



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

70 Rechenmandalas - magisch, tierisch, motivierend

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer, liebe Eltern!

Die Kombination kindgemäßer Mandala-Formen mit integrierten Rechenaufgaben innerhalb der Mandalamotive erfährt sehr hohe Akzeptanz bei vielen Lehrern¹ und natürlich bei den Schülern.

Das Ihnen vorliegende Mandala-Sammelheft richtet sich an Schüles der 1. bis 3. Schuljahres: Es bietet zahlreiche Mandalas zu diesen vier Bereichen:

- Übungsaufgaben im Zahlenraum 1–20 für das 1. Schuljahr
- Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 für das 2. Schuljahr
- Übungsaufgaben zum kleinen Einmaleins – mit Divisionsaufgaben ab dem 2. Schuljahr
- Aufgaben zur mündlichen Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 1000 für das 3. Schuljahr
- Je nach gewähltem Bereich erzählen die Mandalamotive die Geschichte von kindlichen Identifikationsfiguren, die etwas erleben oder Tipps geben.
- Die einzelnen Figuren der Mandalas sind in einen Hintergrund eingebettet. Erst bei richtigem Rechnen aller Aufgaben wird die genaue Form der jeweiligen Figur sichtbar.

Nun zu den drei Zielbereichen des vorliegenden Mandala-Rechen-Heftes:

Steigerung der Konzentrationsfähigkeit durch Zentrierung

Die Mandalamotive dieses Mandala-Sammelheftes sind als echte Kreismandalas konzipiert, innerhalb derer sich die Schüler beim Anmalen der Lösungsfelder in konzentrischen Kreisen von außen nach innen zum Mittelpunkt hinbewegen. Diese Spiralform stellt den Hauptunterschied zu vielen heute angebotenen Mandalas dar. Sie ermöglicht beim Anschauen, Rechnen und Anmalen eine Tiefenwirkung und dadurch Zugang zur eigenen inneren Mitte.

Bei der Bearbeitung von Mandalas ist das Erreichen der Konzentrationspotentiale meist psychisch und körperlich spürbar: Sauerstoffverbrauch, Atemfrequenz und Blutdruck sinken; Ruhe und ein emotionales Wohlbefinden können sich einstellen. Es finden auf der körperlichen und emotionalen Erlebnisebene ähnliche Prozesse statt wie beim kindgemäßen autogenen Training, das interessierte Lehrer ebenfalls anwenden können.

Auch Rechen-Mandalas entfalten – besonders, wenn sie von außen nach innen bearbeitet werden – ihre stabilisierende Wirkung. Der Einsatz der Rechen-Mandalas leistet damit einen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung des Kindes.

Steigerung der feinmotorischen Fähigkeiten

Die Mandalamotive haben eine Durchschnittsgröße, die in einem altersgerechten Zeitumfang bearbeitet werden können. Die Malrichtung ist bei allen Mandala-Motiven von außen nach innen verlaufend. Wenn kinesthetische und feinmotorische Übungseffekte voll ausgeschöpft werden sollen, darf das Blatt während des Ausmalens nicht gedreht werden. Man kann es z. B. mit Tesafilm® an den Ecken auf der Unterlage fixieren.

Steigerung der Rechenkompetenz

Bei der Bearbeitung der Rechen-Mandalas wird die Rechenkompetenz der Schüler in besonderem Maße durch die hohe Anzahl der Übungsaufgaben mit unterschiedlichen Aufgabentypen und der zentrierenden Arbeitsweise, die das jeweilige Mandala herbeiführt, erhöht. Die Rechenaufgaben der Mandalas wurden so konzipiert, dass sie während der Erarbeitung immer wieder unter dem Übungsaspekt für alle Schüler eingesetzt werden können. Ebenso dienen sie der qualitativen und quantitativen Vertiefung für spezielle Leistungsgruppen innerhalb der Klasse. Auch für offene Unterrichtsformen, wie z. B. die Stationenarbeit, sind die Mandalas hervorragend geeignet.

Die Überschriften der einzelnen Seiten informieren Lehrer über den zu übenden Rechenaspekt.

Hinweise zur Anwendung

Zuerst wird das Feld mit dem Pfeil gesucht. Die Rechenaufgabe in diesem ersten Feld wird ausgerechnet und die Lösung eingetragen. Dann wird das nächste Feld ausgerechnet und so wandert man bis in die Mitte des Mandalas. Erst dann sollte man mit dem Ausmalen wieder im Feld mit dem Pfeil beginnen.

Am unteren Ende der jeweiligen Seite befinden sich die Farbangaben, die jeweils für mehrere Lösungszahlen gelten. Gut geeignet sind Buntstifte, Pastellfarbstifte oder auch Filzstifte.

Zur Rechenkontrolle sind die Mandalas am Ende des Bandes erneut mit den Lösungszahlen in den entsprechenden Feldern zu finden.

Wir wünschen Ihnen beim Einsatz des Rechen-Mandala-Heftes viel Freude und den Schülern guten Erfolg.

Rita & Norbert Seeger

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

Inhaltsverzeichnis



Übungsaufgaben im Zahlenraum 1–20 für das 1. Schuljahr

Der Hund: Plusaufgaben im Zahlenraum 1–10	7
Das Schaf: Minusaufgaben im Zahlenraum 1–10	8
Der Hase: Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum 1–10	9
Der Pelikan: Plus- und Minusaufgaben mit Platzhalter im Zahlenraum 1–10	10
Der Wal: Plus- <u>und</u> Minusaufgaben <u>und</u> Aufgaben mit Platzhalter im Zahlenraum 1–10	11
Der Bär: Zehnerüberschreitung in zwei Schritten	12
Die Robbe: Zehnerüberschreitung in einem Schritt	13
Das Krokodil: Zehnerunterschreitung in zwei Schritten	14
Der Elefant: Zehnerunterschreitung in einem Schritt	15
Der Tiger: Plusaufgaben im Zahlenraum 10–20	16
Das Trampeltier: Minusaufgaben im Zahlenraum 10–20	17
Der Affe: Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum 10–20	18
Der Koala: Plus- und Minusaufgaben mit Platzhalter im Zahlenraum 10–20	19
Das Känguru: Plus- <u>und</u> Minusaufgaben <u>und</u> Aufgaben mit Platzhalter im Zahlenraum 10–20	20
Der Vogel Strauß: Plusaufgaben im Zahlenraum 1–20	21
Der Frosch: Minusaufgaben im Zahlenraum 1–20	22
Die Kuh: Plusaufgaben mit ganzen Zehnern	23
Der Hund: Minusaufgaben mit ganzen Zehnern	24



Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100 für das 2. Schuljahr

Am Leuchtturm: Plus- und Minusaufgaben von 1–20	25
Die Schatzkarte: Plus- und Minusaufgaben ohne Zehnerüberschreitung von 20–40	26
Der Zauberer: Plus- und Minusaufgaben ohne Zehnerüberschreitung von 40–70	27
Die Pyramide: Plus- und Minusaufgaben ohne Zehnerüberschreitung von 40–70	28
Der Wolf: Plusaufgaben ohne Zehnerüberschreitung von 70–100	29
Das Einhorn: Minusaufgaben ohne Zehnerüberschreitung von 70–100	30
Die Vogelscheuche: Plusaufgaben mit Zehnerüberschreitung in zwei Schritten von 10–100	31
Der Pegasus: Minusaufgaben mit Zehnerüberschreitung in zwei Schritten von 20–100	32
Nessie: Plus- und Minusaufgaben in zwei Schritten von 10–100	33
Der Zwerg: Plusaufgaben von 10–50 mit Zehnerüberschreitung	34
Der Bär: Minusaufgaben von 10–50 mit Zehnerüberschreitung	35
Die Zauberfee: Plusaufgaben von 50–100 mit Zehnerüberschreitung	36
Der König: Minusaufgaben von 50–100 mit Zehnerüberschreitung	37
Die Meerjungfrau: Plus- und Minusaufgaben von 10–100	38
Der Drache: Plus- und Minusaufgaben von 10–100	39
Die Eule: Plusaufgaben mit Platzhalter von 10–100	40
Die Maus: Minusaufgaben mit Platzhalter von 10–100	41
Der Schatz: Plus- und Minusaufgaben mit Platzhalter von 1–100	42



Übungsaufgaben zum kleinen Einmaleins – mit Divisionsaufgaben ab dem 2. Schuljahr

Die Schnecke: Malaufgaben zur Zweier-, Vierer- und Achterreihe	43
Der Tintenfisch: Malaufgaben zur Dreier-, Sechser- und Neunerreihe	44
Die Schildkröte: Malaufgaben zur Fünfer- und Zehnerreihe	45
Der Hahn: Malaufgaben zur Siebenerreihe	46
Das Feuerwehrauto: Malaufgaben zur Sechser-, Siebener- und Achterreihe	47
Der Ballon: Malaufgaben zur Siebener-, Achter- und Neunerreihe	48
Der Fisch: Teilaufgaben zur Zweier-, Vierer- und Achterreihe.	49
Der Igel: Teilaufgaben zur Dreier-, Sechser- und Neunerreihe	50
Die Schlange: Gemischte Aufgaben zur Fünfer- und Zehnerreihe	51
Die Robbe: Gemischte Aufgaben zur Siebenerreihe.	52
Das Spinnennetz: Teilaufgaben zur Sechser-, Siebener- und Achterreihe.	53
Die Delfine: Teilaufgaben zur Siebener-, Achter- und Neunerreihe	54
Der Jongleur: Gemischte Aufgaben zu allen Einmaleinsreihen	55
Der Bogenschütze: Gemischte Aufgaben zu allen Einmaleinsreihen	56
Der Schmetterling: Gemischte Aufgaben zu allen Einmaleinsreihen.	57
Der Radfahrer: Malaufgaben zu allen Einmaleinsreihen	58
Der Pfau: Gemischte Aufgaben zu allen Einmaleinsreihen	59



Aufgaben zur mündlichen Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 1000 für das 3. Schuljahr

Die Erde: Einfache Additionsaufgaben im Zahlenraum von 1–1000	60
Die Muscheln: Einfache Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum von 1000–1	61
Die Quallen: Additionsaufgaben, Ergänzungen mit Zehnerzahlen zum nächsten Hunderter .	62
Die Kopffüßler: Subtraktionsaufgaben mit ganzen Zehnern zum Hunderter	63
Der Dimetrodon: Additionsaufgaben mit Zehnerzahlen und Überschreitung des Hunderters .	64
Der Archäopteryx: Subtraktionsaufgaben mit Zehnerzahlen mit Unterschreitung des Hunderters	65
Der Stegosaurus: Additionsaufgaben mit Einerzahlen innerhalb der Hunderter.	66
Der Brachiosaurus: Subtraktionsaufgaben mit Einerzahlen innerhalb der Hunderter.	67
Der Tyrannosaurus: Additionsaufgaben mit Zehnerüberschreitung innerhalb der Hunderter. .	68
Der Ignanodon: Subtraktionsaufgaben mit Zehnerüberschreitung innerhalb der Hunderter . .	69
Der Diplodocus: Additionsaufgaben mit Zehner-Einer-Zahlen innerhalb der Hunderter	70
Der Triceratops: Subtraktionsaufgaben mit Zehner-Einer-Zahlen innerhalb der Hunderter . . .	71
Der Ankylosaurus: Additionsaufgaben und Ergänzungen mit ganzen Hundertern im Zahlenraum bis 1000.	72
Der Tyrannosaurus: Subtraktionsaufgaben und Ergänzungen mit ganzen Hundertern im Zahlenraum bis 1000.	73
Der Elasmosaurus: Additionsaufgaben mit Hunderter-Zehner-Zahlen im Zahlenraum bis 1000	74
Das Pteranodon: Subtraktionsaufgaben mit Hunderter-Zehner-Zahlen im Zahlenraum bis 1000	75
Das Uintatherium: Additionsaufgaben mit Hunderter-Zehner-Einer-Zahlen im Zahlenraum bis 1000.	76
Das Mammut: Subtraktionsaufgaben mit Hunderter-Zehner-Einer-Zahlen im Zahlenraum bis 1000.	77
Rechen-Mandala-Urkunde.	78

Lösungen



Lösungen der Übungsaufgaben im Zahlenraum 1–20 für das 1. Schuljahr. 79



Lösungen der Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 100
für das 2. Schuljahr. 83



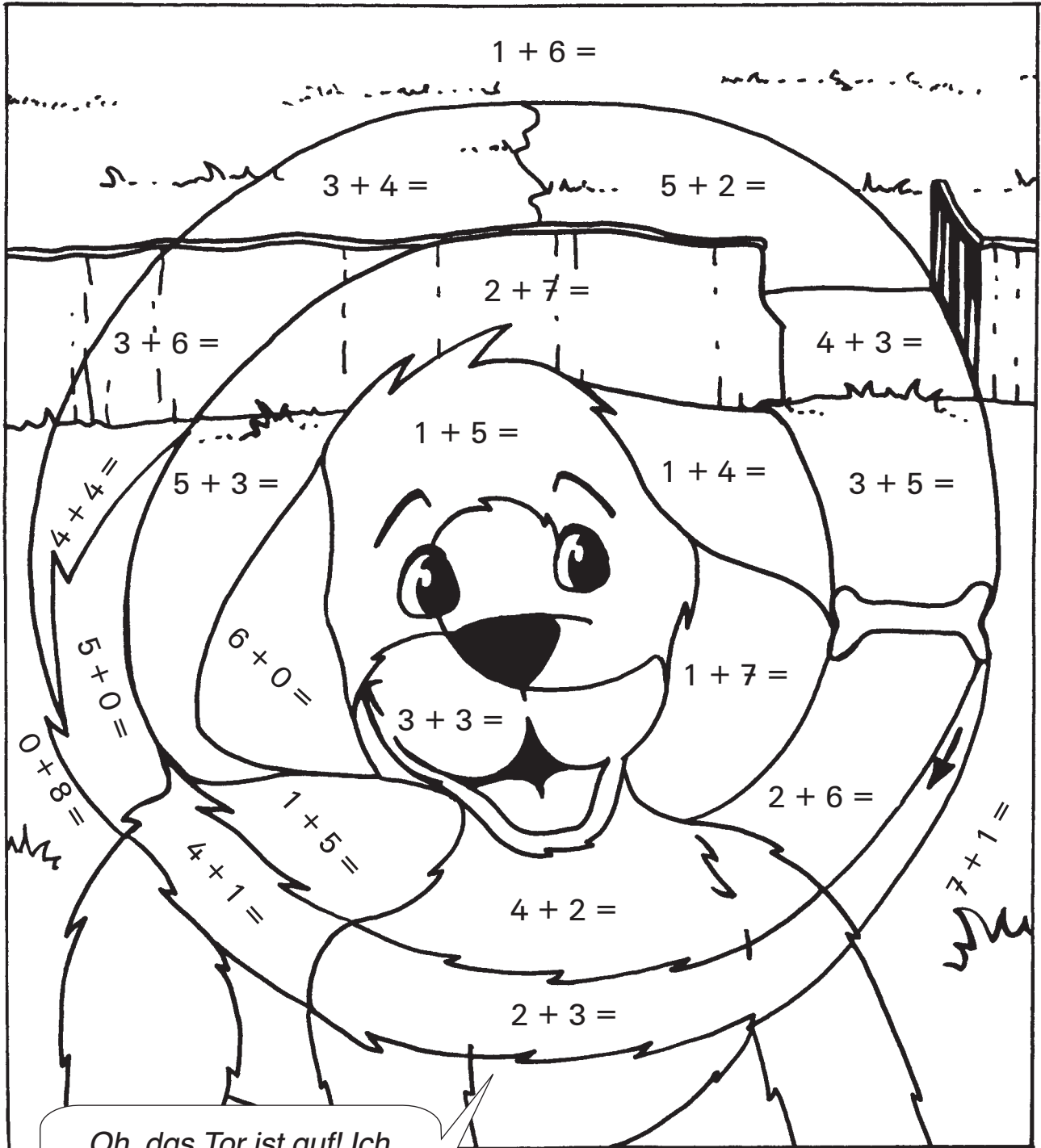
Lösungen der Übungsaufgaben zum kleinen Einmaleins – mit
Divisionsaufgaben ab dem 2. Schuljahr 88



Lösungen der Aufgaben zur mündlichen Addition und Subtraktion im Zahlenraum
bis 1000 für das 3. Schuljahr 92

Der Hund

Plusaufgaben im Zahlenraum 1–10



Oh, das Tor ist auf! Ich guck' mal, was draußen in der Welt passiert.

N. und R. Seeger: 70 Rechenmandatas – Magisch, tierisch, motivierend
© Auer Verlag

Rechne erst alle Aufgaben und suche dann die Farben! Beginne beim Pfeil!

**Lösungszahlen
und Farben:**

dunkelbraun:
5

hellgrün:
8

hellbraun:
6

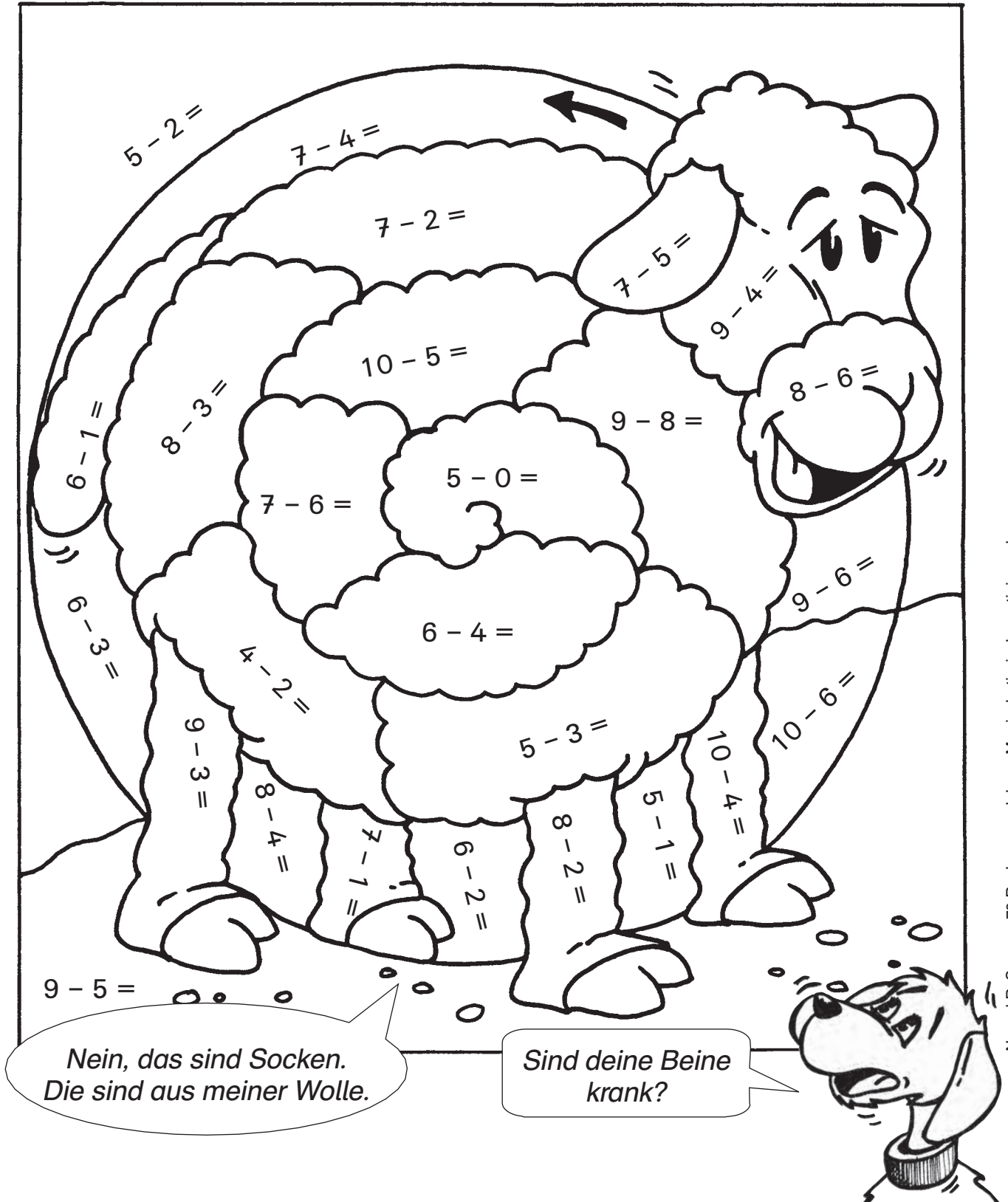
rot:
9

dunkelgrün:
7



Das Schaf

Minusaufgaben im Zahlenraum 1–10



N. und R. Seeger: 70 Rechenmandatas – Magisch, tierisch, motivierend
© Auer Verlag

Rechne erst alle Aufgaben und suche dann die Farben! Beginne beim Pfeil!

**Lösungszahlen
und Farben:**

hellbraun:
1

grün:
4

dunkelbraun:
2

weiß:
5

blau:
3

rot:
6





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

70 Rechenmandalas - magisch, tierisch, motivierend

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

