

SCHOOL-SCOUT.DE

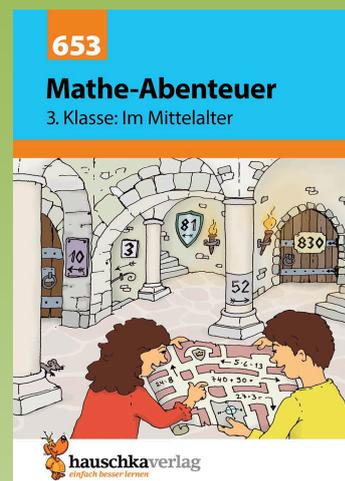
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Abenteurer, 3. Klasse - Im Mittelalter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	1	Schriftliche Addition/Subtraktion	40
Lerntipps	3	Multiplikation mit Zehnerzahlen	42
Addieren/Subtrahieren bis 100	4	Längen (km, m)	44
Einmaleins	6	Konzentrationsübung	45
Konzentrationsübung	8	Gemischte Aufgaben bis 100	46
Einmaleins mit 3, 6, 9	10	Schriftliche Subtraktion	49
Gewichte (kg, g)	11	Gewichte (kg, g)	50
Einmaleins	13	Zahlen bis 1000	51
Einmaleins mit 7	14	Einmaleinssätze (alle)	52
Einmaleins mit 9	15	Längen (cm, mm)	54
Addieren/Subtrahieren bis 1000	16	Zahlenrätsel	55
Zahlen bis 1000	18	Gemischte Aufgaben bis 100	56
Einmaleins	20	Uhrzeit (Std., Min.)	58
Zahlen bis 1000	23	Platzhalteraufgaben	59
Konzentrationsübung	24	Division	60
Längen (messen)	26	Konzentrationsübung	63
Gemischte Aufgaben bis 100	28	Einmaleins	64
Rechnen mit Geld (€)	29	Größen	65
Symmetrie	31	Gemischte Aufgaben bis 1000	66
Uhrzeit (Std., Min.)	32	Achsensymmetrie	67
Rechnen mit Geld (€, Cent)	33	Einmaleinstabelle	68
Addieren/Subtrahieren bis 1000	34	Fachbegriffe/Grundrechenarten	70
Rätsel	35	Größen	71
Schriftliche Addition	36	Stichwortverzeichnis	72
Einmaleins/Vergleichen (>, <)	38		
Symmetrie	39	Lösungsteil und Rechenspiel in der Heftmitte nach Seite	36

Hauschka Lernhilfen, Heft 653
 © 2017 Hauschka Verlag
 Lilienthalstraße 2, 82178 Puchheim
 Telefon +49 89 1416013
 Fax +49 89 1416015
 E-Mail: info@hauschkaverlag.de
 www.hauschkaverlag.de

Verfasserin: Brigitte Schreiber, Grafing
Lektorat: Agnes Spiecker, Freising
Illustrationen: Gisela Specht, München/
 Elke Dirksen, Augsburg/Hubert Stadtmüller, München
Gestaltung und Layout: Redaktion Hauschka Verlag
Druck: Kessler Druck + Medien GmbH & Co. KG, Bobingen
 Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
 ISBN 978-3-88100-653-8

Liebe Eltern,

langfristigem Lernerfolg liegen Motivation und Freude zugrunde. Dieses Heft hilft Ihrem Kind, Spaß und Interesse an Matheaufgaben zu finden. **Abwechslungsreiche Aufgaben, lustige Rätsel sowie Knobel- und Rechenspiele wecken die Freude am Lernen.**

Die **Aufgaben** sind **eingebettet** in die **spannende Erzählung** von Anna und Felix, die bei ihrem Großvater eine Zeitmaschine entdecken und auf eine mittelalterliche Abenteuerreise gehen. Beim Lösen der Aufgaben erfährt Ihr Kind Einzelheiten über die Erlebnisse der beiden Kinder. Nebenbei wird so auch die **Lesefertigkeit** geschult.

- ▶ In **kleinen Lerneinheiten** werden einige **wichtige Lerninhalte des vorgeschriebenen Unterrichtsstoffes** der 3. Klasse wiederholt. Der **Schwierigkeitsgrad** der Aufgaben **steigert sich langsam**.
- ▶ Das Programm enthält ebenso **Konzentrationsübungen**.
- ▶ Die ausführlich erklärten **Lösungen** befinden sich in der Mitte des Heftes und sind **heraustrennbar**.
- ▶ **Leicht verständliche Aufgabenstellungen, viele Beispielaufgaben und einfache Lösungskontrollen** ermöglichen auch **schwachen Schülern** mit diesem Heft **alleine** zu arbeiten. Die Selbstständigkeit Ihres Kindes wird gefördert.
- ▶ Außerdem bietet dieses Übungsprogramm **Lerntipps** (S. 3) sowie **verständliche Übersichten über Größen, Abkürzungen und Umwandlungen** (S. 70/71). Mit der **Einmaleinstabelle** (S. 68/69) können Sie die verschiedenen Einmaleinssätze mit Ihrem Kind wiederholen.

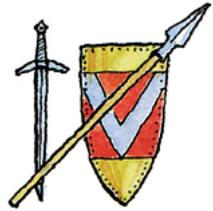
Auf ein fröhliches und erfolgreiches Mathe-Abenteuer im Mittelalter!

Ihre

Brigitte Suterker

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

kannst du dir vorstellen, in einer anderen Zeit zu leben? Vielleicht in der Ritterzeit im Mittelalter? Dieses Buch erzählt die Geschichte von Anna und Felix, die in ihren Sommerferien eine Zeitmaschine entdecken. Damit beginnt für sie eine aufregende Reise.



Die beiden erleben viele Abenteuer, bei denen du sie begleiten kannst. Lies und überlege genau, denn es gibt einige knifflige Rätsel und Aufgaben zu lösen.

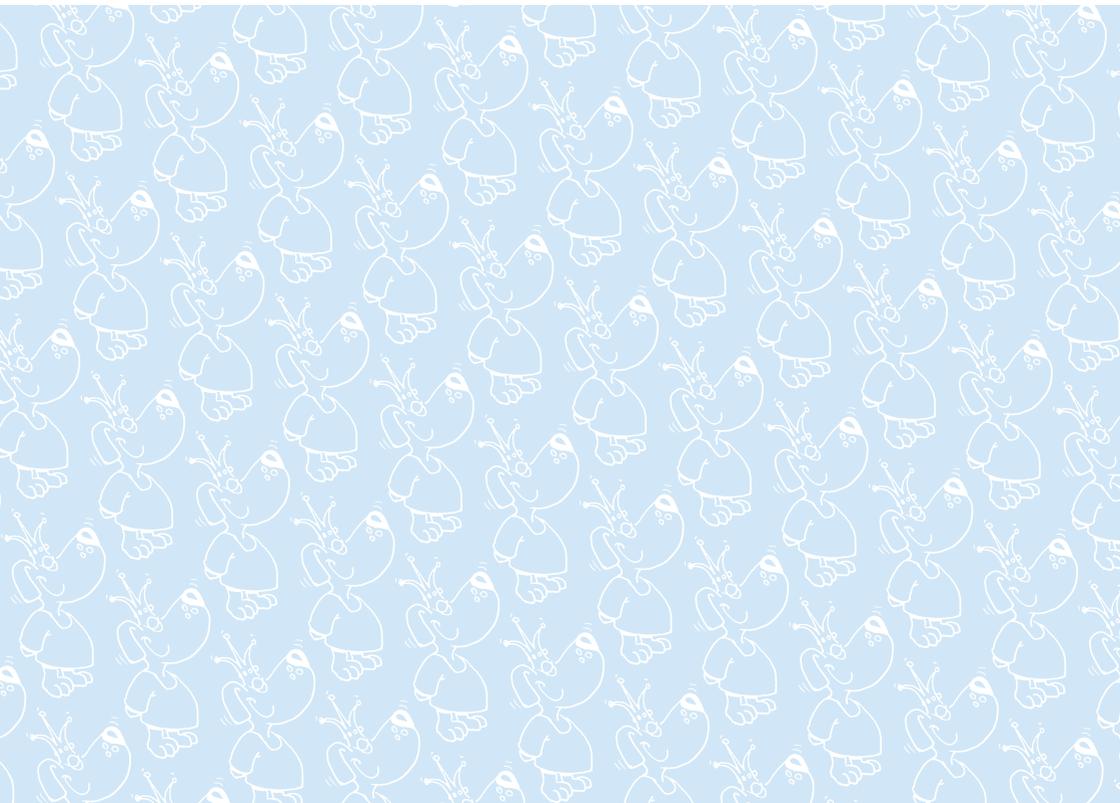


Dieses Buch gehört:

Lerntipps

- ▶ Arbeite nie länger als 30 bis 40 Minuten. Lege eine Pause von mindestens 5 bis 10 Minuten ein! Bist du schon früher müde oder unkonzentriert, unterbrich unbedingt deine Arbeit!
- ▶ Du kannst dich am besten erholen und neue Energie tanken, wenn du:
 - einige Minuten ruhige Musik hörst (schließe dabei die Augen),
 - etwas trinkst und isst,
 - Entspannungsgymnastik machst.

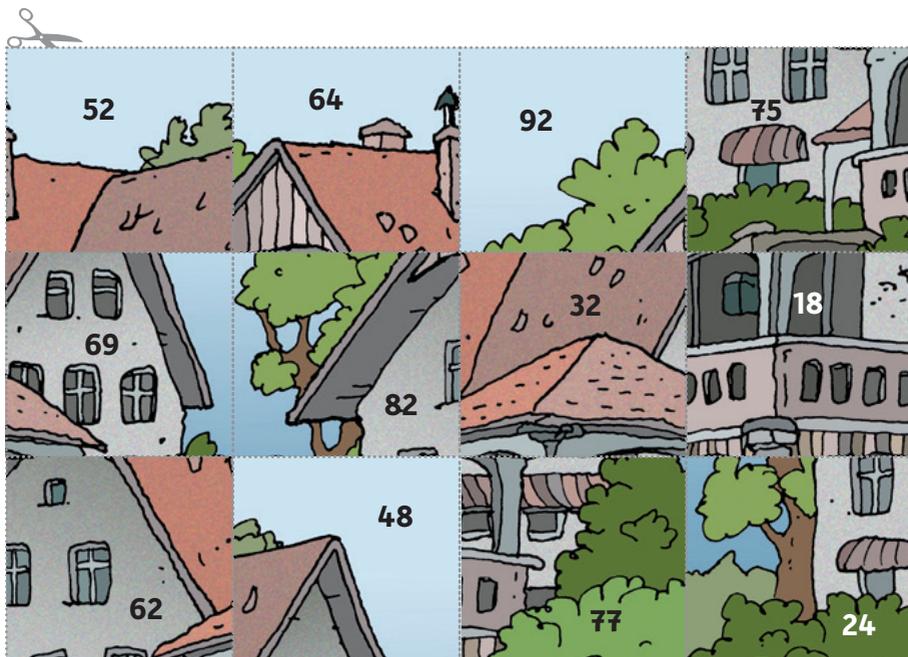
Auf der nächsten Seite geht's los!



Endlich sind die Sommerferien da! Anna und Felix sind Zwillinge, neun Jahre alt, und manchmal große Nervensägen. Da stimmen Vater und Mutter sofort zu, als der Großvater die Kinder über die Sommerferien zu sich einlädt. Der Abschied von den Eltern fällt nicht schwer, und die Bahn bringt die Kinder zu ihrem Ferienziel. Am Abend stehen sie vor dem riesigen, alten Haus ihres Opas. „Irgendwie sieht es gespenstisch und unheimlich aus“, flüstert Felix Anna zu.

1 Willst du Großvaters Haus sehen?

- ▶ **Rechne** die Aufgaben auf der rechten Seite!
- ▶ **Schneide** dann die Rechtecke mit den Lösungszahlen (unten auf dieser Seite) aus. **Lege** sie zuerst auf das richtige Aufgabenfeld und **klebe** sie dann auf!



$27 + 65 =$

$82 - 18 =$

$74 - 22 =$

$31 + 17 =$

$99 - 17 =$

$24 + 38 =$

$81 - 49 =$

$41 + 28 =$

$62 - 38 =$

$49 + 26 =$

$50 - 32 =$

$42 + 35 =$



Sieh jetzt im **herausnehmbaren** Lösungsteil nach Seite 36 nach! Wie alle Lösungen findest du auch diese Lösung unter der **Nummer** der betreffenden Aufgabe. Diesmal also unter **1**.

„Herzlich willkommen!“, begrüßt Großvater die beiden Kinder freundlich. Großvater ist ein kleiner Mann mit einem netten, runzligen Gesicht und einem grauen Vollbart. „Das ist Paulchen“, sagt er, „mit ihm fühle ich mich hier draußen nicht so einsam.“

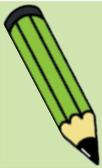
2 ▶ Löse die folgenden Aufgaben!

- ▶ **Suche** dann die Felder mit den Ergebniszahlen (auf der rechten Seite) und **male** sie in den angegebenen Farben **aus**! Dann erfährst du, wer Opas bester Freund ist.



$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$ $4 \cdot 4 = \underline{\quad}$ $6 \cdot 10 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 10 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 2 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 10 = \underline{\quad}$



$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$ $6 \cdot 4 = \underline{\quad}$ $10 \cdot 10 = \underline{\quad}$ $5 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$ $6 \cdot 5 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 4 = \underline{\quad}$



$6 \cdot 8 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 4 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 5 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 5 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 8 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 8 = \underline{\quad}$



$16 : 4 = \underline{\quad}$ $25 : 5 = \underline{\quad}$ $24 : 4 = \underline{\quad}$ $100 : 10 = \underline{\quad}$

$24 : 8 = \underline{\quad}$ $64 : 8 = \underline{\quad}$ $36 : 4 = \underline{\quad}$ $56 : 8 = \underline{\quad}$



$1 \cdot 13 = \underline{\quad}$ $2 \cdot 11 = \underline{\quad}$ $22 : 2 = \underline{\quad}$ $24 : 12 = \underline{\quad}$

$10 \cdot 5 = \underline{\quad}$ $3 \cdot 7 = \underline{\quad}$ $30 : 2 = \underline{\quad}$

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe-Abenteurer, 3. Klasse - Im Mittelalter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

