

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis				Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse		
					Seite	
Vorwort					4	
Lerninhalt		Aufgabentyp	Spielform	Nr.		
Erweiterung des Zahlenraums bis 100		Zahlenfolge von 1 bis 100	Bild aus Punkten	1	5	
		Zehner und Einer	Domino	2	7	
		Zehner und Einer	Ausmalen	3	9	
		Größerer Nachbarzehner	Ja-Nein-Spiel	4	11*	
		100er-Feld	Bild aus Punkten	5	13	
Addition und Subtraktion	ohne Überschreitung (o. Ü.), einstellig	$ZE + E = \square$	Memory	6	15	
		$ZE - E = \square$	Bild aus Punkten	7	17	
		$ZE \pm E = \square$	Geheimschrift	8	19	
		$ZE \pm Z = \square$	Ausmalen	9	21	
	mit Erreichen der Zehnerzahl, einstellig	$ZE + E = \square, Z - E = \square$	Puzzle	10	23	
		$\square + E = Z, Z - \square = ZE$	Kreis-Domino	11	25*	
	mit Zehnerüberschreitung (m. Ü.), einstellig	$ZE + E = \square$	Puzzle	12	27	
		$ZE - E = \square$	Domino	13	29	
		$ZE \pm E = \square$	Ausmalen	14	31	
		$ZE \pm E = \square$	Kreis-Domino	15	33	
	ohne Zehnerüberschreitung (o. Ü.), zweistellig	$ZE + ZE = \square, ZE + \square = ZE$	Ausmalen	16	35*	
		$ZE - ZE = \square$	Geheimschrift	17	37	
		$ZE \pm ZE = \square$	Puzzle	18	39	
	mit Zehnerüberschreitung (m. Ü.), zweistellig	$ZE + ZE = \square$	Bild aus Punkten	19	41	
		$ZE/E + ZE/E = \square$	Ausmalen	20	43	
		$ZE - ZE = \square$	Ausmalen	21	45	
	mit Erreichen der 100	Ergänzen bis 100	Puzzle	22	47	
	Verdoppeln und Halbieren		Verdoppeln und Halbieren	Bild aus Punkten	23	49
	1 x 1		mit 2, 4, 8	Kreis-Domino	24	51
			mit 2, 4, 8, 5, 10	Puzzle	25	53
		mit 3, 6, 9	Ausmalen	26	55	
		mit 7	Ausmalen	27	57	
		mit allen Reihen	Kreuzzahlrätsel	28	59*	
1 : 1		mit 2, 4, 8	Puzzle	29	61	
		mit 3, 6, 9	Ja-Nein-Spiel	30	63*	
		mit allen Reihen	Kreis-Domino	31	65	
		mit allen Reihen	Ausmalen	32	67	
1 x 1 und 1 : 1		mit 7	Geheimschrift	33	69	
		mit allen Reihen	Puzzle	34	71	
	mit $\pm E$	mit allen Reihen	Kreuzzahlrätsel	35	73	
		mit allen Reihen	Kreis-Domino	36	75	
		mit allen Reihen	Ausmalen	37	77	
Rechnen mit Größen und Sachrechnen	Länge, Zeit	Ergänzen bis 1 m und bis 1 h	Bild aus Punkten	38	79	
	Euro	Multiplizieren und Dividieren	Ja-Nein-Spiel	39	81*	
	Geld, Zeit, Länge	Sachaufgaben	Ausmalen	40	83	

* Differenzierungsangebot

Die 40 Rechenspiele bieten Lehrkräften zusätzliches Übungsmaterial zu den grundlegenden Lerninhalten des 2. Schuljahres mit besonderen Schwerpunkten bei der Zehnerüberschreitung und dem kleinen Einmaleins und eignen sich bestens für einen differenzierenden Unterricht.

Die Übungen sind methodisch in der bewährten Form von *Rechenspielen* gestaltet. Dies fördert die *Motivation* und erleichtert durch die Möglichkeit der *Selbstkontrolle* den Einsatz bei *innerer Differenzierung*, im *Förderunterricht*, im *Wochenplan*, in der *Freiarbeit* und in *jahrgangsgemischten Klassen*.

Für eine *Differenzierung* sind Seiten, die anspruchsvollere Spiele enthalten, mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

Dieser Band enthält acht verschiedene Spielformen: Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino/Kreis-Domino, Geheimschrift, Ja-Nein-Spiel, Kreuzzahlrätsel, Memory und Puzzle. Bei allen Spielformen werden die Lösungen spielerisch für die Selbstkontrolle eingesetzt. Im Lösungs-

ablauf wird dann je nach Spielform ausgemalt, der Reihe nach mit Strichen verbunden, bei Domino-, Memory- oder Puzzleteilen richtig sortiert, in der Geheimschrift mit Schlüsselbuchstaben gearbeitet und im Kreuzzahlrätsel eingesetzt.

Die Kinder finden eine (knappe) Anleitung zum jeweiligen Spiel direkt auf dem Aufgabenblatt. Auf jedem Lösungsblatt steht eine genaue Anleitung für die Lehrperson, die Sie den Kindern entweder erläutern können oder z. B. auf einer Karte kopiert zum Freiarbeitsmaterial dazulegen können.

Das exakt gegliederte Inhaltsverzeichnis mit Angabe des Lerninhalts, des Aufgabentyps, der Spielform und der Differenzierungsangebote ermöglichen Ihnen einen schnellen zielgerichteten Zugriff.

Die Rechenspiele sind *lehrbuchunabhängig einsetzbar*, leicht verständlich und damit ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.

Zahlenfolge von 1 bis 100

1

Verbinde die Zahlen von 1 bis 100 mit dem Lineal.

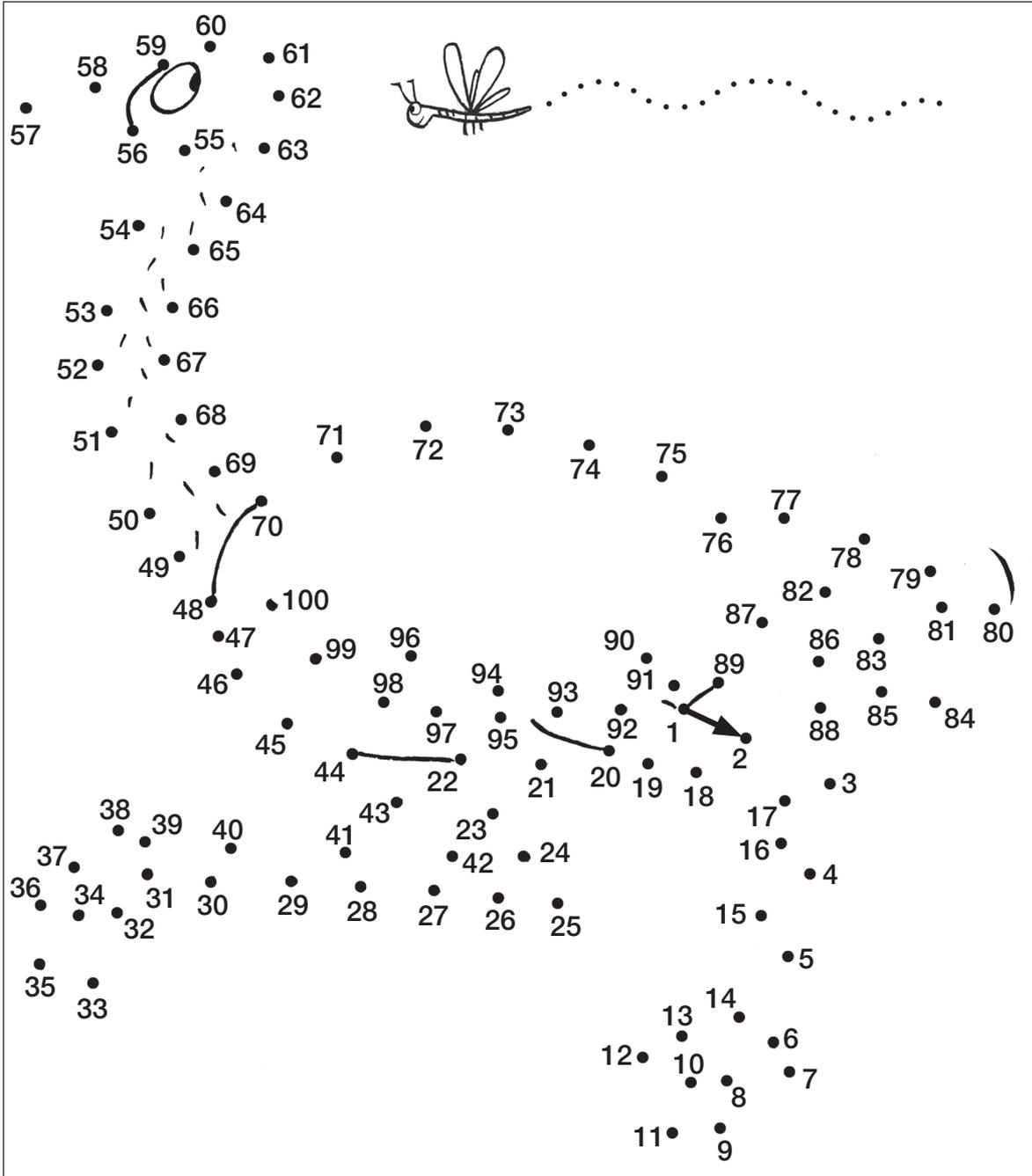
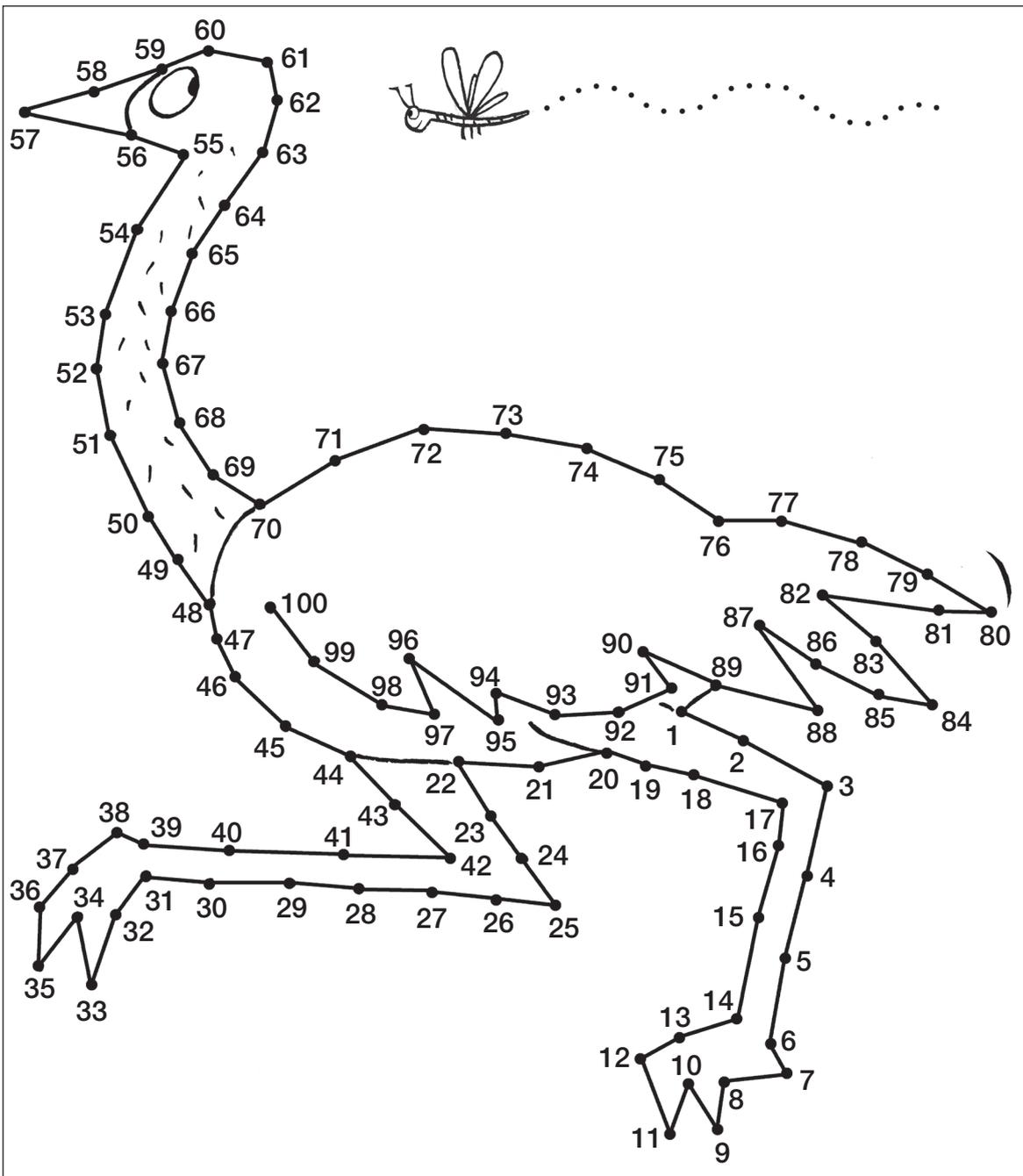


Bild aus Punkten

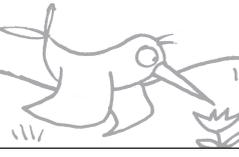
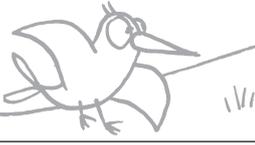
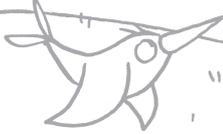
Erweiterung des Zahlenraums bis 100



So geht's:

- Suche die kleinste Zahl (1) im Bild.
- Verbinde von hier aus die Punkte in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen (Lineal).
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

Ordne Zehnern und Einern die richtige Zahl zu (immer rechts).

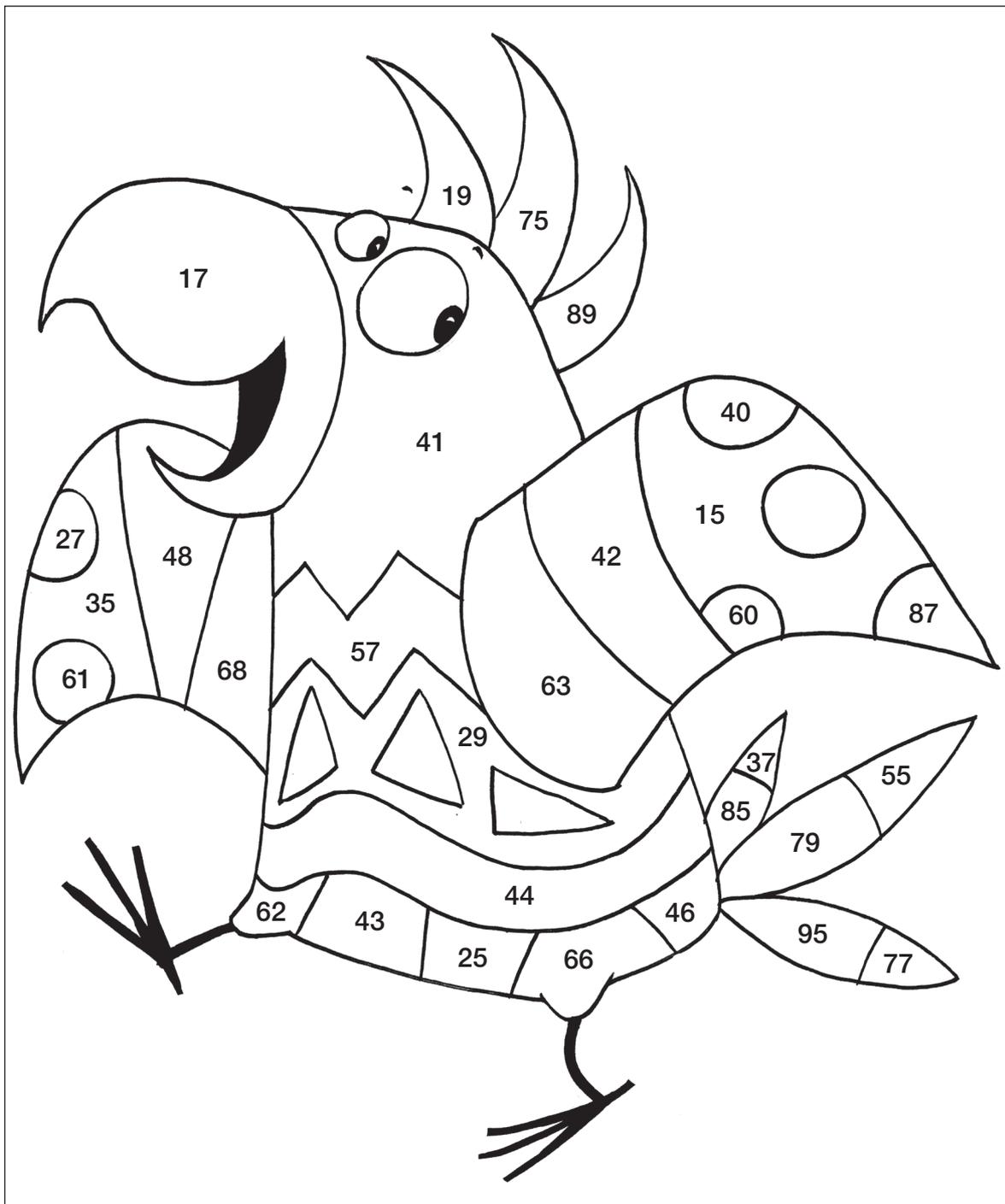
64  9 E 3 Z	65  9 Z 4 E
76  8 Z 7 E	98  2 Z 7 E
START  6 Z 4 E	92  1 Z 3 E
27  5 E 2 Z	94  6 E 7 Z
41  3 E 7 Z	58  6 Z 5 E
87  ZIEL	25  5 Z 2 E
36  5 Z 8 E	39  4 Z 1 E
73  8 Z 0 E	13  6 E 3 Z
52  9 Z 2 E	80  8 E 9 Z

<p>START</p>  <p>6 Z 4 E</p>	<p>64</p>  <p>9 E 3 Z</p>
<p>39</p>  <p>4 Z 1 E</p>	<p>41</p>  <p>3 E 7 Z</p>
<p>73</p>  <p>8 Z 0 E</p>	<p>80</p>  <p>8 E 9 Z</p>
<p>98</p>  <p>2 Z 7 E</p>	<p>27</p>  <p>5 E 2 Z</p>
<p>25</p>  <p>5 Z 2 E</p>	<p>52</p>  <p>9 Z 2 E</p>
<p>92</p>  <p>1 Z 3 E</p>	<p>13</p>  <p>6 E 3 Z</p>
<p>36</p>  <p>5 Z 8 E</p>	<p>58</p>  <p>6 Z 5 E</p>
<p>65</p>  <p>9 Z 4 E</p>	<p>94</p>  <p>6 E 7 Z</p>
<p>76</p>  <p>8 Z 7 E</p>	<p>87</p>  <p>ZIEL</p>

So geht's:

- Schneide alle Dominoteile aus.
- Ordne Zehnern und Einern die richtige Zahl (immer rechts) zu.
- Beginne mit START.
- **Selbstkontrolle:** Alle Dominoteile nebeneinander ergeben eine Bilderfolge.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

Male die Felder **rot** an bei einer **7** an der **Einerstelle**,
blau bei einer **5** an der **Einerstelle**,
braun bei einer **9** an der **Einerstelle**,
grün bei einer **4** an der **Zehnerstelle**,
gelb bei einer **6** an der **Zehnerstelle**.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

