

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Rätsel für helle Köpfe / 4. Schuljahr

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	5
1 Rätsel im Zahlenraum bis 10000	6 - 24
<i>1. Geheim: Darstellung von Zahlen</i>	
<i>2. Verbindungsmaschine: Das kleine Einmaleins</i>	
<i>3. Verbindungsmaschine: Division durch einstellige Zahlen</i>	
<i>4. Rechenschlangen: Addition und Subtraktion</i>	
<i>5. Der Zahlenwegweiser: Ergänzungsaufgaben</i>	
<i>6. Rechenstraßen: Wege durch alle Rechenarten</i>	
<i>7. Rechenhaus zum großen Einmaleins</i>	
<i>8. Die Rechenstadt zum großen Einmaleins</i>	
<i>9. Puzzle: Das große Einmaleins</i>	
<i>10. Buchstabenlabyrinth: Zahlenwörter von 1 bis 1000</i>	
<i>11. Vorgänger und Nachfolger</i>	
<i>12. Buchstabenlabyrinth: Fachbegriffe beim Rechnen</i>	
<i>13. Buchstabenlabyrinth: Regeln beim Runden von Zahlen</i>	
<i>14. Rätsel vom Zahlenteufel: Runden von Zahlen</i>	
<i>15. Teilbarkeitsregeln in der Rückwärtsschrift</i>	
<i>16. Verbindungsmaschine: Teiler von Zahlen</i>	
<i>17. Teilbarkeitshäuser</i>	
2 Schriftliche Grundrechenarten	25 - 40
<i>1. Additionen im Geheimcode</i>	
<i>2. Der Zahlenkamm: Rätsel zur schriftlichen Addition & Subtraktion</i>	
<i>3. Die Zahlenleiter: Rätsel zur schriftlichen Addition & Subtraktion</i>	
<i>4. Die Zahlentreppe: Rätsel zur schriftlichen Addition & Subtraktion</i>	
<i>5. Das Rätsel vom Zahlenteufel: Ergänzen</i>	
<i>6. Multiplikation im Geheimcode</i>	
<i>7. Domino: Die schriftliche Multiplikation</i>	
<i>8. Der Zahlenturm: Schriftliche Multiplikation</i>	
<i>9. Die Zahlenkreise: Multiplikation von Zahlen</i>	
<i>10. Domino: Die schriftliche Division</i>	
<i>11. Die Zahlenmauer: Rätsel zur schriftlichen Division</i>	
<i>12. Verbindungsmaschine: Schriftliche Division mit Rest</i>	
<i>13. Sortiermaschine: Quer durch die Rechenarten</i>	
<i>14. Memory: Multiplikation und Subtraktion</i>	
<i>15. Memory: Division und Addition</i>	

Inhalt

3 Größen und Geometrie 41 - 53

1. *Sortiermaschine: Längen im Alltag*
2. *Domino: Maßeinheiten für Längen*
3. *Domino: Maßeinheiten für Gewichte*
4. *Domino: Maßeinheiten der Zeit*
5. *Puzzle: Verwandlung von Einheiten*
6. *Zahlenzüge: Ordnen von Größen*
7. *Begriffe entschlüsseln: Grundwissen zu den Einheiten*
8. *Sortiermaschine: Flächen und Körper*
9. *Bilderpuzzle: Geometrische Körper*
10. *Sortiermaschine: Eigenschaften von Körpern*
11. *Geheim: Entschlüsselung von geometrischen Begriffen*
12. *Buchstabenlabyrinth: Fachbegriffe zu geometrischen Abbildungen*

4 Die Lösungen 54 - 64

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

die vorliegende Rätselsammlung kann unabhängig vom Lehrbuch in unterschiedlichster Form im Mathematikunterricht eingesetzt werden. So bieten die Kopiervorlagen abwechslungsreiche und vielfältige Übungen zur Festigung und Vertiefung von gelerntem Wissen.

Auch in Freiarbeitsphasen oder Vertretungsstunden sind sie eine willkommene Abwechslung. Die Möglichkeit der inneren Differenzierung ist durch dieses Material ebenfalls gegeben. Weiterhin ist der Einsatz der Kopiervorlagen auch in höheren Jahrgangsstufen in Wiederholungsphasen sinnvoll.

Die Rätselarten sind sehr vielfältig, sodass ein abwechslungsreicher und handlungsorientierter Unterricht die Schülerinnen und Schüler für das Fach Mathematik motiviert.

Sie lösen diese Zahlenrätsel unterschiedlicher Art oder knobeln an Dominos, Geheimcodes und verschiedenen Rechenmaschinen. Spannende Bilder- und Buchstabenrätsel, die das Grundwissen und viele mathematischen Begriffe festigen, runden das Bild ab.

Die Inhalte passen sich der Jahrgangsstufe an. So werden schwerpunktmäßig der Zahlenraum bis 10000 und die Grundrechenarten gefestigt. Aber auch Größen und der Bereich der Geometrie werden vertiefend behandelt.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen das Kohl-Verlagsteam und die Autorin

Anette Töniges

Ebenfalls erhältlich:



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 11 147



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 11 148



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 11 149



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 11 151



60 Kopiervorlagen
Best.-Nr. 11 152

1 Rätsel im Zahlenraum bis 10000

1. Geheim: Darstellung von Zahlen

Aufgabe: Schreibe die Zahlen auf, die jeweils dargestellt werden.
(T \Rightarrow Tausender, H \Rightarrow Hunderter, Z \Rightarrow Zehner, E \Rightarrow Einer)

a) $\begin{array}{c} 5 \text{ T} \\ 3 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 1 \text{ Z} \\ 0 \text{ E} \end{array} = \square$

b) $\begin{array}{c} 9 \text{ T} \\ 4 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 0 \text{ Z} \\ 2 \text{ E} \end{array} = \square$

c) $\begin{array}{c} 3 \text{ T} \\ 0 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 21 \text{ Z} \\ 4 \text{ E} \end{array} = \square$

d) $\begin{array}{c} 6 \text{ T} \\ 4 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 0 \text{ Z} \\ 62 \text{ E} \end{array} = \square$

e) $\begin{array}{c} 7 \text{ T} \\ 0 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 0 \text{ Z} \\ 9 \text{ E} \end{array} = \square$

f) $\begin{array}{c} 5 \text{ T} \\ 7 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 6 \text{ Z} \\ 37 \text{ E} \end{array} = \square$

g) $\begin{array}{c} 0 \text{ T} \\ 11 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 5 \text{ Z} \\ 16 \text{ E} \end{array} = \square$

h) $\begin{array}{c} 8 \text{ T} \\ 2 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 44 \text{ Z} \\ 5 \text{ E} \end{array} = \square$

i) $\begin{array}{c} 1 \text{ T} \\ 3 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 1 \text{ Z} \\ 128 \text{ E} \end{array} = \square$

j) $\begin{array}{c} 6 \text{ T} \\ 35 \text{ H} \end{array} \begin{array}{c} 44 \text{ Z} \\ 2 \text{ E} \end{array} = \square$

1 Rätsel im Zahlenraum bis 10000

2. Verbindungsmaschinen: Das kleine Einmaleins

Aufgabe: Diese Maschinen stellen Aufgaben her. Versuche die Arbeit der Maschinen zu erledigen, indem du mit unterschiedlichen Farben die Aufgaben mit den richtigen Ergebnissen verbindest.

a)

Machine a) contains the following multiplication problems and results:

$2 \cdot 4 =$	<input type="radio"/>	20
$4 \cdot 5 =$	<input type="radio"/>	4
$8 \cdot 7 =$	<input type="radio"/>	8
$2 \cdot 2 =$	<input type="radio"/>	56
$9 \cdot 9 =$	<input type="radio"/>	24
$4 \cdot 3 =$	<input type="radio"/>	81
$7 \cdot 6 =$	<input type="radio"/>	12
$3 \cdot 8 =$	<input type="radio"/>	42

b)

Machine b) contains the following multiplication problems and results:

$3 \cdot 2 =$	<input type="radio"/>	6
$7 \cdot 8 =$	<input type="radio"/>	16
$4 \cdot 4 =$	<input type="radio"/>	35
$5 \cdot 7 =$	<input type="radio"/>	56
$9 \cdot 6 =$	<input type="radio"/>	15
$5 \cdot 3 =$	<input type="radio"/>	54
$7 \cdot 9 =$	<input type="radio"/>	30
$6 \cdot 5 =$	<input type="radio"/>	63

c)

Machine c) contains the following multiplication problems and results:

$5 \cdot 9 =$	<input type="radio"/>	45
$8 \cdot 5 =$	<input type="radio"/>	24
$5 \cdot 2 =$	<input type="radio"/>	10
$4 \cdot 6 =$	<input type="radio"/>	40
$9 \cdot 7 =$	<input type="radio"/>	28
$6 \cdot 3 =$	<input type="radio"/>	63
$7 \cdot 4 =$	<input type="radio"/>	18
$2 \cdot 8 =$	<input type="radio"/>	16

d)

Machine d) contains the following multiplication problems and results:

$4 \cdot 7 =$	<input type="radio"/>	27
$9 \cdot 3 =$	<input type="radio"/>	28
$4 \cdot 9 =$	<input type="radio"/>	36
$7 \cdot 2 =$	<input type="radio"/>	18
$3 \cdot 6 =$	<input type="radio"/>	14
$8 \cdot 4 =$	<input type="radio"/>	32
$5 \cdot 8 =$	<input type="radio"/>	45
$9 \cdot 5 =$	<input type="radio"/>	40

1 Rätsel im Zahlenraum bis 10000

3. Verbindungsmaschinen: Division durch einstellige Zahlen

Aufgabe: Diese Maschinen stellen Aufgaben her. Versuche die Arbeit der Maschinen zu erledigen, indem du mit unterschiedlichen Farben die Aufgaben mit den richtigen Ergebnissen verbindest.

a)

$18 : 2 =$	<input type="radio"/>	3
$18 : 6 =$	<input type="radio"/>	7
$16 : 4 =$	<input type="radio"/>	9
$56 : 8 =$	<input type="radio"/>	4
$6 : 3 =$	<input type="radio"/>	5
$45 : 9 =$	<input type="radio"/>	2
$40 : 5 =$	<input type="radio"/>	8
$42 : 7 =$	<input type="radio"/>	6

b)

$54 : 9 =$	<input type="radio"/>	8
$12 : 3 =$	<input type="radio"/>	4
$64 : 8 =$	<input type="radio"/>	6
$45 : 5 =$	<input type="radio"/>	5
$35 : 7 =$	<input type="radio"/>	7
$14 : 2 =$	<input type="radio"/>	9
$12 : 4 =$	<input type="radio"/>	2
$12 : 6 =$	<input type="radio"/>	3

c)

$20 : 5 =$	<input type="radio"/>	8
$24 : 3 =$	<input type="radio"/>	4
$49 : 7 =$	<input type="radio"/>	5
$30 : 6 =$	<input type="radio"/>	6
$12 : 2 =$	<input type="radio"/>	7
$24 : 8 =$	<input type="radio"/>	9
$36 : 4 =$	<input type="radio"/>	3
$18 : 9 =$	<input type="radio"/>	2

d)

$30 : 5 =$	<input type="radio"/>	6
$14 : 7 =$	<input type="radio"/>	4
$8 : 2 =$	<input type="radio"/>	2
$63 : 9 =$	<input type="radio"/>	5
$40 : 8 =$	<input type="radio"/>	7
$27 : 3 =$	<input type="radio"/>	9
$36 : 6 =$	<input type="radio"/>	8
$32 : 4 =$	<input type="radio"/>	6

Mathe-Rätsel für kluge Köpfe

4. Schuljahr

2. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2011
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Anette Töniges
Grafik & Satz: Kohl-Verlag
Coverbild © Christian Schwier, Fotolia
Illustrationen auf S. 50: Paul W. Brian, B. Reitz-Hofmann, Boki, Schliemer, sabri deniz kizil, Fotolia

Bestell-Nr. P11 150

ISBN: 978-3-95513-584-3

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

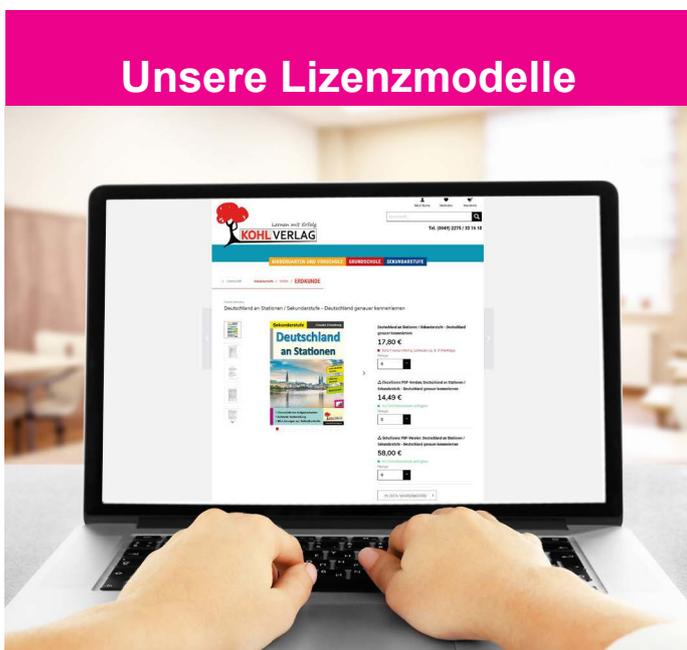
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2021

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Rätsel für helle Köpfe / 4. Schuljahr

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

