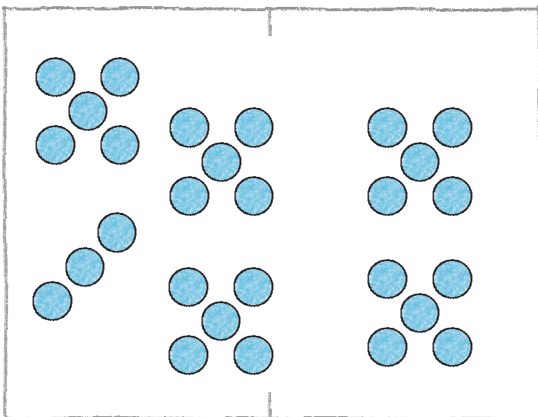
$$\square = \square$$



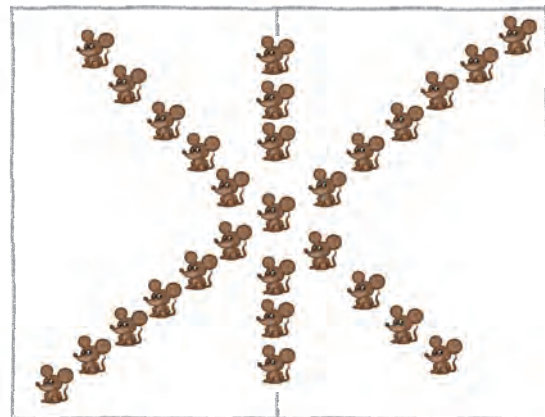
$$\square = \square$$



$$\square = \square$$



$$\square = \square$$



$$\square = \square$$

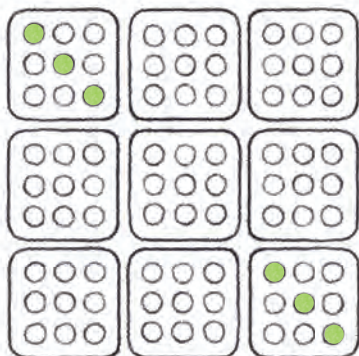
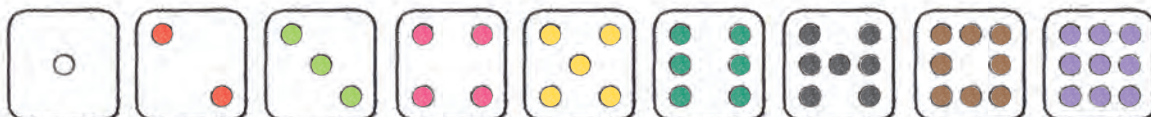
1 Feld mit einer Linie so teilen, dass die Anzahl rechts und links gleich ist. 1,2,3 Zähle! Probiere aus!

Malaufgaben mit Würfelbildern

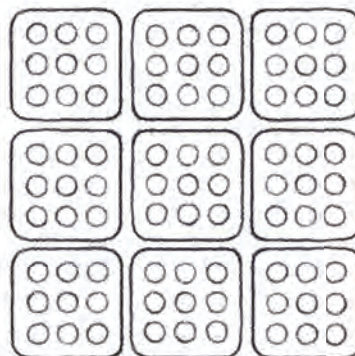
1



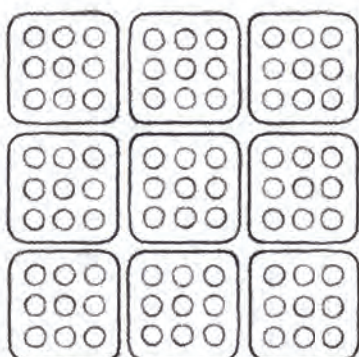
1,2,3



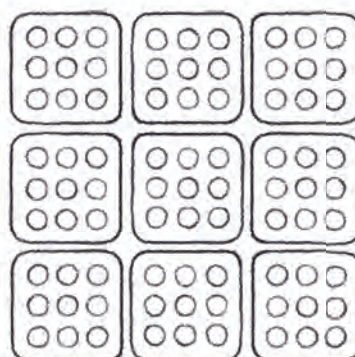
$$2 \cdot 3 = 6$$



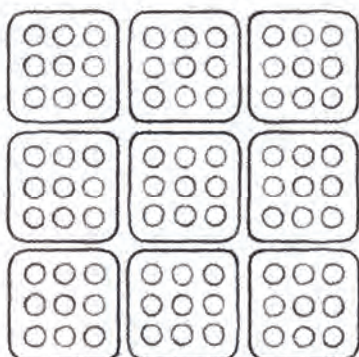
$$3 \cdot 2 = \square$$



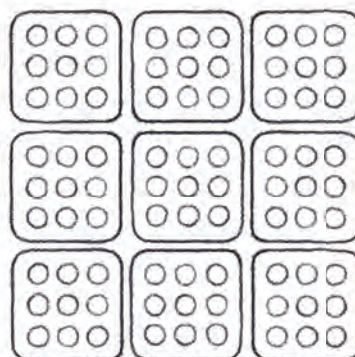
$$3 \cdot 5 = \square$$



$$1 \cdot 8 = \square$$



$$5 \cdot 4 = \square$$



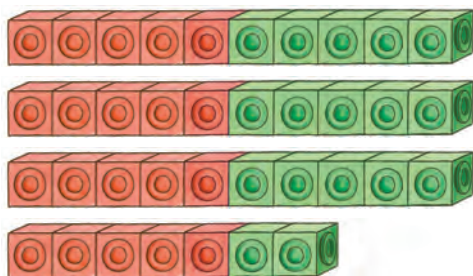
$$2 \cdot 6 = \square$$

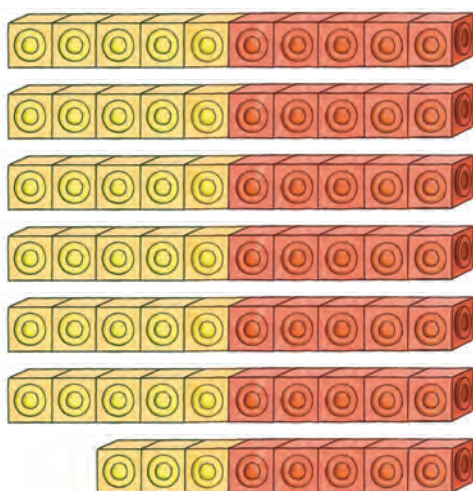
1 Malaufgaben durch Würfelbilder darstellen. / Male aus! 1,2,3 Zähle! / Zeichne/Schreibe!

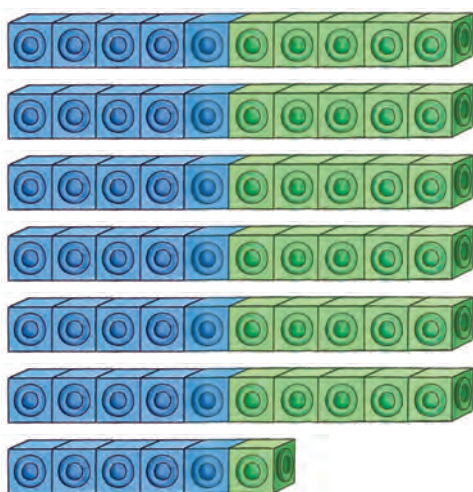
Steckwürfel zählen

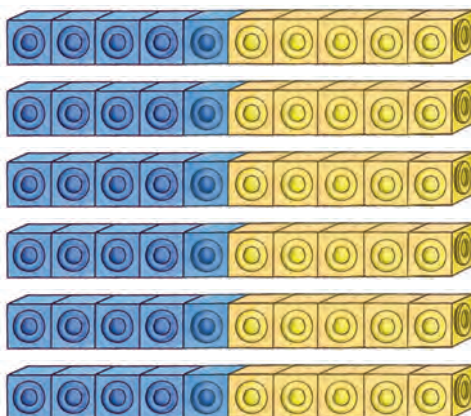
1

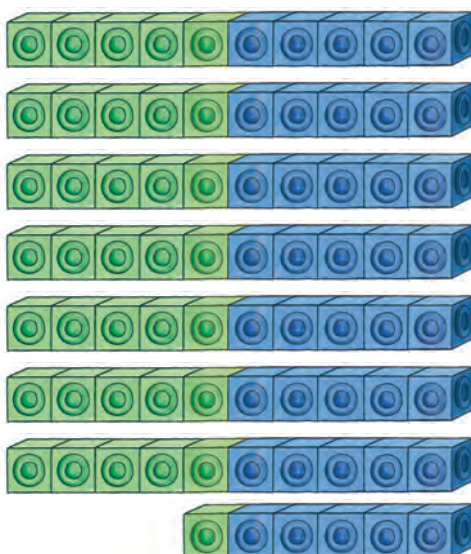
1,2,3

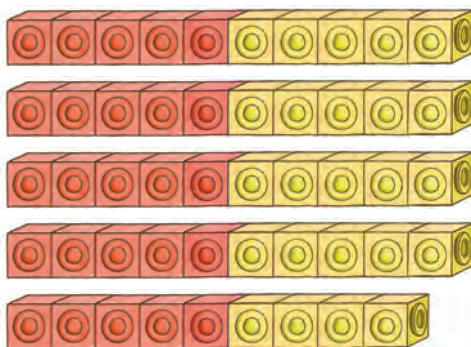












1

Steckwürfel zählen und Ergebnis eintragen.

1,2,3

Zähle!



Zeichne/Schreibe!

Zahlen auf der Zwanzigertafel

5 19 12 8

Schreibe die Zahlen auf.

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

5 19 12 8

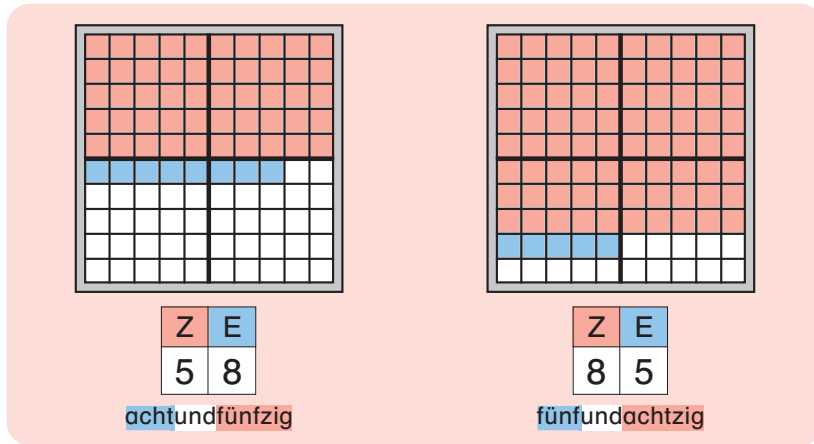
5 19 12 8

5 19 12 8

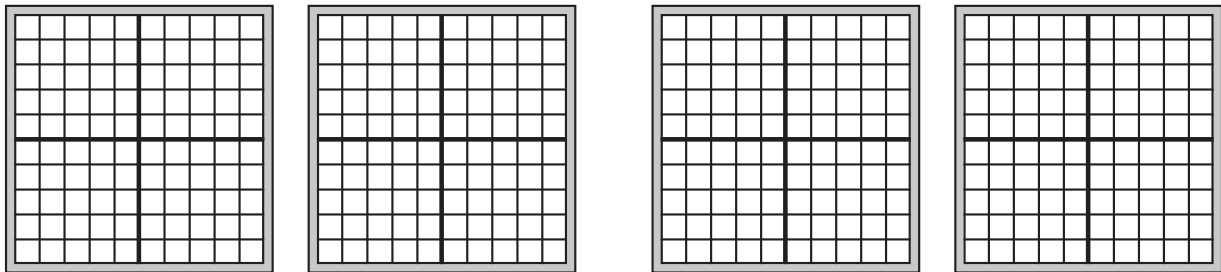
5 19 12 8

5 19 12 8

Zahlendreher auf der Hundertertafel



Färbe die Zehner rot und die Einer blau. Trage die Zahlen in die Stellentafel ein.



Z	E

dreiundvierzig

Z	E

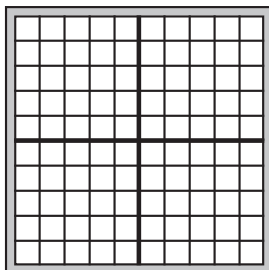
vierunddreißig

Z	E

achtunddreißig

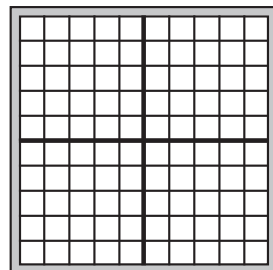
Z	E

dreiundachtzig



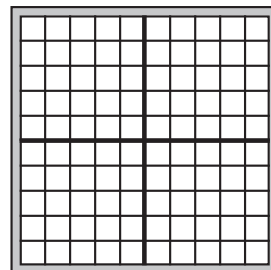
Z	E

zweiundsiebzig



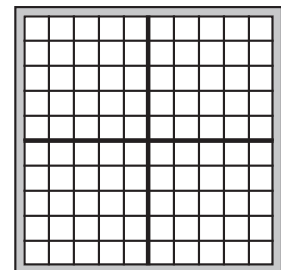
Z	E

siebenundzwanzig



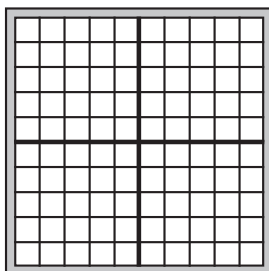
Z	E

dreiundfünfzig



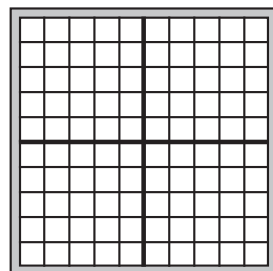
Z	E

fünfunddreißig



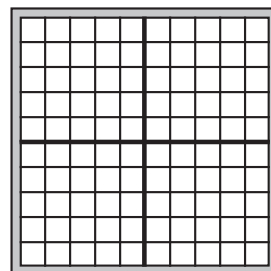
Z	E

neunundachtzig



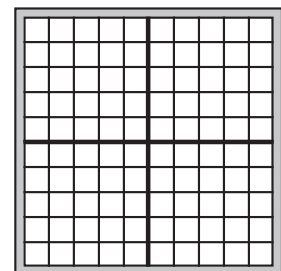
Z	E

achtundneunzig



Z	E

sechsendsiebzig

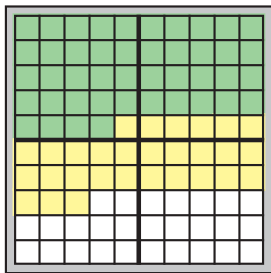


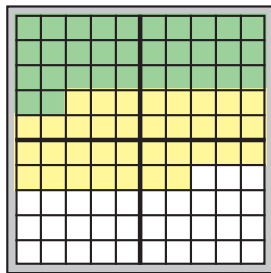
Z	E

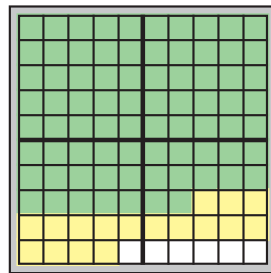
siebenundsechzig

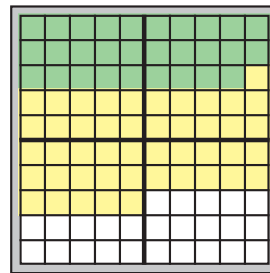
Plusaufgabe oder Minusaufgabe?

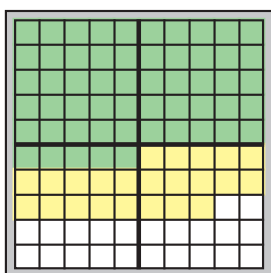
Schreibe zu jedem Bild eine Plus- oder eine Minusaufgabe.

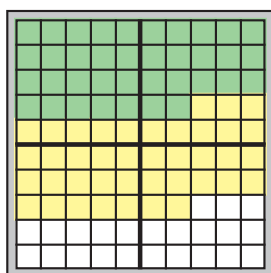


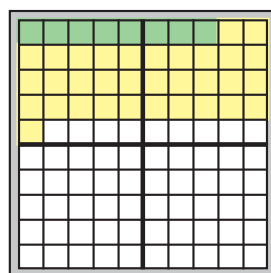


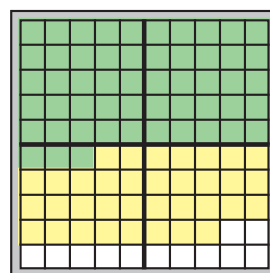


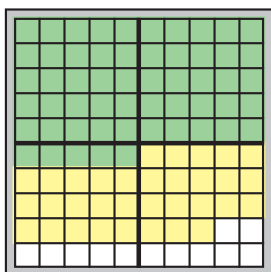


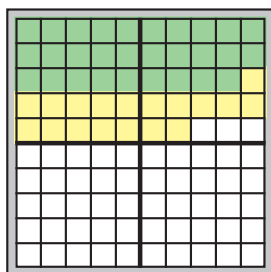


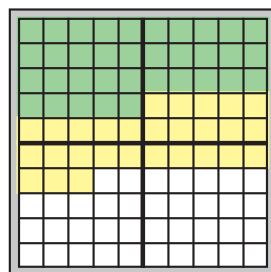


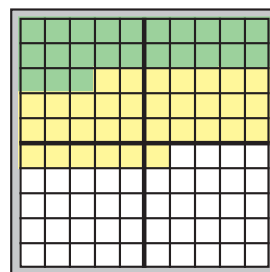


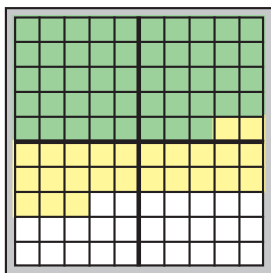


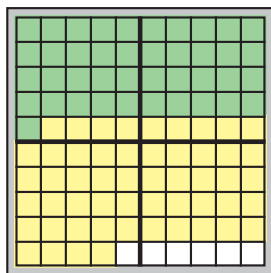


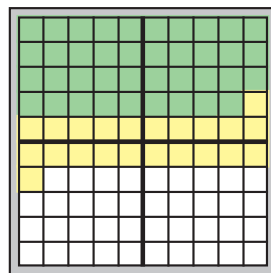


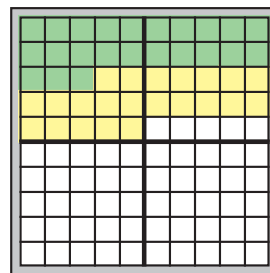




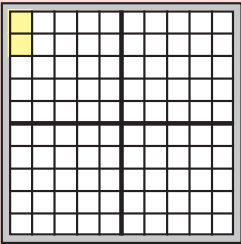
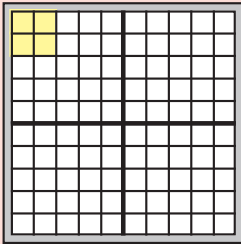
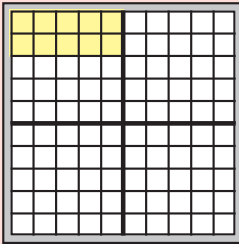
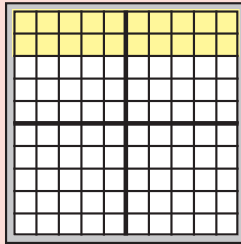




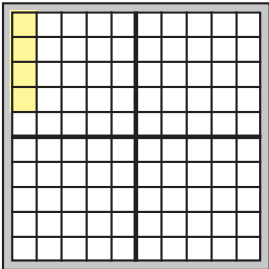
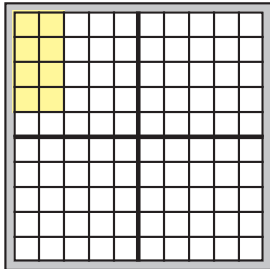
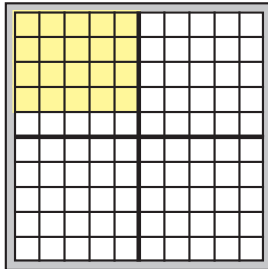
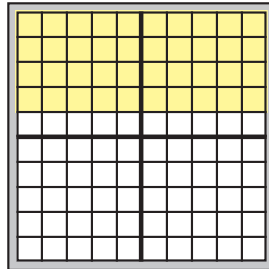




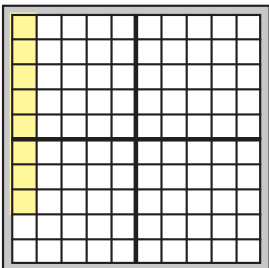
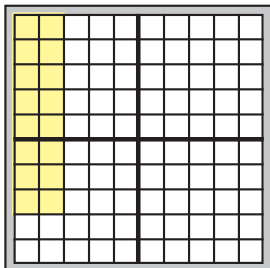
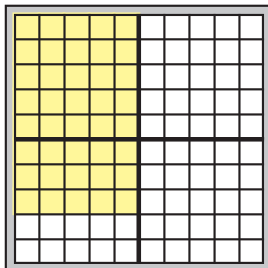
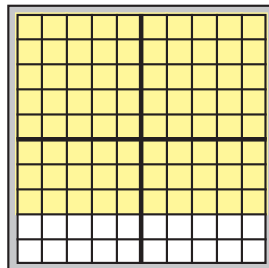
Grundaufgaben

			
$1 \cdot 2 = 2$	$2 \cdot 2 = 4$	$5 \cdot 2 = 10$	$10 \cdot 2 = 20$
$7 \cdot 2 = 14 = 5 \cdot 2 = 10 + 2 \cdot 2 = 4$	$4 \cdot 2 = 8 = 2 \cdot 2 = 4 + 2 \cdot 2 = 4$	$6 \cdot 2 = 12 = 5 \cdot 2 = 10 + 1 \cdot 2 = 2$	$3 \cdot 2 = 6 = 2 \cdot 2 = 4 + 1 \cdot 2 = 2$
$8 \cdot 2 = 16 = 10 \cdot 2 = 20 - 2 \cdot 2 = 4$			
$9 \cdot 2 = 18 = 10 \cdot 2 = 20 - 1 \cdot 2 = 2$			

Versuche die Malaufgaben mithilfe der vier Grundaufgaben zu lösen.

			
$1 \cdot 4 = \square$	$2 \cdot 4 = \square$	$5 \cdot 4 = \square$	$10 \cdot 4 = \square$

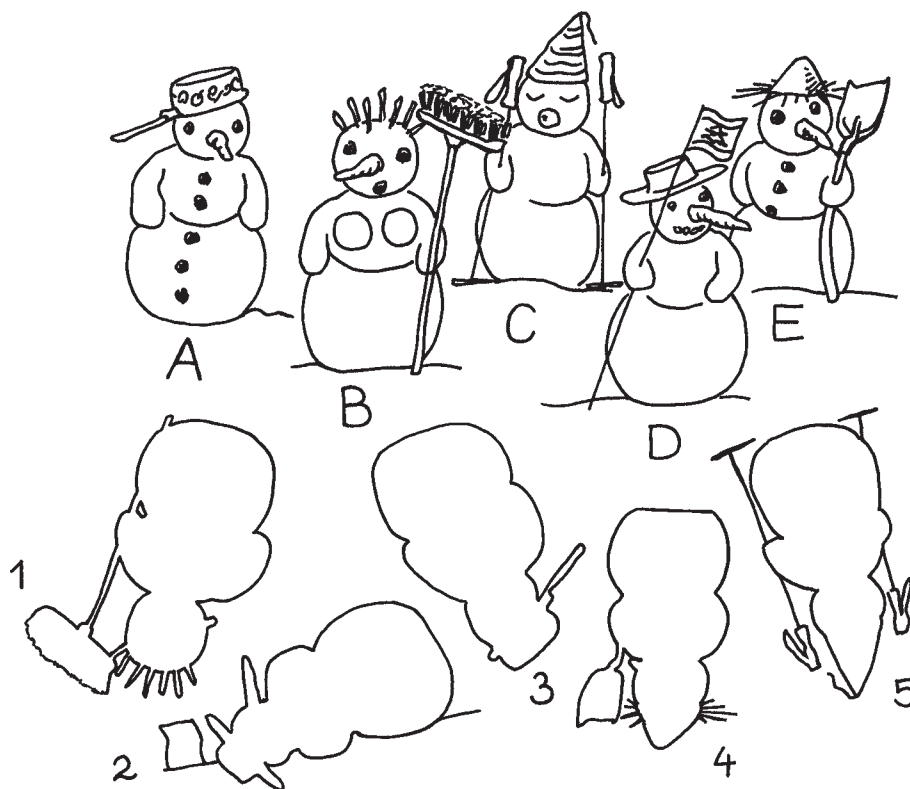
$6 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$	$8 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$	$7 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$
$9 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$	$4 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$	
$3 \cdot 4 = \square = \cdot = \square$		

			
$1 \cdot 8 = \square$	$2 \cdot 8 = \square$	$5 \cdot 8 = \square$	$10 \cdot 8 = \square$

$4 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	$3 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	
$9 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	$6 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	
$7 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	$8 \cdot 8 = \square = \cdot = \square$	

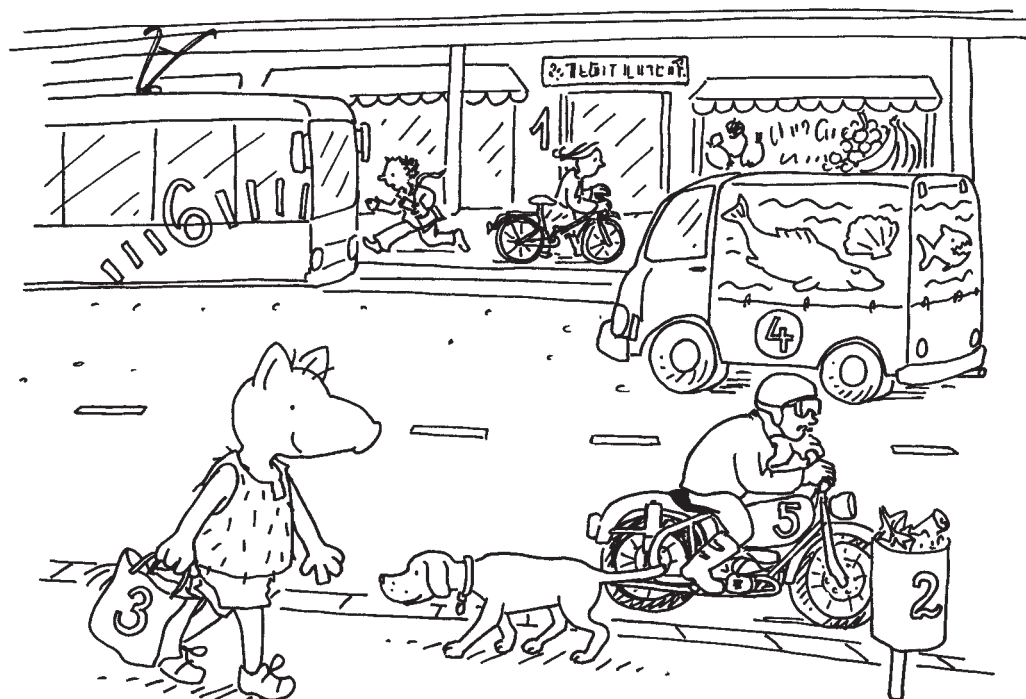
Schneemann-Parade/Zahlenbild

Verbinde jeden Schneemann mit seinem Schattenbild!



Lösung: A 3, B 1, C 5, D 2, E 4

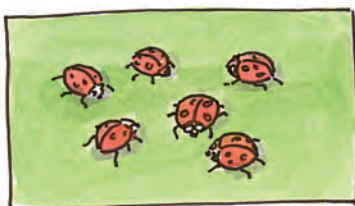
In diesem Bild sind alle Zahlen von 1 – 6 versteckt. Ob du sie alle findest? Male sie mit einem roten Stift aus!



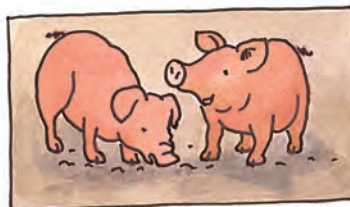
Tiere zählen/Zahlensalat

Zähle die Tiere und verbinde jedes Kästchen mit einer Zahl!
Male die Zahlen in den Farben der Tiere an!

Farbe



1
2
3
4
5
6



Lösung: 1 2 3 4 5 6

In jeder 10er-Reihe sind Zahlen vertauscht.
Wenn du diese Kästchen anmalst, siehst du, worüber Wimpi sich freut.

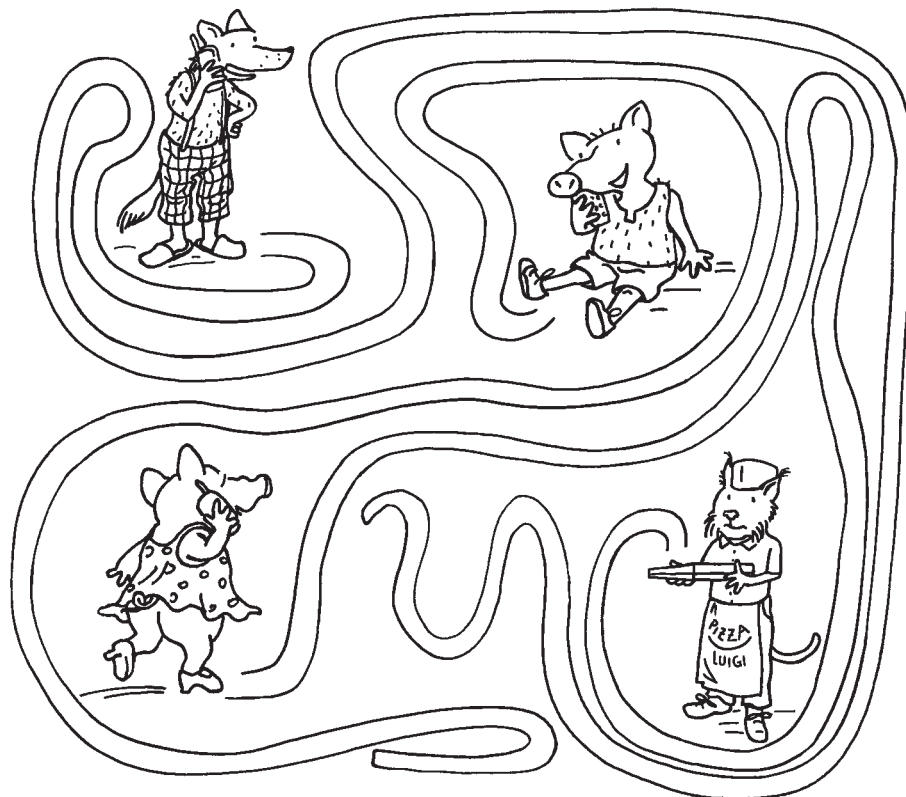
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	6	7	4	5	8	9	10
1	2	8	4	5	6	7	3	9	10
1	9	3	4	5	6	7	8	2	10
10	4	3	9	5	6	2	8	7	1
10	2	3	4	5	6	7	8	9	1
8	2	10	4	5	6	7	1	9	3
2	7	3	10	5	6	1	8	7	9
1	5	3	4	6	9	7	8	2	10
1	2	8	4	5	6	7	3	9	10
1	2	3	7	4	5	6	8	9	10



Lösung: ein lachendes Gesicht

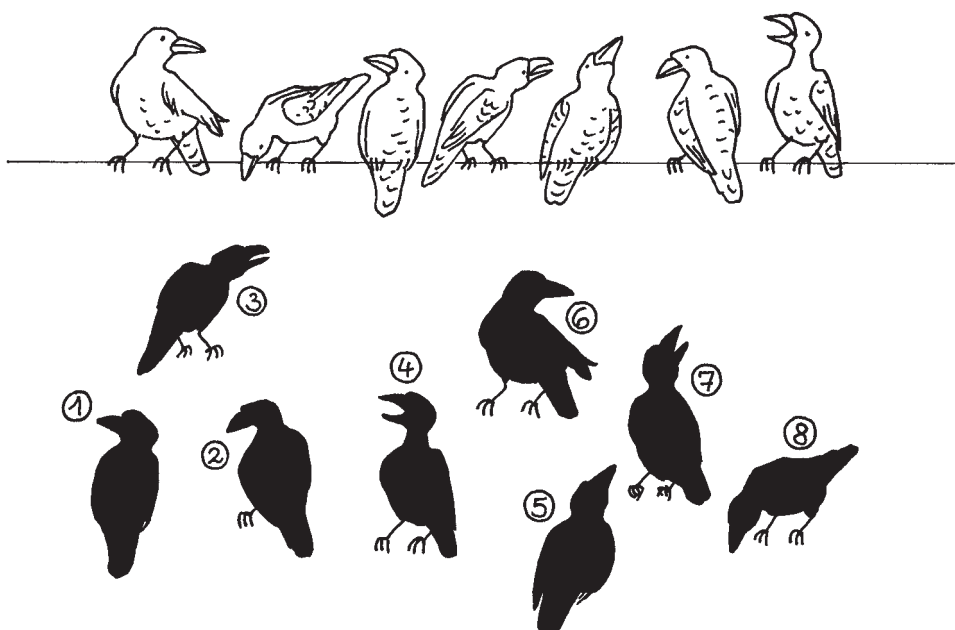
Pizza-Service/Schattenvögel

Luigi, der Pizzabäcker, weiß nicht mehr, wer die Pizza bestellt hat.
Weißt du es?



Lösung: Lies nur die Großbuchstaben. **bhgfRltOdpfSdbAlt**

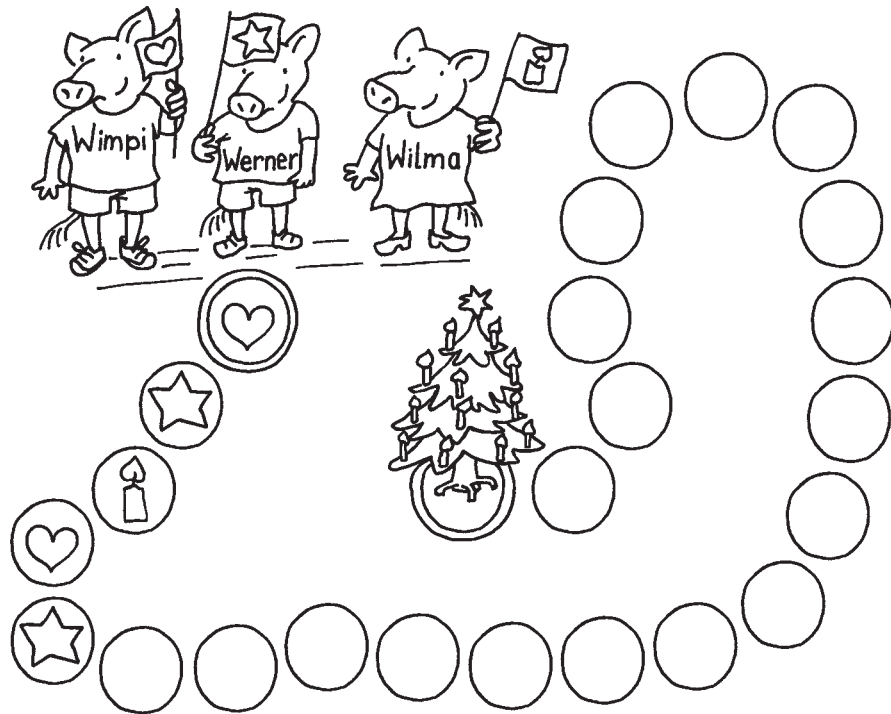
Verbinde jeden Vogel mit seinem Schattenbild. Ein Schattenbild bleibt übrig.
Welches?



Lösung: Die Erkennungszahl des übrig gebliebenen Schattenbildes ist gleich dem Ergebnis dieser Rechnung: $11 + 6 - 12 + 2$

Das Wettrennen/Kopfkalender

Wimpi, Werner und Wilma rennen um die Wette zum Weihnachtsbaum der Wildschweinfamilie.
Wer wird zuerst das Feld mit dem Weihnachtsbaum erreichen?



Lösung: Suche zu jedem Buchstaben den Vorgänger im Alphabet. **Xjnjq hfxjoou**

Wenn Heiligabend (24. Dezember) auf einen Sonntag fällt, auf welchen Wochentag fällt dann der Nikolaustag (6. Dezember)?



Lösung: Lies jeden zweiten Buchstaben von rechts nach links. **HSCAOTWETGTNIAMS**

Charlys Schulweg/Das Gerade-Zahlen-Ausmalbild

Charly Frosch geht gerne zur Schule. Sein Schulweg führt aber durch den gefährlichen Krokodilsumpf und Charly muss ganz genau aufpassen, wie der Weg verläuft. Du kannst ihm helfen, wenn du die Felder mit diesen Zahlen ausmalst:



achtzehn
zwei
sechszwanzig
dreiundzwanzig
sechzehn
achtunddreißig
dreiunddreißig
dreiundsechzig
sechszwanzig
achtundvierzig
fünfunddreißig
siebenundfünfzig
fünfundsechzig
sechszwanzig
fünfundfünfzig
achtundfünfzig
neunundsiebzig
vierundsechzig
dreiundsiebzig
dreiundachtzig
neunundneunzig

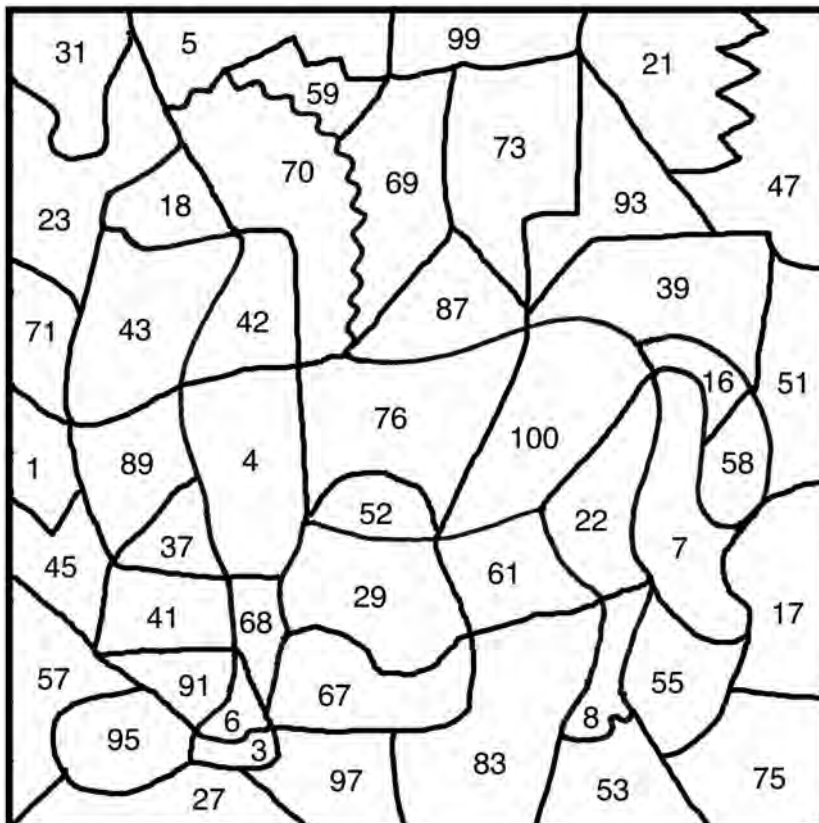
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



achtundsiebzig
siebenundachtzig
vierundachtzig
sechszwanzig
eins
dreizehn
fünfundachtzig

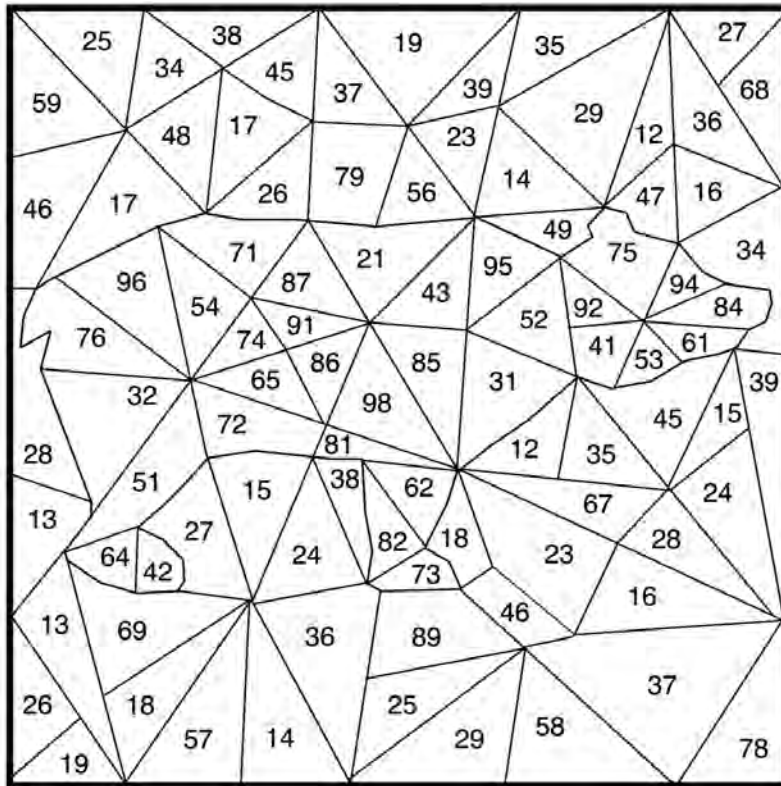
ehundert
achtundzwanzig
vierunddreißig
drei
siebenundsiebzig
neunundachtzig
siebzehn

Male nur die Felder aus, in denen du eine gerade Zahl entdeckst!



Das Zehner-Einer-Ausmalbild/Charlys Brief

Male nur die Felder mit einem Buntstift aus, in denen du eine Zahl entdeckst, die weniger Einer als Zehner hat, also z. B.: 42, 97, 65, ...!



Charly Frosch hat seiner Freundin Charlotte einen Rätselbrief geschickt. Was darauf zu sehen ist, erkennst du so: Rechne alle Aufgaben. Male dann die Felder mit den Ergebniszahlen aus!

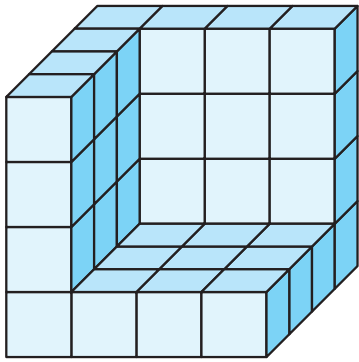
$35 : 5 =$	$30 - 17 =$	$60 - 29 =$	$70 - 18 =$
$64 : 8 =$	$90 : 3 =$	$90 - 39 =$	$50 - 33 =$
$90 : 9 =$			$3 \cdot 11 =$
$70 - 47 =$			$60 - 2 =$
$60 - 19 =$			$9 \cdot 2 =$
$6 \cdot 4 =$			$50 - 16 =$
$7 \cdot 6 =$			$80 - 21 =$
$100 : 4 =$			$5 \cdot 7 =$
$70 - 27 =$			$21 : 7 =$
$99 : 9 =$			$90 - 71 =$
$50 - 24 =$			$6 \cdot 6 =$
$80 - 36 =$			$70 - 2 =$
$3 \cdot 9 =$			$100 : 5 =$
$6 \cdot 8 =$			$50 - 12 =$
$60 : 5 =$			$40 - 19 =$
$7 \cdot 4 =$			$13 \cdot 3 =$
$100 - 51 =$			$11 \cdot 2 =$
$16 : 8 =$	$100 : 2 =$	$4 \cdot 4 =$	$80 : 2 =$
$40 - 11 =$	$30 : 2 =$	$8 \cdot 4 =$	$12 \cdot 5 =$

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72

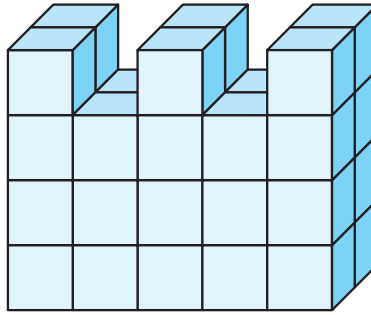
Trainingsaufgaben – grundlegende Fähigkeiten

1. Aus wie vielen Würfeln besteht

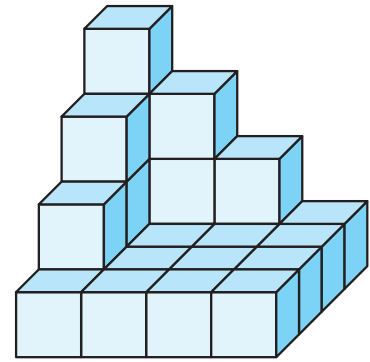
- a) die Figur A?
- b) die Figur B?
- c) die Figur C?



Figur A



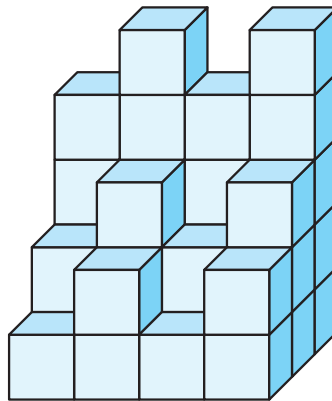
Figur B



Figur C

- a) Die Figur A besteht aus Würfeln.
- b) Die Figur B besteht aus Würfeln.
- c) Die Figur C besteht aus Würfeln.

2. Schreibe in den Bauplan, wie viele Würfel an den jeweiligen Stellen aufeinanderge-
stapelt sind.

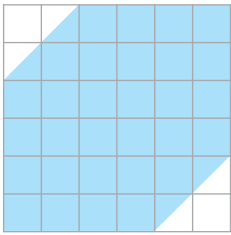


Bauplan:

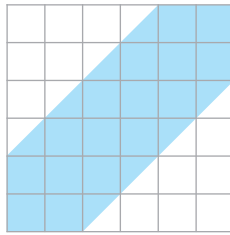
Trainingsaufgaben – fortgeschrittene Fähigkeiten

1. Unten siehst du drei Quadrate. Jedes Quadrat besteht aus 36 Feldern.

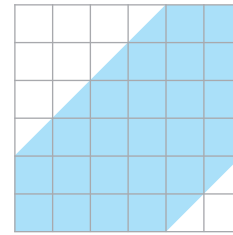
- a) Wie viele Felder sind im 1. Quadrat blau markiert?
- b) Wie viele Felder sind im 2. Quadrat blau markiert?
- c) Wie viele Felder sind im 3. Quadrat blau markiert?



1. Quadrat



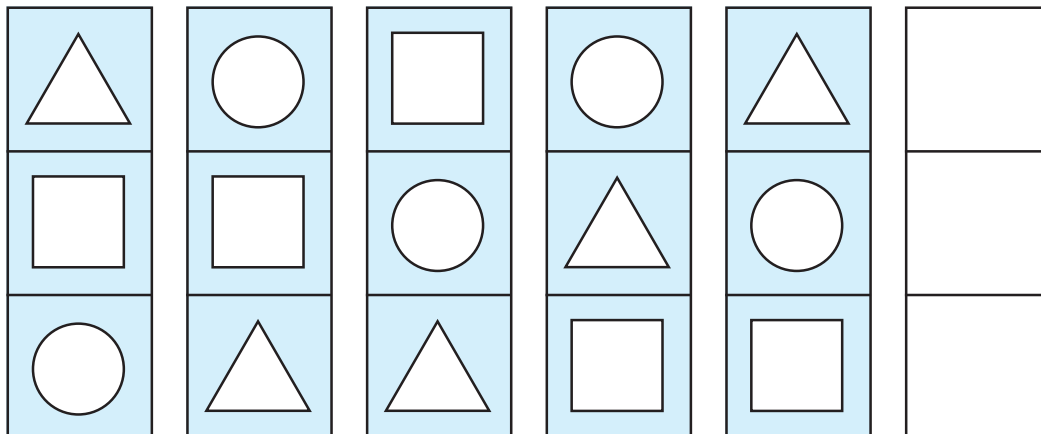
2. Quadrat



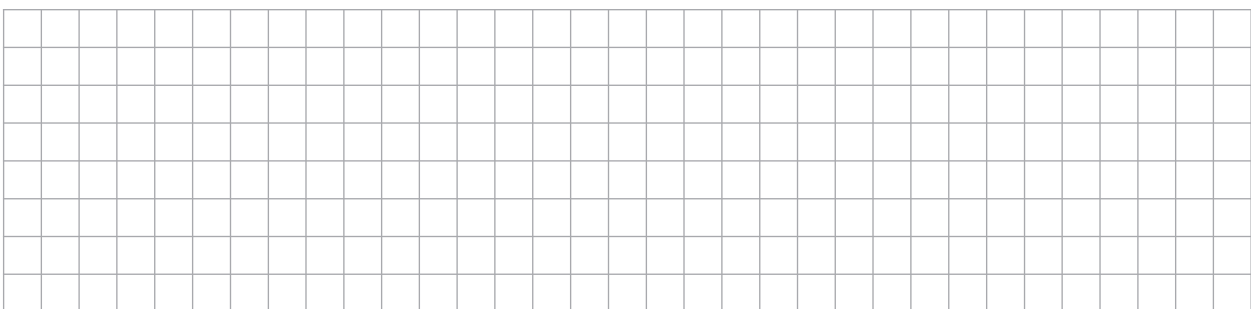
3. Quadrat

- a) Im 1. Quadrat sind Felder blau markiert.
- b) Im 2. Quadrat sind Felder blau markiert.
- c) Im 3. Quadrat sind Felder blau markiert.

2. Was kommt in die letzte Spalte?



3. Immer 6 Eier sind in einer Schachtel. Immer 24 Schachteln sind in einem Karton. Immer 16 Kartons sind auf einer Palette. Immer 12 Paletten sind auf einem Lastwagen. Wie viele Eier werden mit einem Lastwagen transportiert?



Mit einem Lastwagen werden Eier transportiert.

Rechentaining

Um neues Wissen zu festigen und zu automatisieren, müssen erarbeitete Lerninhalte immer wieder aufgegriffen und trainiert werden. Gerade im Matheunterricht stellt das Üben einen zentralen Schwerpunkt dar.

Rechentaining verfolgt unterschiedliche Ziele, z. B.:

- Die notwendigen automatisierenden Übungen sichern und vertiefen vorhandenes Wissen und führen zu Rechensicherheit.
- Verlässliche Kopfrechenzeiten trainieren schnell abrufbares Wissen und Können.
- Rechentaining fördert Motivation, Ausdauer und Konzentration im Prozess des mathematischen Arbeitens.
- Vielfältige Übungen unterstützen den Erwerb verschiedener Kompetenzen.
- Operative Übungen fördern die Einsicht in Gesetzmäßigkeiten und Beziehungen, die die Phänomene aus der Welt der Zahlen, Formen und Größen strukturieren.

Mithilfe der **Übungshefte** wird Basiswissen konsequent erarbeitet, ohne die ein erfolgreiches Weiterlernen nicht möglich ist. Dies geschieht v. a. durch effektives Üben und häufiges Wiederholen. Gedankenloses Abarbeiten einer Menge von willkürlich ausgewählten Aufgaben (sogenannte „graue Päckchen“) ist mit dem Übungsheft nicht möglich. Beim Lernen mit dem Übungsheft wird jedes Rechentaining zum Denktraining. Kleine Belohnungen, die am Ende zu einem schönen Wimmelbild führen, machen den Kindern Freude und erhöhen die Motivation.

Weitere Informationen → Seite 99

Die Arbeitsblätter **Mathematik mit Steckwürfeln** zeigen viele Möglichkeiten auf, wie mit Steckwürfeln gearbeitet werden kann. Die Arbeit mit Steck-

würfeln verhilft den Kindern handlungsorientiert zu wichtigen Abstraktionsprozessen zu gelangen und Basiskompetenzen zu erarbeiten. Steckwürfel können auch zum Wiederholen und trainieren von Gelerntem eingesetzt werden.

Sie können sowohl zur Erarbeitung bestimmter Basiskompetenzen als auch zum Rechentaining im Sinne von wiederholen und trainieren eingesetzt werden.

Weitere Informationen → Seite 99

Die **Tiger-Trainer** dienen der Erarbeitung und Vertiefung von wichtigem Basiswissen. Durch gezielte Wiederholungen und dem automatisierenden Üben gelernter Inhalte wird nicht zuletzt die Rechenfähigkeit der Kinder unterstützt.

Die Verbindung z. B. mit Tausch-, Umkehr- und Nachbaraufgaben fördert operatives Üben und damit die Einsicht in Gesetzmäßigkeiten und Beziehungen.

Die 10 integrierten Tiger-Tests können als Lernstandsdiagnose verwendet werden.

Weitere Informationen → Seite 100

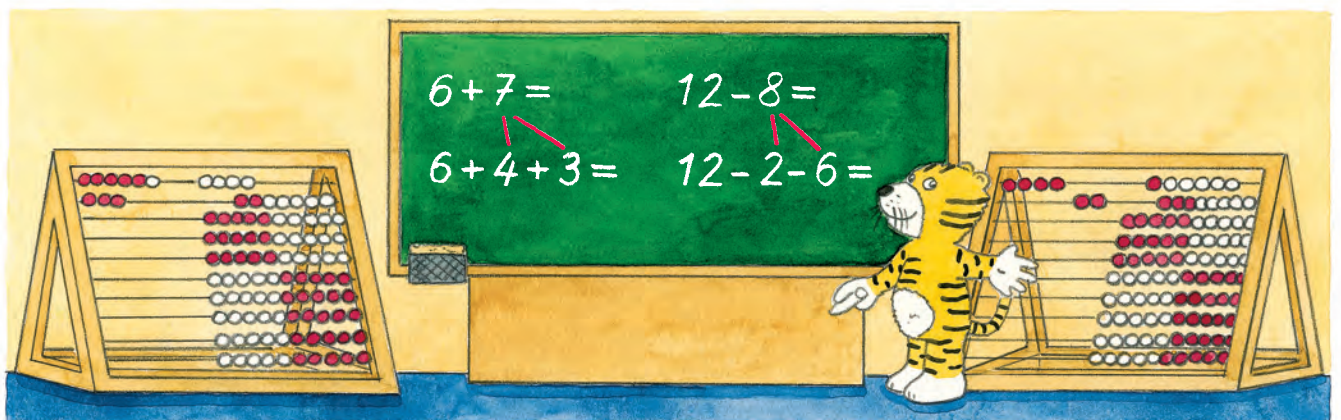
Mit den **Rechenspielkarten** können verschiedene Themen bearbeitet werden:

Zahlenraum bis 10/bis 20/bis 100/bis 1 000, Addition und Subtraktion bis 20 bzw. bis 100, Multiplikation bis 20 bzw. bis 100.

Die Karten auf den Beispielseiten werden folgendermaßen eingesetzt:

Die Karten mit den Steckwürfelfiguren werden auf dem Tisch geordnet. Jeder Steckwürfelkarte wird nun eine Karte mit einer Additionsaufgabe zugeordnet. Durch Umdrehen der Karten erkennen die Kinder die Tauschaufgaben.

Weitere Informationen → Seite 100



Rechentaining

Das Übungsheft – für Klasse 1 bis 6

von Karl-Heinz Keller und Peter Pfaff (Hrsg.)

Durchdachte Aufgabenstellung und interessante Darstellungsformen garantieren hohe Motivation.

Das kleine Einpluseins (Übungsheft 1) und das kleine Einmaleins (Übungsheft 2) bilden das entscheidende und unverzichtbare Basiswissen. Diese Grundlagen werden intensiv eingeübt und später immer wieder aufgegriffen und vertieft. Die einzelnen Grund- oder

Merkaufgaben werden nie isoliert, sondern immer in Verbindung mit Tausch-, Umkehr-, Nachbaraufgaben ... trainiert (operatives Üben). Nur durch systematische, regelmäßige Wiederholung werden die Basisaufgaben zum festen Bestand. Das ausgeklügelte System von Übung und Wiederholung ist das, was den entscheidenden Erfolg des Übungsheftes ausmacht.



Das Übungsheft 1 bis 6

	Bestell-Nr.
Das Übungsheft 1 , 84 S., mit Lösungsheft (20 S.), Stickerbogen, 14,8 x 22 cm, vierf., Gh	1504 - 54
Das Übungsheft 2 , 84 S., mit Lösungsheft (20 S.), Stickerbogen, 14,8 x 22 cm, vierf., Gh	2504 - 54
Das Übungsheft 3 , 84 S., mit Lösungsheft (20 S.), Stickerbogen, 14,8 x 22 cm, vierf., Gh	3504 - 54
Das Übungsheft 4 , 84 S., mit Lösungsheft (20 S.), Stickerbogen, 14,8 x 22 cm, vierf., Gh	4504 - 54
Das Übungsheft 5 , 64 S., mit Lösungsheft (16 S.), 17 x 24 cm, vierf., Gh	5504 - 54
Das Übungsheft 6 , 64 S., mit Lösungsheft (16 S.), 17 x 24 cm, vierf., Gh	6504 - 54

Das Übungsheft 1 bis 6 – Lösungskarten zur Selbstkontrolle

	Bestell-Nr.
Das Übungsheft 1 , 40 Lösungskarten, kt, s/w, 14,8 x 22 cm	1504 - 55
Das Übungsheft 2 , 40 Lösungskarten, kt, s/w, 14,8 x 22 cm	2504 - 55
Das Übungsheft 3 , 40 Lösungskarten, kt, s/w, 14,8 x 22 cm	3504 - 55
Das Übungsheft 4 , 40 Lösungskarten, kt, s/w, 14,8 x 22 cm	4504 - 55
Das Übungsheft 5 , 32 Lösungskarten, kt, im alten Layout, passend zu 5504-54	5502 - 55
Das Übungsheft 6 , 32 Lösungskarten, kt, im alten Layout, passend zu 6504-54	6502 - 55

Das Übungsheft 1 bis 4 auch mit CD-ROM Mathetiger Basic lieferbar.



www.mildenberger-verlag.de/das-uebungsheft



Mathematik mit Steckwürfeln

von Jürgen Behrens

Je 48 Arbeitsblätter als Kopiervorlagen, 4 Kartonbeilagen, mit Lehrerkommentar. Themen: Mengen und Zahlen, Addition und Subtraktion, Zerlegungen, Spiegelsymmetrie u. v. a. m.

	Bestell-Nr.
Kopiervorlagen Klasse 1	150 - 30
Kopiervorlagen Klasse 2	250 - 30
Ergänzend hierzu: Steckwürfel	550 - 51
Steckwürfel zur Demonstation	550 - 53



www.mildenberger-verlag.de/mathematik-mit-steckwuelfeln

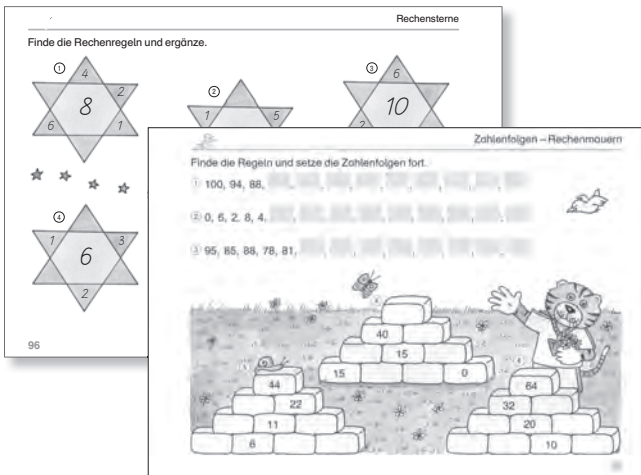
Rechentaining

TIGER-TRAINER für Klasse 1 bis 4

von Matthias Heidenreich, Martina Kinkel-Craciunescu, Tamara Kropf, Thomas Laubis, Karen Wieland

Das Arbeitsheft **TIGER-TRAINER** dient der Vertiefung, der Wiederholung und dem automatisierenden Üben gelernter Inhalte. Es ist lehrgangsbegleitend und kann somit zur Differenzierung oder als Hausaufgabe eingesetzt werden.

Die 10 integrierten Tiger-Tests können als Lernstandsdiagnose in Klasse 1 bezüglich des Kopfrechnens und in Klasse 2 für den Bereich der arithmetischen Zahlkompetenzen herangezogen werden. **TIGER-TRAINER** auch mit CD-ROM Mathetiger Basic.



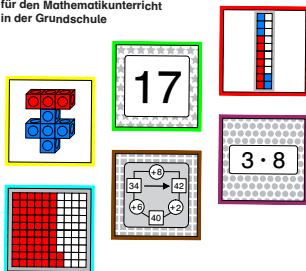
	Bestell-Nr.
Tiger-Trainer 1, Arbeitsheft, 96 S., DIN A5 quer, Spiralb.	1505 - 26
Tiger-Trainer 1, Arbeitsheft, mit CD-ROM	1505 - 29
Tiger-Trainer 2, Arbeitsheft, 96 S., DIN A5 quer, Spiralb.	2505 - 26
Tiger-Trainer 2, Arbeitsheft, mit CD-ROM	2505 - 29
Tiger-Trainer 3, Arbeitsheft, 96 S., DIN A5 quer, Spiralb.	3503 - 66
Tiger-Trainer 3, Arbeitsheft, mit CD-ROM	3503 - 69
Tiger-Trainer 4, Arbeitsheft, 96 S., DIN A5 quer, Spiralb.	4503 - 66
Tiger-Trainer 4, Arbeitsheft, mit CD-ROM	4503 - 69

  www.mildberger-verlag.de/mathetiger-lehrgang

Jürgen Behrens

Rechenspielkarten für Differenzierung und Freiarbeit

480 Spielkarten für den Mathematikunterricht in der Grundschule



Mildberger Verlag

Rechenspielkarten

von Jürgen Behrens

Themen: Zahlenraum bis 10/20/100/1 000, Addition und Subtraktion bis 20/100, Multiplikation und Division bis 100

Die verschiedenen Themenbereiche sind durch unterschiedliche Farbrahmen gekennzeichnet. Alle Karten haben Diagröße, damit sie in handelsüblichen Aufbewahrungskästen für Diarahmen geordnet abgelegt werden können.

480 Kärtchen, Karton, Anleitung

Bestell-Nr.
150 - 35

  www.mildberger-verlag.de/rechenspielkarten

Geometrie

Die Entwicklung der geometrischen Kompetenz kann als eines der wichtigsten Ziele der gesamten Grundschulmathematik angesehen werden. Geometrisches Denken ist Basis jeglichen mathematischen Denkens. Die kognitive Entwicklung der Kinder stützt sich unter anderem auf visuell-geometrische Erfahrungen. Regeln und Zusammenhänge erkennen, systematisches Probierverhalten, kreatives Problemlöseverhalten oder Verallgemeinern von Fragestellungen sind nur einige Beispiele für spezifische Denkweisen, die bei der Beschäftigung mit geometrischen Inhalten entwickelt werden können. Arithmetische Strukturen erkennen Kinder durch Handeln mit Material und durch Analysieren bildlicher Darstellungen. Jedem didaktischen Material liegen geometrische Strukturen zugrunde. Um an ihnen mathematische Beziehungen sehen und entdecken zu können, müssen geometrische Begriffe und Fähigkeiten gefestigt sein.

Die Arbeit mit den **Materialien für den Geometrieunterricht** unterstützt die Kinder bei dieser Kompetenzentwicklung auf vielfältige Weise und ermöglicht einen handlungsorientierten Zugang zur Geometrie. Basiskompetenzen, wie visuelle Wahrnehmung werden geschult, geometrische Inhalte des Lehrplans werden wiederholt und vielfach durch vertiefende Aufgabenstellungen erweitert. Durch die Vernetzung der Themen erschließt sich den Kindern ein einheitliches Gesamtbild der Geometrie.

Die Arbeitsmaterialien sind leistungs- und jahrgangsdifferenziert gestaltet, sodass starke und schwache Schülerinnen und Schüler angemessen gefördert und gefordert werden.

Die Materialien können vielseitig eingesetzt werden: sowohl für Phasen der Freiarbeit, Tages- oder Wochenplanarbeit, Stationenlernen, Lerntheken, aber auch für lehrerzentrierten Unterricht.

Weitere Informationen → siehe unten

In **Mathematik mit Steckwürfeln** werden im handelnden Umgang mit Steckwürfeln auf vielfältige Weise Erfahrungen mit dem Thema Flächen und Symmetrie gemacht.

Weitere Informationen → Seite 99

Geostadt beinhaltet Aufgaben zur Förderung der Wahrnehmung. Durch handlungsorientierte Situationen wird die Fähigkeit der Kinder gefördert, Handlungen und Visualisierungen aufeinander beziehen zu können. Die abwechslungsreichen Aufgabenstellungen schulen Kreativität, folgerichtiges Denken und Argumentationsfähigkeit und führen so zu einem entwicklungsgerechten Geometrieverständnis.

Weitere Informationen → Seite 102

Die Trainingshefte **Mathematische Denkaufgaben** beinhalten auch Textaufgaben, die geometrische Inhalte aufgreifen.

Weitere Informationen → Seite 102

Mathematik mit Steckwürfeln → Seite 99

Materialien für den Geometrieunterricht Klasse 1 bis 4

von Nina Simon und Hendrik Simon

Dieser Materialienband enthält über 200 Kopiervorlagen zur Grundschulgeometrie, die in 11 Bereichen zusammengefasst sind. Am Anfang jedes dieser Kapitel werden die Materialien kurz vorgestellt und erläutert. Hinweise zum Einsatz der Arbeitsblätter und weitere leicht umsetzbare Ideen zu den jeweiligen Bereichen runden die Lehrerkommentare ab. Die Materialien sind leistungs- und jahrgangsdifferenziert gestaltet, sodass starke und schwache Schüler angemessen gefordert und gefördert werden. Zu den schwierigeren Aufgaben gibt es Lösungsvorschläge.



Differenzierte Kopiervorlagen Geometrie
245 S., 221 KVs, Ringb.

Bestell-Nr.

150 - 70



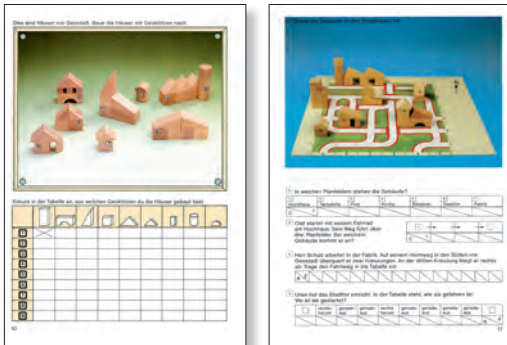
www.mildenberger-verlag.de/materialien-geometrieunterricht



Geostadt

von Dieter Ellrott und Wolfgang Heberling

„Geostadt“ zeigt den Weg zu erfolgreicher Wahrnehmungsförderung und zu entwicklungsgerechtem Geometrieunterricht. „Geostadt“ fördert die Fähigkeit, Handlungen und Visualisierungen aufeinander beziehen zu können. „Geostadt“ schafft handlungsorientierte Situationen und fördert so das entdeckende Lernen. „Geostadt“ schult die Kreativität, folgerichtiges Denken und die Argumentationsfähigkeit. Aus spielerischem Umgang entwickeln sich Problemstellungen; in planvollem Arbeiten werden Begriffe und Gesetzmäßigkeiten selbsttätig gewonnen.



	Bestell-Nr.
Arbeitsheft 1, 1./2. Schuljahr, 24 S., Gh, 5 Beilagen	150 - 64
Arbeitsheft 2, 3./4. Schuljahr, 24 S., Gh, 5 Beilagen	150 - 65
54 Geometrieklötze, Holz natur, Dose	150 - 63
Geoplättchen (1 Beilage), VPE 10 Bogen	150 - 61
Straßenkärtchen (2 Beilagen)	150 - 62
Anleitung Geostadt, 65 S., Gh	150 - 66
Zeichenlineal, 30 cm, Symbole für Geostadt	1500 - 61



www.mildenberger-verlag.de/geostadt



Mathematische Denkaufgaben für Klasse 1 bis 3

von Hermann-Dietrich Hornschuh

Diese drei Trainingshefte für die 1., 2. und 3. Klasse bestehen jeweils aus 59 Denkaufgaben und separatem Lösungsheft mit den Lösungswegen zu jeder Klassenstufe. Zuerst denken, dann rechnen! Im Vordergrund steht das sinnentnehmende Lesen und die Erarbeitung von Problemlösungsstrategien. Alle Aufgaben sind altersgemäß und inhaltlich lehrplankonform. Die Aufgaben dienen gleichermaßen der Wiederholung, Übung und Vertiefung. Sie sind bestens geeignet, die mathematischen Grundlagen differenziert anzuwenden.

	Bestell-Nr.
Ein mal Eins ist immer Eins, 64 S., vierf., Gh	150 - 11
Ein mal Eins ist immer Eins, Lösungen, 64 S., zweif., Gh	150 - 111
Zwei und Zwei ist Zwei mal Zwei, 64 S., vierf., Gh	150 - 12
Zwei und Zwei ist Zwei mal Zwei, Lösungen, 64 S., zweif., Gh	150 - 121
Eins und Zwei ist immer Drei, 64 S., vierf., Gh	150 - 13
Eins und Zwei ist immer Drei, Lösungen, 64 S., zweif., Gh	150 - 131



www.mildenberger-verlag.de/mathematische-denkaufgaben-1-3



Pisa-Training – Denkaufgaben zur Geometrie für Klasse 3 + 4

von Hermann-Dietrich Hornschuh und Horst Sewerin

Dieses Heft dient der Erweiterung und Vertiefung zentraler geometrischer Inhalte des Grundschulunterrichts. Das breite Spektrum an Übungsangeboten und die Bezüge zur Umwelt der Kinder ermöglichen einen motivierenden Zugang zur Geometrie. „Pisa-Training – Denkaufgaben zur Geometrie“ kann sowohl in der Schule als auch zu Hause ergänzend eingesetzt werden. Alle Lösungen sind zur Selbstkontrolle in einem separaten Lösungsheft angegeben.

	Bestell-Nr.
Aufgabenheft, 64 S., zweif., Br	450 - 73
Lösungsheft, 40 S., zweif., Gh	450 - 74



www.mildenberger-verlag.de/pisa-training-geometrie

Größen und Sachrechnen

Ziel bei der Behandlung der Größenbereiche ist es, dass die Kinder Vorstellungen von den einzelnen Größen erwerben und dass sie in die Lage versetzt werden, in Sachsituationen verständlich und angemessen mit Größen umgehen zu können. Vorstellungen von Größen aufbauen bedeutet, dass die Kinder Wissen über Repräsentanten einzelner Größen entwickeln, auf das dann beim Schätzen und Messen, aber auch beim Rechnen mit Größen zurückgegriffen werden kann. Die Vergleichsgrößen sollten unbedingt aus dem Erfahrungsbereich der Kinder und nicht aus dem der Erwachsenen entnommen sein (eigene Körpermaße, Gewicht und Maße des Mathebuches ...).

Im Mittelpunkt des Arbeitens mit Größen stehen in Klasse 1 und 2 die Behandlung der Geldwerte und der Zeit sowie die Einführung der Längen (Klasse 2).

Die Entwicklung der Sachrechnenkompetenz stellt ein wesentliches Ziel des Grundschulunterrichts dar. Voraussetzung hierfür sind umfassende Kenntnisse von Größen sowie sichere Größenvorstellungen. Erst danach macht es Sinn, den Kindern durch vielfältige Sachaufgaben aus ihrem Alltagsbereich Hilfestellungen zur Problemlösung und Darstellung anzubieten, sodass ihnen nach und nach ein Repertoire an Hilfsmitteln und Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung steht.

Die **Längen-Kartei** ermöglicht es den Kindern, sich den Größenbereich „Längen“ weitgehend selbst-

ständig anzueignen. Die Kartei ist vielseitig einsetzbar: sowohl für Phasen der Freiarbeit, Tages- oder Wochenplanarbeit, Stationenlernen, Lerntheken, aber auch für lehrerzentrierten Unterricht. Die fortlaufende Nummerierung der Karten gibt den Kindern Orientierung. Die meisten Karten sind ohne Erklärung verständlich und sofort einsetzbar. Die Rückseiten erhalten viele Hilfen und Tipps.

Weitere Informationen → Seite 104

Der Sammelband **Von Lernzirkeln, Mathe-Konferenzen und Mathe-Büffets** ist ebenfalls ein ideales Mittel zum selbstständigen Arbeiten. Er beinhaltet einen motivierenden Lernzirkel zum Größenbereich Zeit, in dem sich Kinder mit den Themen Kalender, Uhrzeit, Zeit messen und Zeitspannen selbstständig auseinandersetzen können. Auch zu anderen Größenbereichen (Längen, Gewichte, Rauminhalt) und Lernbereichen (Geometrie, Arithmetik, Knobeln) finden sich in diesem Band praktische Beispiele für kindgerechte Lernformen.

Weitere Informationen → siehe unten

Der **Tiger-Trainer** und die **Mathematischen Denkaufgaben** enthalten ebenfalls Übungsaufgaben aus dem Bereich Größen und Sachrechnen, die das erworbene Grundwissen über die drei Größenbereiche vertiefen.

Weitere Informationen → Seite 100 und Seite 102

Mathematische Denkaufgaben für Klasse 1 bis 3 → Seite 102

TIGER-TRAINER für Klasse 1 bis 4 → Seite 100



Von Lernzirkeln, Mathe-Konferenzen und Mathe-Büffets

von Karl-Heinz Keller und Peter Pfaff

Der vorliegende Sammelband ist ein ideales Arbeitsmittel zur selbstständigen Arbeit. Zu den 42 Problemaufgaben gibt es einen Laufzettel, ein Blatt mit Lösungsimpulsen und dem jeweiligen ausführlichen Lösungsweg. Diese Sammlung enthält praktische Beispiele für kindgerechte Lernformen in der Grundschule als Kopiervorlagen.

Die Highlights der Handbücher zu den Mathebüchern 1 bis 4 von „Keller-Pfaff“ – ausgearbeitete Lernzirkel und besonders motivierende und effektive Übungsspiele – sind hier grafisch überarbeitet zusammengefasst.

132 S., 111 KV., Spiralb.

Bestell-Nr.

150 - 10



www.mildener-verlag.de/lernzirkel

Größen und Sachrechnen

Gewichte



Größen-Kartei

von Bernd Jockweg

Eine Kartei zum entdeckenden Lernen: Die Kinder können sich auf anschauliche, die Selbsttätigkeit betonende Weise, den Größenbereich „Längen“ aneignen. Die Seiten sind übersichtlich und kindgerecht gestaltet. Die Rückseiten enthalten viele Hilfen und Tipps.

	Bestell-Nr.
Längen entdecken, 2./3. Schuljahr, 30 Karten DIN A5, Lehrerkommentar	250 - 40
Zeit entdecken, 3./4. Schuljahr, 25 Karten DIN A5, Lehrerkommentar	250 - 41
Gewichte entdecken, 4./5. Schuljahr, 27 Karten DIN A5, Lehrerkommentar	250 - 42
Aufbewahrungskasten für Größen-Karteien, jeweils separat zu bestellen	250 - 49



www.mildenberger-verlag.de/grossen-karteien



Mathematische Aufgabensammlung

von Hermann-Dietrich Hornschuh

„Mathematische Aufgabensammlung“ zur Vorbereitung für den Übertritt in weiterführende Schulen für die 4. Grundschulklasse

- Trainiert das gesamte Grundschulwissen
- Je Seite ein Thema
- 80 Themen mit verschiedenen Aufgaben

	Bestell-Nr.
Aufgabenheft, 80 S., vierf., Br	350 - 16
Lösungsheft, 48 S., zweif., Gh	350 - 17



www.mildenberger-verlag.de/mathematische-textaufgaben-3-4



Mathematische Textaufgaben für Klasse 3

von Hermann-Dietrich Hornschuh

Dieses Heft trainiert das sinnentnehmende Lesen und das Finden von Lösungsstrategien. Es ist ein separates Lösungsheft erhältlich.

Mathematische Textaufgaben 3. Schuljahr

- Doppelseiten-Prinzip mit Einführung und Vertiefung
- Themen des 3. Schuljahres, Zahlenraum bis 1 000
- 200 Aufgabengruppen mit über 450 Einzelaufgaben

	Bestell-Nr.
Aufgabenheft, 72 S., vierf., Br	350 - 10
Lösungsheft, 40 S., zweif., Gh	350 - 11



www.mildenberger-verlag.de/mathematische-textaufgaben-3-4



Mathematische Textaufgaben für Klasse 4

von Hermann-Dietrich Hornschuh

Dieses Heft trainiert das sinnentnehmende Lesen und das Finden von Lösungsstrategien. Es ist ein separates Lösungsheft erhältlich.

Mathematische Textaufgaben 4. Schuljahr

- Doppelseiten-Prinzip mit Einführung und Vertiefung
- Themen des 4. Schuljahres, Zahlenraum bis 1 000 000
- 160 Aufgabengruppen mit über 450 Einzelaufgaben

	Bestell-Nr.
Aufgabenheft, 72 S., vierf., Br	350 - 12
Lösungsheft, 40 S., zweif., Gh	350 - 13



www.mildenberger-verlag.de/mathematische-textaufgaben-3-4

Denksport- und Knobelaufgaben

Verlässliche Kopfrechen- und Knobelzeiten sind Bestandteile des Mathematikunterrichts in der Grundschule.

Problemlöse-, Denksport- und Knobelaufgaben fördern entdeckendes und aktives Lernen, die Einsicht in mathematisches Denken sowie die Lernneugierde der Kinder.

Durch den Einsatz dieser Aufgaben werden „ganz nebenbei“ verschiedene prozessbezogene Kompetenzen entwickelt.

Die Kinder üben sich im ...

- Problemlösen bzw. im Kreativsein, da es sich hierbei um keine Routineaufgabe handelt.
- Modellieren, da ein realer Sachkontext durch mathematische Berechnungen erfasst wird.
- Argumentieren, um den Mitschülern zu erklären, warum Lösungswege richtig oder falsch sind.
- Kommunizieren, wenn sie sich in den Mathe-Konferenzen über ihre verschiedenen Herangehensweisen austauschen.
- Darstellen, wenn die Kinder ihre Lösungswege oder die der Mitschüler notieren.

Mit den **Mathematischen Denkaufgaben** wird neben der Förderung dieser Kompetenzen und der Erarbeitung von Problemlösungsstrategien auch das sinnentnehmende Lesen geübt und vertieft. Die Textaufgaben fördern einerseits die Fähigkeit logische Sachverhalte zu erkennen, andererseits wird mathematisches Grundwissen trainiert und gefestigt sowie differenziert angewendet.

Weitere Informationen → Seite 102

Die **Übungshefte** bieten Knobelaufgaben, bei denen es nicht nur um das Lösen der Aufgaben geht, sondern auch darum, mathematische Gesetzmäßigkeiten zu entdecken und anzuwenden. Bei vielen Aufgaben ist systematisches Probieren erforderlich, daher werden Ausdauer und das Entwickeln von Strategien gefördert. Die Knobelaufgaben ermöglichen einen differenzierenden Unterricht: Einfachere Aufgaben fördern die Motivation, schwierigere Aufgaben sind eine Herausforderung für leistungsstärkere Kinder.

Weitere Informationen → Seite 99

Mathematische Denkaufgaben für Klasse 1 bis 3 → Seite 102

Das Übungsheft für Klasse 1 bis 6 – Seite 99



Pisa-Training – Denkaufgaben zur Stochastik, Klasse 3 + 4

von Hermann-Dietrich Hornschuh und Horst Sewerin

Dieses Heft enthält Aufgaben und Problemstellungen aus den Bereichen Daten, Wahrscheinlichkeit und Kombinatorik, die sich an der Erfahrungswelt der Kinder (Würfelspiele, Klassensprecherwahl, Taschengeld) orientieren. Die meisten Aufgaben unterscheiden sich aufgrund des Schwierigkeitsgrades, der Methodenvielfalt und der weitgespannten Themenbereiche deutlich von den Aufgaben, die aus Schulbüchern bekannt sind. Sie eignen sich zur Ergänzung der Hausaufgaben, zum begleitenden Lernen für begabte und interessierte Schülerinnen und Schüler, aber auch zur inneren Differenzierung.

Aufgabenheft, 64 S., zweif., Br

Lösungsheft, 40 S., zweif., Gh

Bestell-Nr.

450 - 71

450 - 72



www.mildenberger-verlag.de/pisa-training-stochastik



Pisa-Training – Mathematische Denkaufgaben, Klasse 4

von Hermann-Dietrich Hornschuh

„Pisa-Training“ enthält mathematische Denkaufgaben, die das sinnentnehmende Lesen von Texten und geeignete Problemlösungsstrategien trainieren. Im Vordergrund stehen die für die Problemlösung notwendigen „Denkschritte“. Die eigentliche „Rechenaufgabe“ ist dann einfach zu lösen. Im Bereich der 4. Grundschulklasse gehen die zur Lösung erforderlichen Grundlagen nicht über die vier Grundrechenarten hinaus.

Aufgabenheft, 72 S., zweif., Br

Lösungsheft, 36 S., zweif., Gh

Bestell-Nr.

150 - 20

150 - 201



www.mildenberger-verlag.de/pisa-training-4-6

Diagnose und Förderung

Unterrichten heißt Fördern aller Lernenden auf der Grundlage von Beurteilung (Diagnose).

Eine wirksame Förderung von Schülerinnen und Schülern setzt voraus, dass ihre Stärken und Schwächen erkannt werden. Lehrkräfte sind gefordert Lernvoraussetzungen und Lernprozesse von Schülerinnen und Schülern zu diagnostizieren und sie gezielt zu fördern. Ziel ist es die Kinder mit ihren unterschiedlichen Lernausgangslagen bei ihrem individuellen Lernen zu unterstützen, sie aber auch herauszufordern.

Die kompetente Diagnose der mathematischen Fertigkeiten und die daraus resultierende Förderung der mathematischen Kompetenzen sind bedeutend für die Verhinderung von späteren „Lernschwierigkeiten“ im Mathematikunterricht. Förderung und Diagnose bilden die Basis für ein erfolgreiches mathematisches Lernen.

Jedes **Diagnose-Förder-Paket** ist ein zielgenaues Instrument zur Ermittlung des individuellen Förderbedarfs zu den einzelnen Themenbereichen des jeweiligen Schuljahres. Es enthält zudem geeignetes Fördermaterial und Hinweise, mit deren Hilfe die Förderung systematisch und erfolgreich durchgeführt werden kann.

Es bietet viele Vorteile:

- Da das gesamte Themenspektrum des jeweiligen Schuljahres abgedeckt ist, können die Materialien auch für die ganze Klasse als Aufgabenblätter eingesetzt werden.
- Die Förderung kann auf den individuellen Förderbögen dokumentiert werden. So hat man für Elterngespräche und zur Zeugnisvorbereitung eine fundierte und übersichtliche Grundlage.
- Es ist lehrwerkunabhängig und daher in jeder Grundschule uneingeschränkt einsetzbar.
- Die Diagnosebögen haben Arbeitsblattcharakter. Dadurch bringen sie die Kinder nicht in eine Test-situation und sind auf viele verschiedene Weisen einsetzbar. Die Blätter lassen den Kindern genug Platz für eigene Notizen und ermöglichen ihnen eine größere Schrift. Der Arbeitsumfang bleibt stets überschaubar.
- Mit dem vom Kind ausgefüllten Diagnosebogen und dem zugehörigen Korrekturblatt können schnell alle förderrelevanten Fehler des Kindes festgestellt werden. Dank des Schablonensystems können nun im Handumdrehen die Ursachen der Fehler sicher identifiziert werden.

- Der große Anhang mit Fördermaterial ist nach diesen Ursachen sortiert. Icons erleichtern eine schnelle, individuelle Auswahl von geeignetem Fördermaterial für jedes zu fördernde Kind.

- Leicht verständliche fachliche Erläuterungen zu den Förderschwerpunkten und weitere Förderhinweise runden das Diagnose-Förder-Paket ab.

Das Diagnose-Förder-Paket 1 bietet eine zusätzliche Eingangsdagnostik, damit eine notwendige Förderung bereits in den ersten Wochen beginnen kann.

Weitere Informationen → Seite 107

Jedes **Mathe-Lernstands-Paket** enthält variable Lernkontrollen für das ganze Schuljahr. Es bietet jeweils für die Klassenstufen 1 bis 4 ein komplettes System aus Lernstandserhebungen, Lernstandsdiagnosen und konkreter Förderung.

Mit den Lernkontrollen und den Diagnosebögen und -schablonen lässt sich eine detaillierte Lernstandserhebung und eine Förderplanung im Sinne einer ressourcenorientierten, individuellen Förderung durchführen.

Jede Lernkontrolle bietet unterschiedliche Niveaustufen. Damit kann die Lehrkraft die Lernkontrolle dem Niveau des einzelnen Kindes anpassen. Ein Zusatzblatt ermöglicht eine weitere Differenzierung nach oben. Die innere Differenzierung ist dadurch gegeben, dass in vielen Aufgaben einige Teilaufgaben vom Kind frei ausgefüllt werden können. Zu allen Lernkontrollen liegen ausführliche Korrekturbögen bei.

Mithilfe der individuellen Auswertungsbögen ist eine genauere Diagnose möglich, um gezielt fördern zu können. Dies ist vor allem bei Kindern wichtig, die besonders viele oder besonders auffällige Fehler machen.

Der beiliegende Förderplan dient der Dokumentation. Darauf werden z. B. Hinweise bzw. bestimmte Fördermaßnahmen und die Lernfortschritte notiert. Eine beiliegende Excel-Datei kann zur Verwaltung der Ergebnisse der Lernkontrollen genutzt werden.

Weitere Informationen → Seite 107

Diagnose und Förderung

Das Diagnose-Förder-Paket für Klasse 1 bis 4

von Nina Simon und Hendrik Simon

Jedes „Diagnose-Förder-Paket“ ermöglicht eine individuelle Diagnose zu den einzelnen Themenbereichen des jeweiligen Schuljahres. Mit den beiliegenden Diagnosebögen und -schablonen

können die Ursachen für Probleme und Schwächen gezielt erfasst werden. Mit dem ebenfalls beiliegenden Fördermaterial kann die Förderung systematisch und erfolgreich durchgeführt werden.



Das Diagnose-Förder-Paket 1, 234 S., 188 KVs, 4 Folien, Ringb.

Bestell-Nr.
1502 - 47

Das Diagnose-Förder-Paket 2, 250 S., 204 KVs, 3 Folien, Ringb.

2502 - 47

Das Diagnose-Förder-Paket 3, 356 S., 302 KVs, 6 Folien, Ringb.

3502 - 47

Das Diagnose-Förder-Paket 4, 300 S., 270 KVs, 4 Folien, Ringb.

4502 - 47



www.mildenberger-verlag.de/diagnose-foerder-paket

Das Mathe-Lernstands-Paket für Klasse 1 bis 4

von Nina Simon und Hendrik Simon

Jedes „Mathe-Lernstands-Paket“ enthält differenzierte Lernkontrollen für das komplette Schuljahr. Mit den Lernkontrollen und den Diagnosebögen und -schablonen lässt sich eine detaillierte Lernstandserhebung durchführen. Diese ermöglicht eine differen-

zierte Förderplanung für schwache wie für starke Schüler. Eine beiliegende Excel-Datei ermöglicht die komfortable Verwaltung der Lernkontrollen-Ergebnisse.



Das Mathe-Lernstands-Paket 1, 176 S., 82 KVs, 7 Folien, Ringb., inkl. 1 CD-ROM mit den KVs

Bestell-Nr.
1502 - 48

Das Mathe-Lernstands-Paket 2, 176 S., 82 KVs, 6 Folien, Ringb., inkl. 1 CD-ROM mit den KVs

2502 - 48

Das Mathe-Lernstands-Paket 3, 176 S., 82 KVs, 6 Folien, Ringb., inkl. 1 CD-ROM mit den KVs

3502 - 48

Das Mathe-Lernstands-Paket 4, 176 S., 82 KVs, 7 Folien, Ringb., inkl. 1 CD-ROM mit den KVs

4502 - 48



www.mildenberger-verlag.de/mathe-lernstands-paket

Rechenschwäche/Dyskalkulie

Definition

Bei Rechenschwäche (Dyskalkulie) handelt es sich um eine Entwicklungsstörung der mathematischen Fertigkeiten. Laut einer Festlegung durch die Weltgesundheitsorganisation WHO/ICD 10 ist die Rechenschwäche folgendermaßen beschrieben: „Rechenstörung: Beeinträchtigung von grundlegenden Rechenfertigkeiten. Diese Störung beinhaltet eine umschriebene Beeinträchtigung von Rechenfertigkeiten, die nicht allein durch eine allgemeine Intelligenzminderung oder eine eindeutig unangemessene Beschulung erklärbar ist. Das Defizit betrifft die Beherrschung grundlegender Rechenfertigkeiten wie Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division, ...“

Mögliche Symptome

Die Ausprägungen der Rechenschwäche sind sehr vielfältig. Es gibt in der Grundschule kein einziges allgemeingültiges Erkennungszeichen für Rechenschwäche. Fleißige und überdurchschnittlich intelligente Kinder können anhand ihrer Schulleistungen z. B. oft gar nicht als rechenschwach identifiziert werden. In der Regel treten bei rechenschwachen Kindern allerdings viele sogenannte „charakteristische Schwächen“ auf, die von der aufmerksamen Lehrkraft als relevant erkannt werden können, wie beispielsweise:

- Fehlendes Verständnis für Mengen
- Unzureichendes Verständnis der geometrischen Lagebeziehungen (oben – unten, links – rechts, ...) und der Qualitätsbegriffe (groß – klein, ...) sowie der entsprechenden Relationen
- Große Schwierigkeiten beim Erkennen von Zahlbeziehungen
- Die Verwechslung mathematischer Symbole und Ziffern und Probleme beim Schreiben und Lesen von Zahlen (z. B. 61 statt 16)
- Weitgehend zählendes Lösen von Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 20 am Ende des 1. Schuljahres

Um bei Verdachtsfällen Klarheit zu bekommen, sollte man entweder mit diagnostischen Verfahren oder mit geeigneten, leicht auszuwertenden Aufgabensammlungen (z. B. Das Diagnose-Förder-Paket Klasse 1 bis 4 → Seite 107) arbeiten.

Die Förderung eines rechenschwachen Kindes muss sich zuallererst um die Schaffung der notwendigen Verständnisgrundlagen bemühen. Dazu zählen der Mengenbegriff und das Verständnis

für die Rechenoperationen. Oftmals wird die Entwicklung dieser Grundlagen durch tiefer liegende Probleme mit Sensorik, Motorik oder räumlichem Denken beeinträchtigt.

Die **Förderhefte** legen besonderen Wert auf die Schaffung dieser Grundlagen. Aufbauend auf Übungen zur Schulung der Motorik, des räumlichen Denkens und der visuellen Wahrnehmung werden Zahl- und Mengenvorstellungen sowie, je nach Schuljahr, die Grundvorstellungen der Rechenarten und des Stellenwertsystems vorbereitet.

Mit den Förderheften und den darin enthaltenen Beilagen können rechenschwache Kinder eigenständig im Rahmen des Unterrichts, in der Sonderförderung oder auch zu Hause arbeiten.

Eine Auffälligkeit bei rechenschwachen Kindern ist, dass sie bei Addition/Subtraktion zu zählenden Rechnern werden (s. o.). Damit fallen sie im 1. Schuljahr in ihren Leistungen nicht auf. Sie erkennen wenige heuristische Lösungsstrategien (z. B. über das Verdoppeln/Halbieren, Ausnutzen von dekadischen Analogien). Spätestens im 2. Schuljahr wird aber klar, dass zählendes Rechnen in eine Sackgasse führt. Deshalb ist es unerlässlich, den Kindern ein Arbeitsmittel anzubieten, das die Kinder auf ihrem Entwicklungsprozess vom Zählkind zum Rechenkind begleitet.

Weitere Informationen → Seite 109

Das Arbeitsmittel in **Weg vom zählenden Rechnen** besteht aus unterschiedlichen Zwanziger- und Hundertertafeln. Alle Tafeln berücksichtigen die Fünfer- und Fünfzigerstruktur und erleichtern somit das simultane Erfassen auf- bzw. abgedeckter Mengenbilder.

Zur Darstellung von Mengen und Zahlen sowie für die Grundrechenarten auf den Zwanziger- und Hundertertafeln stehen durchsichtige Abdeckfolien in zwei Farben zur Verfügung.

Die Durchsichtigkeit der Abdeckfolien ermöglicht in besonderer Weise das Erkennen unterschiedlicher Rechenwege, das Rechnen in Beziehungszusammenhängen und vorteilhaftes Rechnen.

Die Arbeitsmittel sind schnell bereitgestellt und ohne großen Arbeitsaufwand einsetzbar.

Weg vom zählenden Rechnen stellt eine echte Lernhilfe dar, auf die die Kinder bei Lernschwierigkeiten selbstständig zurückgreifen können und sie ermöglichen bei konsequentem Einsatz im Unterricht, dass Kinder weniger zählend rechnen.

Weitere Informationen → Seite 109

Rechenschwäche/Dyskalkulie

Das Förderheft für Klasse 1 bis 4



Sinnvolle Förderung bei Rechenschwäche
von Nina Simon und Hendrik Simon

Rechenschwachen Kindern fehlen in der Regel wichtige Grundlagen, wie z. B. der Mengenbegriff, räumliche Konzepte oder die Fähigkeit, sich Handlungen vorzustellen. Bevor mit betroffenen Kindern eine Rechenförderung durchgeführt werden kann, sollten also erst die beschriebenen Grundlagen aufgebaut und trainiert werden. Die Förderhefte widmen sich dem Aufbau dieser Grundlagen mit vielen interessanten und abwechslungsreichen Übungen.

Das Förderheft 1, 64 S., mit Stickerbogen, 2 Beilagen (kt), 14,8 x 22 cm, vierf., Gh

Bestell-Nr.
1502 - 45

Das Förderheft 2, 64 S., mit Stickerbogen, 2 Beilagen (kt), 14,8 x 22 cm, vierf., Gh

2502 - 45

Das Förderheft 1, Lösungskarten (kt), 14,8 x 21 cm

1502 - 42

Das Förderheft 2, Lösungskarten (kt), 14,8 x 21 cm

4502 - 42

**Die Förderhefte 3 und 4
sind in Vorbereitung**



www.mildenberger-verlag.de/das-foerderheft

	$2 + 3$	5
	$9 + 5$	
	$7 + 6$	
		19
	$13 + 4$	
	$8 + 8$	
	$7 + 6$	
		18

Weg vom zählenden Rechnen

Arbeitsheft mit Arbeitsmaterial und Kurzanleitung
von Alexandra Peters und Jürgen Behrens

Rechenschwachen Kindern fehlen in der Regel wichtige Grundlagen, wie z. B. der Mengenbegriff, räumliche Konzepte oder die Fähigkeit, sich Handlungen vorzustellen. Bevor mit betroffenen Kindern eine Rechenförderung durchgeführt werden kann, sollten also erst die beschriebenen Grundlagen aufgebaut und trainiert werden. Die Förderhefte widmen sich dem Aufbau dieser Grundlagen mit vielen interessanten und abwechslungsreichen Übungen.

Arbeitsheft mit Arbeitsmaterial, 48 S., vierf., Gh, 10 Tafeln, 4 Abdeckfolien

Bestell-Nr.
150 - 43

Arbeitsheft, 48 S., vierf., Gh

150 - 42

Kurzanleitung, 8 S., Gh

150 - 41



www.mildenberger-verlag.de/weg-vom-zaehlenden-rechnen



Mathe-Bonbons

Rätsel, Denksport- und Knobelaufgaben trainieren nicht nur inhaltsbezogene Kompetenzen, es werden vor allem übergreifende Kompetenzen gefördert. Dazu gehören z. B. Konzentration, Ausdauer, logisches Denken, Feinmotorik, visuelle Wahrnehmung, das Anwenden von Problemlösestrategien.

Die vielfältigen Rätsel- und Aufgabentypen der **Minutenfüller** fördern diese Kompetenzen und trainieren inhaltsbezogene Kompetenzen vor allem in Mathematik und Deutsch. Die spielerische Herangehensweise regt Kreativität und Fantasie an, macht Spaß und weckt Lust eigene Strategien zu entwickeln. Dies wiederum sind wichtige Faktoren für nachhaltiges Lernen.

Mit den Minutenfüllern können Sie Kinder ohne Aufwand nicht nur sinnvoll beschäftigen, sondern auch begeistern und gleichzeitig ganz gezielt und differenziert fördern.

Vielfältige und auf vergnügliche Art verschlüsselte Lösungen ermöglichen eine Selbstkontrolle.

Ideal geeignet für die Freiarbeit, für Vertretungsstunden und für zu Hause.

Weitere Informationen → siehe unten

Die **Zauberbilder** bestehen aus Hanjies und Rätselbildern. Ein Hanjie besteht aus einem Kästchengitter, das nach bestimmten Vorgaben gefüllt werden muss. Wenn man alles richtig gemacht hat, entsteht ein kindgerechtes Bild. Das Gleiche gilt für die Rätselbilder: Auch hier entsteht ein Motiv, wenn man die Anweisungen korrekt befolgt.

Die Zauberbilder sind sehr gut geeignet übergreifende Kompetenzen zu trainieren. Außerdem werden mit ihnen Buchstaben(reihen), Zahlen(reihen), die Rechtschreibung, der Grundwortschatz, die Grundrechenarten und logische Reihen geübt.

Weitere Informationen → siehe unten



Minutenfüller für Klasse 1 bis 4

Beschäftigen, begeistern, fördern
von Almuth Bartl

Mit den Minutenfüllern können Kinder ohne Aufwand nicht nur sinnvoll beschäftigt, sondern auch begeistert und gleichzeitig ganz gezielt und differenziert gefördert werden. Die verschiedenen Rätsel- und Aufgabentypen trainieren inhaltsbezogene Kompetenzen vor allem in Mathematik und Deutsch.

	Bestell-Nr.
Minutenfüller Klasse 1 , 96 Aufgabenblätter mit Lösungen, z. T. vierf., Abreibblock, 19,5 x 19,5 cm, gl, gel.	180 - 54
Minutenfüller Klasse 2 , 96 Aufgabenblätter mit Lösungen, Abreibblock, 19,5 x 19,5 cm, gl, gel.	180 - 55
Minutenfüller Klasse 3 , 96 Aufgabenblätter mit Lösungen, Abreibblock, 19,5 x 19,5 cm, gl, gel.	180 - 56
Minutenfüller Klasse 4 , 96 Aufgabenblätter mit Lösungen, Abreibblock, 19,5 x 19,5 cm, gl, gel.	180 - 57



www.mildenberger-verlag.de/minutenfueller



Zauberbilder

100 Hanjies und andere Rätselbilder für Grundschul Kinder
von Almuth Bartl

Die Hanjies und Rätselbilder trainieren die Konzentration, Ausdauer, Feinmotorik, visuelle Wahrnehmung, Raum-Lage-Begriffe (oben, unten, links, rechts), das Kurzzeitgedächtnis und das Anwenden von Problemlösungsstrategien. Der Block bietet insgesamt 50 Hanjies und 50 andere Rätselbilder, die aufsteigend nach Schwierigkeitsgrad geordnet sind. Neben einer ausführlichen Anleitung gibt es auch Lösungen zu allen Rätseln.

	Bestell-Nr.
100 Aufgabenblätter plus Hinweise und Lösungen, Abreibblock, 19,5 x 19,5 cm, gl, gel.	180 - 51



www.mildenberger-verlag.de/zauberbilder

Vergleichsarbeiten

Die Vergleichsarbeiten werden zentral gestellt und in allen Bundesländern am Ende des 3. Schuljahres zeitgleich an allen Grundschulen geschrieben. Sie werden nicht benotet, sondern dienen dazu, festzustellen, ob die in den Bildungsstandards geforderten Kompetenzen erreicht wurden. Die Arbeiten sind so konzipiert, dass sie nur von sehr leistungsstarken Schülerinnen und Schülern in der vorgegebenen Zeit vollständig bearbeitet werden können.

In den Vergleichsarbeiten Mathematik werden Aufgaben aus den Bereichen

- Zahlen und Operationen,
- Raum und Form,
- Muster und Strukturen,
- Größen und Messen sowie
- Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit gestellt.

In einer Vergleichsarbeit kommen Aufgaben aus drei der oben genannten Bereiche vor. Die Zusammenstellung der drei Aufgabenbereiche ist von Jahr zu Jahr verschieden.

Mit dem Mathematik-Übungsheft **Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten an Grundschulen** werden die Kinder darin unterstützt sich die verschiedenen Kompetenzen zu erschließen und sich ganz gezielt auf die fünf Bereiche vorzubereiten.

Im ersten Teil, dem Trainingsbereich, werden Aufgaben aus allen fünf Bereichen intensiv und mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad geübt.

Die Trainingsaufgaben können individuell und differenziert eingesetzt werden.

Der zweite Teil besteht aus vier „Übungsaufgaben“. Darin sind Aufgaben aus den verschiedenen Bereichen nach dem Muster der bislang veröffentlichten Vergleichsarbeiten zusammengestellt, womit eine authentische Bearbeitungssituation geschaffen wird.

Zu dem Übungsheft gibt es ein separates Lösungsheft (Bestell-Nr. 350-19). Darin werden nicht nur die Lösungen, sondern auch zu jeder Aufgabe wenigstens ein Lösungsweg angegeben.

Das Übungsheft kann außerdem zur Wiederholung und Festigung des gesamten Mathematikstoffs der 3. Klasse verwendet werden. Die Kinder schaffen sich damit eine fundierte Grundlage für den weiteren Unterricht.

Weitere Informationen → siehe unten

Auch das Deutsch-Übungsheft **Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten an Grundschulen** bereitet die Kinder optimal auf die Vergleichsarbeiten vor.

Weitere Informationen → siehe unten



Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten an Grundschulen

von Hermann-Dietrich Hornschuh

Im ersten Teil, dem Trainingsbereich, werden Aufgaben aus den Bereichen Zahlen und Operationen, Raum und Form, Muster und Strukturen, Größen und Messen sowie Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit intensiv und mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad geübt. Der zweite Teil besteht aus vier „Übungsarbeiten“. Diese Aufgaben sind nach dem Muster der bislang veröffentlichten Vergleichsarbeiten zusammengestellt, um eine authentische Bearbeitungssituation zu schaffen. Der Aufbau dieses Übungsheftes ermöglicht für die Schülerinnen und Schüler aller Bundesländer eine optimale Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten.

Aufgabenheft, 80 S., zweif., Gh

Bestell-Nr.

350 - 18

Lösungsheft, 32 S., zweif., Gh

350 - 19



www.mildenberger-verlag.de/vergleichsarbeiten



Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten an Grundschulen

von Sylvia Nitsche und Sabine Stehr

Die Aufgaben sind vom Aufbau und von der Struktur an die VERA-Arbeiten angepasst. Zu vier Trainingstexten gibt es jeweils Trainingsaufgaben in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Immer wieder stellen die Kinder so unter Beweis, ob sie grundlegende, weiterführende oder schon fortgeschrittene Aufgabentypen erfolgreich bearbeiten können. Neben der Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten bietet das Heft die Möglichkeit, die Inhalte des 3. Schuljahres im Fach Deutsch zu wiederholen und zu festigen.

Aufgabenheft, 72 S., zweif., Br

Bestell-Nr.

340 - 18

Lösungsheft, 60 S., zweif., Gh

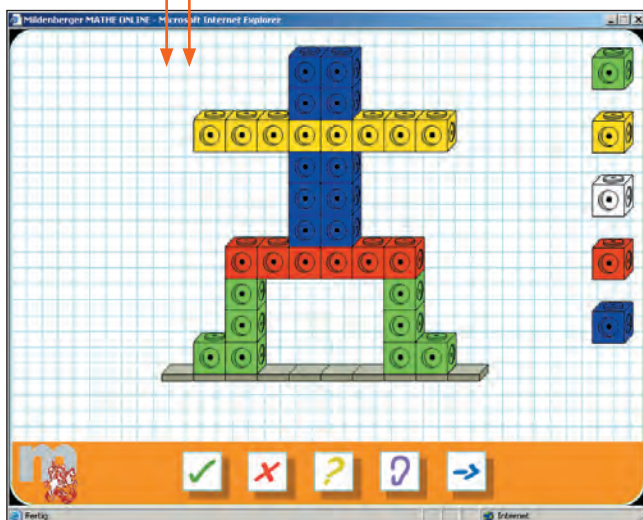
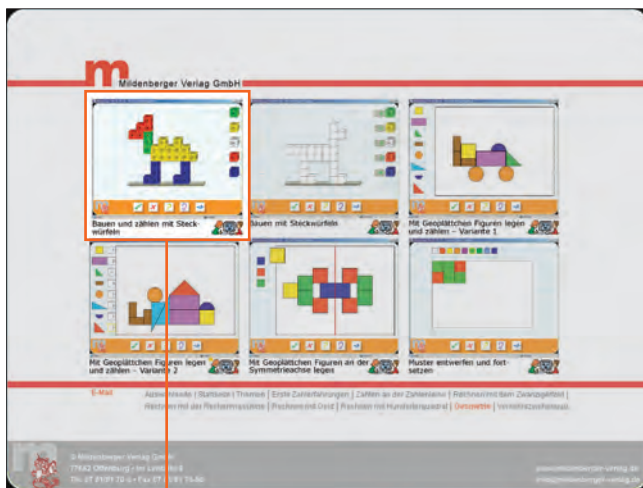
340 - 19



www.mildenberger-verlag.de/vera-deutsch

Mildenberger Mathe-Multimedia

Die CD-ROM **Mildenberger Mathe-Multimedia** enthält Aufgaben zu allen Themen der Mathematik in der Grundschule und ist eine gelungene Mischung aus spielerischen Elementen und Übungen. Mit viel Spaß erweitern und vertiefen die Kinder ihre mathematischen Kenntnisse und Kompetenzen. Das Besondere: In Spielform und mehrstufiger Aufgabenstellung wenden die Kinder nicht nur ihr mathematisches Können an, sondern dürfen gleichzeitig eigene Aufgaben, z. B. für Klassenkameraden erstellen. Das macht besonders viel Spaß, motiviert und ermöglicht so besondere Lernerfolge.



Die Aufgaben können sowohl in der Schule, begleitend zu allen Lehrwerken sowie für das Lernen zu Hause eingesetzt werden.

Die CD-ROM enthält alle Online-Aufgaben von **Mathe im Netz** (www.mathe-im-netz.de). Diese sind identisch mit den Aufgaben der integrierten Lernumgebungen von **Das Mathebuch** und **Mathetiger**.

Über eine komfortable Suchfunktion können die passenden Aufgaben schnell und einfach gewählt werden. Damit können Schulen auch ohne Internetanschluss das komplette Aufgabenangebot der integrierten Lernumgebungen nutzen oder die Ladezeiten der Aufgaben bei einer schwachen Internetanbindung minimieren.

Bestell-Nr.
1502 - 91

Einzellizenz, Installation auf einem PC

Systemvoraussetzungen: Windows 98, ME, 2000, XP, Vista™, Windows 7, Pentium III 800 MHz empfohlen, ab 256 MB RAM, Grafikauflösung 1 024x768 Pixel, 60 MB freier Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte

 www.mildenberger-verlag.de/mathe-multimedia

Gut in Mathe

Übungen zu Themen und Bereichen des Matheunterrichts für Klasse 1 und 2

Wichtige Grundvoraussetzungen für ein effektives und nachhaltiges Lernen sind Übung und Begeisterung. In **Gut in Mathe** finden Sie eine Auswahl an Übungsseiten aus verschiedenen Werken des Mildenerger Verlags zu mathematischen Themen und Bereichen der Klassen 1 und 2:

- Rechentraining
- Geometrie
- Größen und Sachrechnen
- Denksport- und Knobelaufgaben
- Diagnose und Förderung
- Rechenschwäche/Dyskalkulie
- Mathe-Bonbons – Spielerische Übungen und Rätsel
- Besonderheit: Vorbereitung auf Vergleichsarbeiten für Klasse 3

Die Kinder üben mit viel Spaß und vertiefen ihre mathematischen Fähigkeiten.

Gut in Mathe ist ideal für den schnellen Einsatz im Unterricht und für das Lernen zu Hause.

1504-62

ISBN 978-3-619-15462-3

