



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Basis-Rechenfertigkeiten spielerisch trainieren

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	4
1 Fördermaterialien für Rechenoperationen	5
Drei gewinnt – Kombiaufgaben für kluge Köpfe	6
Gripsgymnastik: Fehlende Mengen	9
Gripsgymnastik: Rechenkärtchen	11
2 Rechnen mit Geld	17
Rechnen mit Geld: Anlegespiel	18
Rechnen mit Geld: Memospiel	25
Rechnen mit Geld: Euro-Trio	27
3 Rechnen mit Zeit	32
Rechnen mit Zeit: Memospiel	33
Rechnen mit Zeit: Domino	37
Rechnen mit Zeit: Quartett	40
Rechnen mit Zeit: Fragekarten rund um die Zeit	44
4 Bruchrechnen	50
Bruchrechnen: Domino	51
Bruchrechnen: Memospiel	56
Bruchrechnen: Gruppen bilden	61
Bildnachweise	71



Digitales Zusatzmaterial

Word-Vorlagen

farbige Materialien zum Kapitel „Rechnen mit Geld“

Lösungen

Fördern in Mathematik – eine Herausforderung für viele Lehrer, vor allen Dingen, wenn sie dieses Fach unter Umständen fachfremd unterrichten müssen. Hier bietet es sich an, durch verschiedene Angebote in spielerischer Form Abwechslung in den Unterricht zu bringen und dabei die Förderung/Übung von mathematischen Inhalten zu behandeln. Das folgende Material ist aus der jahrelangen Arbeit an unserem SBBZ-Lernen – Sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum (Förderschule) entstanden. Manche Spielideen wurden wieder verworfen, andere haben sich bis heute im Unterricht bewährt. In dieser Mappe sollen einige dieser bewährten Materialien vorgestellt werden.

Die Materialien wurden so konzipiert, dass sie individuell im Unterricht eingesetzt werden können. Sei es in der Einzelförderung mit einem Schüler, in der Stillarbeitsphase oder in der Partner- und Gruppenarbeit. Viele Karten können zum Ende einer Stunde als Fragekarten eingesetzt werden und so die Zeit bis zum Klingeln überbrücken.

Es bietet sich an, die Karten auf festeres Papier zu kopieren und anschließend zu laminieren. So wird gewährleistet, dass die Karten lange halten.

Jens Eggert

1 Fördermaterialien für Rechenoperationen

Man kann Schüler auf verschiedenste Weise beim Erlernen von Rechenoperationen unterstützen. Hierzu möchte ich eine kleine Auswahl an Beispielen vorstellen:

Drei gewinnt – Kombiaufgaben für kluge Köpfe

Für dieses Rechenspiel gibt es eine ausführliche Beschreibung in dieser Mappe.

Gripsgymnastik: Fehlende Mengen

Diese Karten können in der Einzelförderung als auch in der Partnerarbeit oder Gruppenarbeit verwendet werden. In der Einzelarbeit können die Schüler die Aufgabe ins Heft übertragen und nach dem Ausfüllen selbst kontrollieren. Ein Partner kann einen Mitschüler auch einfach abfragen.

Gripsgymnastik: Rechenkärtchen

Bei diesen Rechenkarten gibt es immer eine Multiplikations- oder Divisionsaufgabe mit einer anschließenden Additions- oder Subtraktionsaufgabe. Diese Karten können sowohl in der Einzelförderung als auch in der Partner- oder Gruppenarbeit verwendet werden.

Spielanleitung

Ein Schüler oder der Lehrer benennt eine Zahl zwischen 1 und 50. Die Klasse muss nun auf dem Spielfeld drei aneinander liegende Zahlenfelder durch variable Rechenoperationen miteinander verbinden um zu dem Ergebnis zu kommen.

Wie viele Lösungen finden die Schüler?

- Die Felder können senkrecht, waagrecht, diagonal oder „über“ Eck miteinander verbunden sein, siehe Beispiel unten. Je nach Leistungsstand der Klasse gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen.
- Einfachste Spielvorgabe ist die Addition, die von vielen Schülern anfangs am liebsten gespielt wird. Die höchste Lösungszahl kann hier nur 27 sein!
- Die nächste Steigerung ist eine Kombination aus Addition und Subtraktion. Dabei ist es egal, ob zuerst eine Addition oder eine Subtraktionsaufgabe vorkommt. Die höchste Lösungszahl ist 17.
- Als dritte Variante bietet sich die Kombination aus Multiplikation und Addition an.
- Die vierte Variante ist Multiplikation und Subtraktion.
- Als fünfte Variante werden Multiplikation und frei wählbar Addition/Subtraktion miteinander kombiniert. Hierbei ist darauf zu achten, dass immer zuerst die Multiplikation erfolgt, da man hier auf die Rechenregel „Punkt- vor Strichrechnung“ achten soll.
- Bei der sechsten Variante kann man noch die Division in irgendeiner Form hinzufügen.

Erlaubt sind dabei folgende Kombinationen:

Drei Zahlen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander, sowie „über Eck“.

Hierzu folgendes Beispiel: Als Lösungszahl wird 12 vorgegeben. Welche Lösungen sind nun möglich?

Waagrecht: $2 \cdot 3 + 6 = 12$

Senkrecht: $8 : 4 \cdot 6 = 12$

Diagonal: $9 + 5 - 2 = 12$
oder $3 \cdot 5 - 3 = 12$

Über Eck: $1 + 9 + 2 = 12$
oder $7 + 3 + 2 = 12$
oder $1 + 5 + 6 = 12$

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

Für verschiedene Rechenrunden können schnell über einen Beamer oder per Folie an einem Overheadprojektor die Zahlenfelder gezeigt werden. Ebenso hat man die Möglichkeit, mit den Leervorlagen (siehe Download-Materialien) neue Zahlenfelder zu entwerfen.

Spielfeld 1

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

Spielfeld 2

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

1 Gripsgymnastik

Bei den Aufgaben zur „Gripsgymnastik“ geht es darum, dass die Schüler unter anderem die Rechenregel „Punkt- vor Strichrechnung“ lernen. Das Lösen von Multiplikationsaufgaben ist ein reines Auswendiglernen. Aus der Erfahrung im Unterricht hat sich gezeigt, dass viele Kinder aber große Probleme mit den Rechenoperationen Addition und Subtraktion haben, vor allen Dingen, wenn es dabei um Aufgaben mit dem Zehnerübergang geht. Die Kombination von Multiplikations- bzw. Divisionsaufgaben verbunden mit einer Additions- oder Subtraktionsaufgabe ist für die Schüler nun eine neue Herausforderung.

Diese Aufgabenkarten können in der Einzelarbeit, Partner- als auch Gruppenarbeit verwendet werden. Weiterhin können die Aufgaben sowohl mündlich gelöst oder auch als Rechenaufgabe schriftlich ins Heft übertragen werden.

Die Lösungen zu den Aufgabenkarten sowie Leervorlagen zum Erstellen eigener Aufgaben sind bei den Zusatzmaterialien zu finden.

1 Gripsgymnastik: Fehlende Mengen

Wie viel fehlt zur vollen ___?

10	
5	
	1
8	
	2

Wie viel fehlt zur vollen ___?

10	
6	
	3
9	
	1

Wie viel fehlt zur vollen ___?

20	
3	
	11
14	
	6

Wie viel fehlt zur vollen ___?

20	
4	
	15
12	
	7

Wie viel fehlt zur vollen ___?

30	
1	
	11
15	
	4

Wie viel fehlt zur vollen ___?

30	
6	
	10
16	
	26

Wie viel fehlt zur vollen ___?

40	
10	
	1
13	
	6

Wie viel fehlt zur vollen ___?

40	
16	
	25
10	
	7

Wie viel fehlt zur vollen ___?

50	
2	
	11
15	
	45

Wie viel fehlt zur vollen ___?

50	
17	
	1
10	
	8



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Basis-Rechenfertigkeiten spielerisch trainieren

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

