



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathematik mit Detektiv Pfiffig Klasse 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Zum Konzept	4
Detektivausweis	5
Fall 1: Im Wohnzimmer von Detektiv Pfiffig – Mengen bis 100 erfassen	6
Fall 2: Das Haus von Detektiv Pfiffig – Mengen bis 100 erfassen	8
Fall 3: Auf dem Weg zur Neu-Schule – Plusaufgaben bis 100 rechnen (mit Zehnerzahlen)	10
Fall 4: Hofpause an der Neu-Schule – Plusaufgaben bis 100 rechnen (ohne Übergang)	12
Fall 5: Im Materialraum der Neu-Schule – Plusaufgaben bis 100 rechnen (mit Übergang)	14
Fall 6: In der Küche mit Köchin Berta Brühe – Minusaufgaben bis 100 rechnen (mit Zehnerzahlen)	16
Fall 7: Im Büro mit Sekretärin Tina Tippi – Minusaufgaben bis 100 rechnen (ohne Übergang)	18
Fall 8: Bei Hausmeister Kurt Kehrblech – Minusaufgaben bis 100 rechnen (mit Übergang)	20
Fall 9: Im Lehrerzimmer der Neu-Schule – Malaufgaben/Ketten-Plusaufgaben rechnen	22
Fall 10: Auf dem Hühnerhof mit Doris Dalli-Dalli – Malaufgaben/Ketten-Plusaufgaben rechnen	24
Fall 11: Am Gemüsestand mit Leo Lupe – Einmaleins-Tauschaufgaben rechnen	26
Fall 12: Der Geburtstag von Edgar Engel – Geteiltaufgaben rechnen (verteilen)	28
Fall 13: In der Turnhalle mit Ecki Eckstoß – Geteiltaufgaben rechnen (aufteilen)	30
Fall 14: Auf dem Volksfest mit Karl Komma – Einmaleins-Umkehraufgaben rechnen ...	32
Fall 15: Auf dem Spielplatz mit Maria Millimeter – Lage und Wege beschreiben	34
Fall 16: Auf dem Schulhof mit Pia Pinsel – Muster erkennen	36
Fall 17: Im Musikraum mit Gitti Gitarre – Flächen- und Körperformen benennen, zuordnen und darstellen	38
Fall 18: Im Klassenzimmer mit Zacharias Ziffer – Längen messen	40
Fall 19: Auf dem Markt mit Doris Dalli-Dalli – Mit Münzen und Scheinen Geldbeträge bestimmen	42
Fall 20: Im Uhrenladen mit Edgar Engel – Uhrzeiten ablesen	44
Fall 21: Im Werkraum mit Leo Lupe – Monate und Jahreszeiten bestimmen	46
Fall 22: Die neue Schuluniform – Kombinatorische Aufgaben lösen	48
Bastelvorlagen zum Erfinden eigener Rechengeschichten	50
Lupen-Zusatzrechenaufgaben	56
Lösungskarten für die Selbstkontrolle	72
Detektivurkunde	87

Zum Konzept

Wer ist Detektiv Pfiffig?

Detektiv Pfiffig wohnt mit seinem Hund im Städtchen Knobelhausen. Seit vielen Jahren passt er auf die Kinder und Lehrer der Neu-Schule auf, wenn er nicht gerade auf der Jagd nach Verbrechern ist. Detektiv Pfiffig hilft beim Lösen kniffliger Fälle mit Zahlen, Rechnungen, Formen, Körpern oder Geld. Er drängt sich aber nie auf und beobachtet Schüler und Lehrer aus seinen geheimen Verstecken ...

In diesem Pfiffig-Band sollen Ihre Schüler 22 Fälle rund um Mengen, Ziffern, Zahlen und Rechengeschichten im Zahlenraum bis 100, aber auch aus den Bereichen Geometrie, Größen und Kombinatorik in lustigen Bilder-geschichten lösen. Dabei spielen das tägliche Schulleben und Erlebnisse in der Schule immer eine wichtige Rolle.

Struktur der Arbeitsblätter und Aufgabentypen:

Jeder Fall besteht aus einer **Doppelseite**. Auf der **linken Seite** finden die Kinder immer eine Szene aus ihrer Lebenswirklichkeit vor (Schule, Stadt, Volksfest usw.). Um sich mit dem Szenenbild vertraut zu machen, suchen die Kinder als „Running Gag“ 3 Fehler, die sich im Bild eingeschlichen haben, und kreisen diese ein. Danach verbinden sie Ziffern, Aufgaben zu den verschiedenen Grundrechenarten usw., die am linken Bildrand stehen, mit den dazugehörigen Bildausschnitten durch einen (am besten farbigen) Strich. Zuletzt schreiben die Kinder kleine Rechengeschichten zu den einzelnen Bildelementen. So werden die wichtigsten mathematischen Inhalte der 2. Jahrgangsstufe mit realen Dingen und Szenen im Bild verknüpft und dadurch für die Kinder verständlicher.

Auf der **rechten Seite** bearbeiten die Kinder 8–12 weitere Aufgaben und helfen Detektiv Pfiffig somit, den „Fall“ zu lösen. Je nach Aufgabentyp sollen die Kinder die Lösung ankreuzen, malen oder aufschreiben.

Zusatzmaterialien:

Neben den 22 Fällen gibt es **Bastelvorlagen zum Erfinden eigener Rechengeschichten** (S.50–55) und 16 Arbeitsblätter mit **Lupen-Zusatzrechenaufgaben** (S.56–71). Beides können Sie als Differenzierungs- und spielerisches Übungsmaterial in der Frei-, Stationen-, Wochenplanarbeit und im Förderunterricht einsetzen.

Praxistipps:

1. Zu Beginn der Detektivarbeit erhalten alle Kinder einen **Detektivausweis** (S.5). Dort dürfen die Schüler eine Lupe anmalen, wenn sie den jeweiligen Fall gelöst haben.
2. Der 1. Fall sollte gemeinsam mit allen Kindern bearbeiten werden. So werden den Schülern die Aufgabentypen und der Seitenaufbau transparent gemacht und die Kinder können die folgenden Fälle weitgehend selbstständig lösen.
3. Man sollte jeden 2-seitigen Fall doppelseitig auf Vorder- und Rückseite eines DIN-A4-Blattes oder auf ein DIN-A3-Blatt vergrößert kopieren. Bei Bedarf können die Fälle auch doppelseitig auf ein DIN-A3-Blatt vergrößert kopiert werden. Das große Szenenbild auf der linken Seite hilft den Schülern, die weiterführenden Aufgaben auf der rechten Seite zu lösen.
4. Mithilfe der **Lösungskarten** (S.72–86) können die Kinder ihre Ergebnisse selbstständig vergleichen und verbessern. Ist alles richtig, können die Schüler in dem Feld „Fall gelöst!“ ein Häkchen setzen. Es empfiehlt sich, alle Lösungsseiten auf DIN A3 vergrößert zu kopieren, durchzuschneiden, zu einem Selbstkontrollheft zusammenzuheften und im Klassenraum für die Kinder auszulegen.
5. Nach dem Lösen aller Fälle erhält jedes Kind eine **Detektivurkunde** (S.87), die die Schüler sammeln und zu Hause aufhängen können. Die Aussicht auf eine solche Belohnung wirkt als besondere Motivation.
6. Parallel zu diesem Band können Sie „Lesen mit Detektiv Pfiffig 2“ (Bestell-Nr.06240) und „Erzählen und Schreiben mit Detektiv Pfiffig 1/2“ (Bestell-Nr.06923) im Deutschunterricht einsetzen, sodass die Kinder wichtige Kompetenzen des 2. Schuljahres selbstständig und spielerisch üben und festigen.

Viel Spaß und Erfolg mit Detektiv Pfiffig wünscht Ihnen und Ihren Schülern

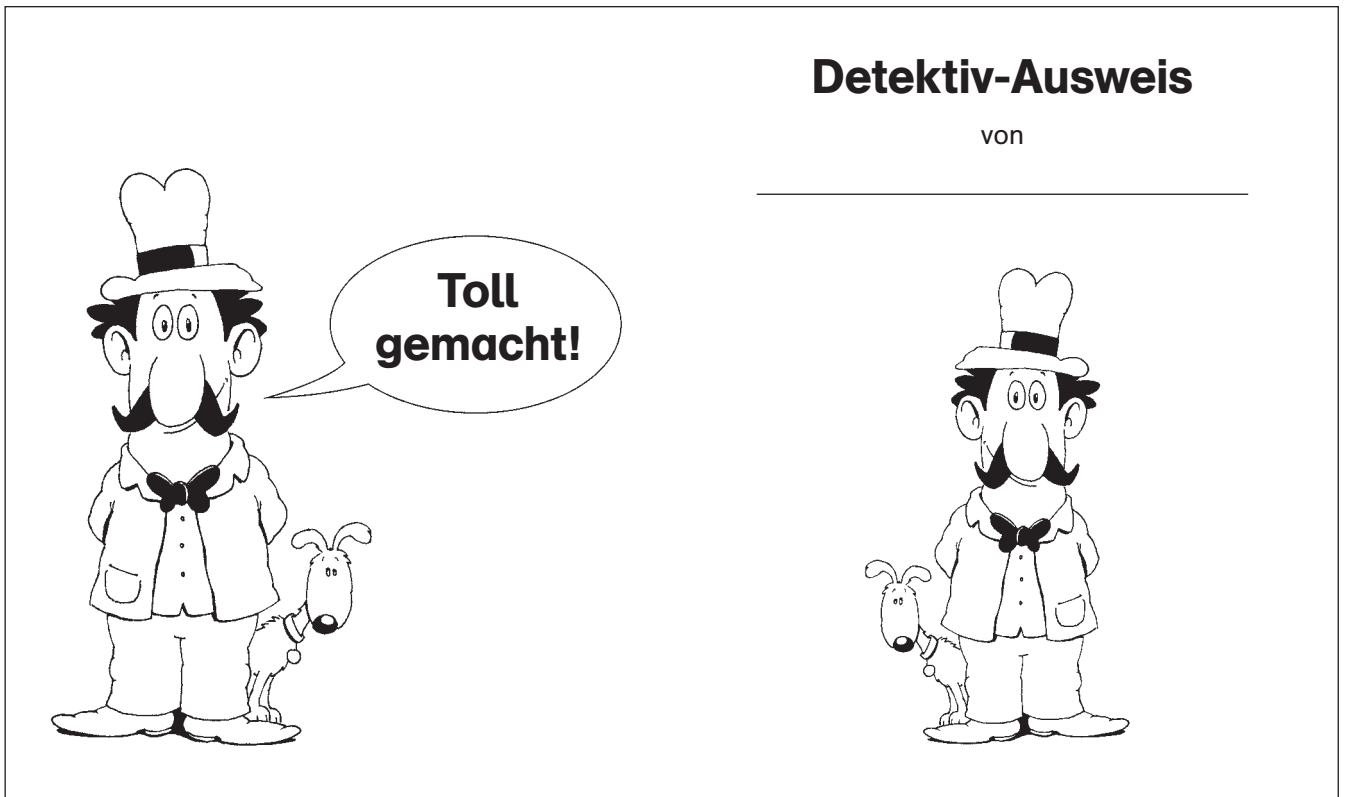
Bernd Wehren



Detektivausweis

Bastelvorlage (ausschneiden, in der Mitte knicken und ineinanderkleben)

Außenansicht




Innenansicht

Diese Fälle habe ich schon gelöst:

Fall 1 


Fall 2 

Fall 3 

Fall 4 

Fall 5 

Fall 6 

Fall 7 

Fall 8 

Fall 9 

Fall 10 

Fall 11 

Fall 12 

Fall 13 

Fall 14 

Fall 15 

Fall 16 

Fall 17 

Fall 18 

Fall 19 

Fall 20 

Fall 21 

Fall 22 

Fall 1

Im Wohnzimmer von Detektiv Pfiffig

<p>Z E 60 sechzig</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 20 zwanzig</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 80 achtzig</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 10 zehn</p>	<input type="checkbox"/>
<p>H Z E 100 hundert</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 30 dreißig</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 90 neunzig</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Z E 50 fünfzig</p>	<input type="checkbox"/>

Was stimmt hier nicht? Findest du die 3 Fehler im Bild?  Kreise ein.

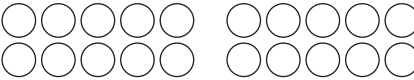

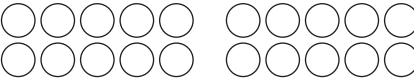
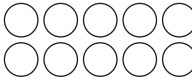
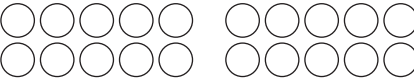

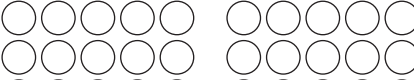



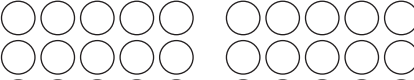



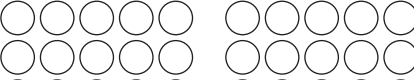

















Zähle. Verbinde.



Schreibe passende Rechengeschichten auf.

Löse mit Detektiv Pfiffig den 1. Fall!

  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 10 <input checked="" type="checkbox"/> Z E 20 <input type="checkbox"/> Z E 30 </div>	  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 20 <input type="checkbox"/> Z E 30 <input type="checkbox"/> Z E 40 </div>	  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 30 <input type="checkbox"/> Z E 40 <input type="checkbox"/> Z E 50 </div>
    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 60 <input type="checkbox"/> Z E 70 <input type="checkbox"/> Z E 80 </div>	    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 30 <input type="checkbox"/> Z E 40 <input type="checkbox"/> Z E 50 </div>	    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 60 <input type="checkbox"/> Z E 70 <input type="checkbox"/> Z E 80 </div>
    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 70 <input type="checkbox"/> Z E 80 <input type="checkbox"/> Z E 90 </div>	    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 80 <input type="checkbox"/> Z E 90 <input type="checkbox"/> H Z E 100 </div>	    <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="checkbox"/> Z E 70 <input type="checkbox"/> Z E 80 <input type="checkbox"/> Z E 90 </div>



Kreuze an.












Fall gelöst!




Kontrolliere und verbessere.



 <p>Z E 48</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 75</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 34</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 83</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 21</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 59</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>Z E 92</p> <input type="checkbox"/>	
 <p>H Z E 100</p> <input type="checkbox"/>	

Was stimmt hier nicht? Findest du die 3 Fehler im Bild?  Kreise ein.

 Zähle. Verbinde.  Schreibe passende Rechengeschichten auf.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathematik mit Detektiv Pfiffig Klasse 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

