

# SCHOOL-SCOUT.DE

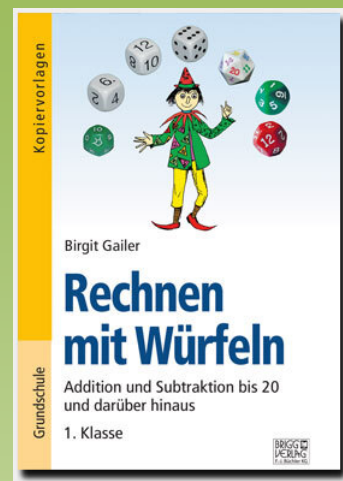
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Rechnen mit Würfeln 1. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

Praktische Hinweise zur Arbeit mit den Kopiervorlagen .....	4
---	---

## Kopiervorlagen

### 1. Zahlen bis 20

Zweierpasch .....	5	Rechenmauern zur Zahl 10 .....	26
Zahl-Menge-Spiel (bis 6) .....	6	Rechenmauern zur Zahl 20 .....	27
Menge zerlegen (bis 6) .....	7	Tauschaufgaben .....	28
Wer hat die meisten Zehnerpaare? .....	8	Minusaufgaben .....	31
Kronenspiel .....	10	Umkehraufgaben .....	33
Die größere/kleinere Zahl sticht! .....	11	Platzhalteraufgaben .....	36
Zahlenraten .....	12	Kleeblattaufgaben .....	38
Nachbarzahlen .....	13	Rechenaufgaben .....	39

### 2. Addition und Subtraktion (bis 10/12 oder bis 18/24)

Pyramidenspiel .....	16	Rechenmaschinen $\oplus$ .....	40
Zum Burgtor .....	17	Rechenmaschinen $\ominus$ .....	42
Die größere Summe/der kleinere Unterschied sticht! .....	18	Rechenbäumchen .....	44
Vier gewinnt! .....	21	Rechendreiecke .....	46
Zielzahl treffen .....	24	Rechenmauern .....	50
Auf und ab .....	25	Rechenhöhlen .....	58
		Zahlenketten .....	62
		Rechentabellen $\oplus$ .....	66
		Rechentabellen $\ominus$ .....	69
		Rechenkreise .....	72
		Zahlenhäuser .....	75

## Anhang

Beispielaufgaben .....	76	Übersicht über die Würfel (Klasse 1) .....	78
------------------------	----	--	----

# Praktische Hinweise zur Arbeit mit den Kopiervorlagen

## Wann setze ich die Kopiervorlagen ein?




Die Kopiervorlagen dieses Bandes ermöglichen die Anbahnung von mathematischen Erkenntnissen und Strukturen und schulen die Rechenfertigkeit dadurch, dass die Kinder die vielfältigen Übungen zu den Lerninhalten der 1. Klasse differenziert, selbsttätig und eigenverantwortlich bearbeiten können. Sie lassen sich als Übungen im Anschluss an die Erarbeitung eines Lerninhalts einsetzen, auch als wiederholende Übungseinheiten, z.B. bei einem Stationentraining und in der Freiarbeit oder Wochenplanarbeit.

## Welche Sozialformen eignen sich?

Die Spiele und Aufgaben sind für die Einzel- bzw. Partnerarbeit ausgelegt. Manche von ihnen können durchaus in der Gruppe von bis zu vier Kindern gespielt bzw. bearbeitet werden.

## Wie kann ich differenzieren?

Intention dieses Buches ist, Ihnen als Lehrkraft Möglichkeiten an die Hand zu geben, die Arbeitsblätter jederzeit individuell bezogen auf den jeweiligen Lern- und Leistungsstand der Schüler auszuwählen. Auf den Arbeitsblättern sind die Schwierigkeitsgrade daher wie folgt gekennzeichnet:

-  geringer Schwierigkeitsgrad
-  mittlerer Schwierigkeitsgrad
-  höherer Schwierigkeitsgrad

Die vorgenommene Differenzierung stellt nur eine Möglichkeit dar, um z.B. eine Übungseinheit differenziert aufzubauen. Des Weiteren lässt sich eine Differenzierung über die Wahl des Würfels bzw. der Würfel vornehmen, siehe auch die Übersicht über die verwendeten Würfel auf S. 78.

## Hinweis zu einigen Arbeitsblättern (S. 31 ff., S. 42/43 und S. 69/70)

Manchmal müssen die Kinder sich überlegen, in welcher Reihenfolge sie die gewürfelten Zahlen eintragen müssen, damit z. B. eine Subtraktionsaufgabe mathematisch korrekt ist und die Kinder kein „negatives“ Ergebnis herausbekommen. Hier empfiehlt es sich, vor allem mit leistungsschwächeren Schülern einige Aufgaben im Vorfeld zu besprechen und die Kinder anzuleiten, erst alle gewürfelten Zahlen zu notieren und sich dann zu überlegen, wie diese sinnvoll eingetragen werden können.

Weiterhin zu empfehlen: Rechenschwächere Schüler sollten stets die Möglichkeit haben, die Aufgaben auch begleitend mit den eingeführten Anschauungsmitteln zu lösen.



Wichtig für den ersten Einsatz einer Übung ist, dass die Spiele wie auch die Arbeitsblätter vorab exemplarisch mit den Kindern erarbeitet und gelöst werden. Auf S. 76/77 finden Sie daher Beispielaufgaben zu einigen Aufgabentypen.

Viel Freude beim Rechnen mit Würfeln wünscht Ihnen und Ihren Schülern

Birgit Gailer



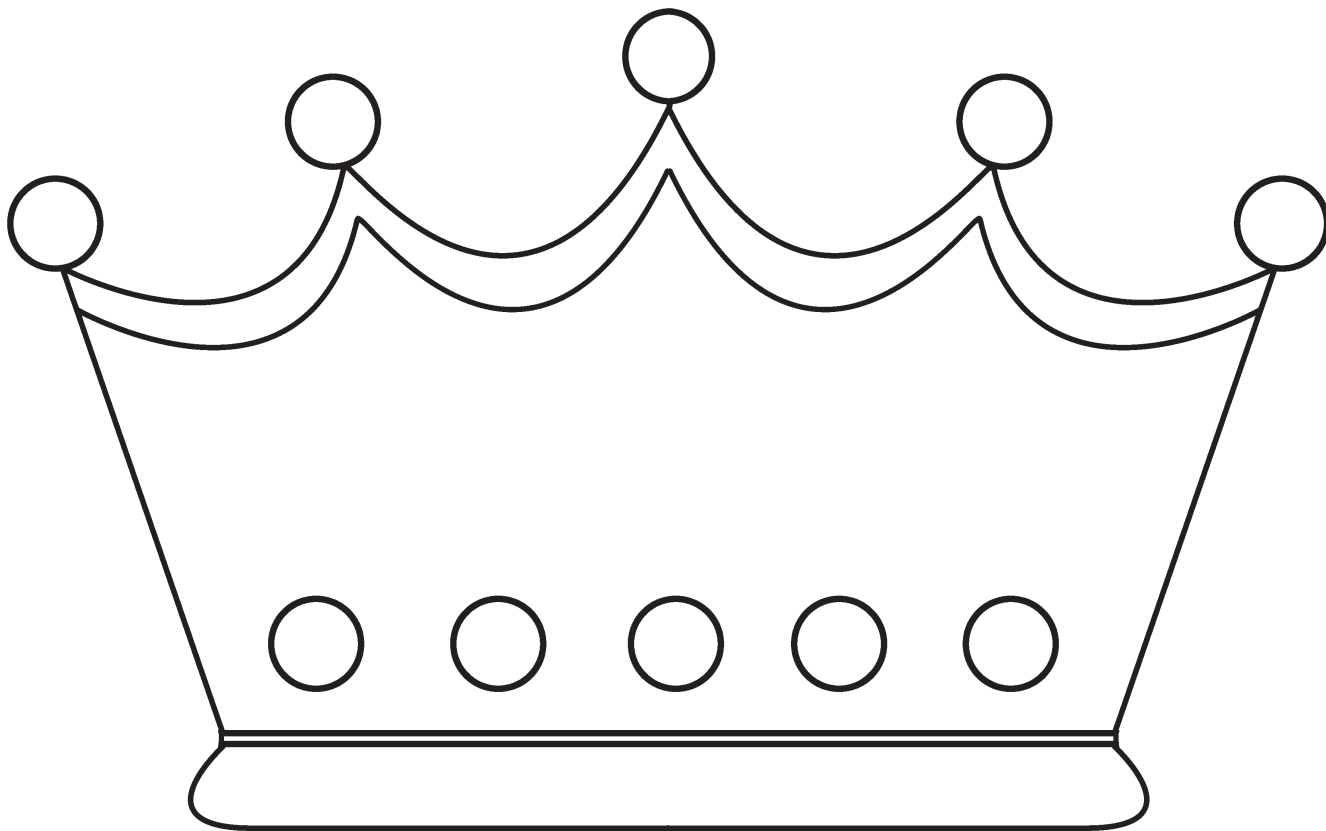
# Zweierpasch

**Benötigtes Material:** ein  (W 6, Augen) und ein  (W 6, Zahlen), für jedes Kind 10 Muggelsteine o. Ä. und einen Spielplan „Krone“

## Regeln:

- Wer beim ersten Würfeln die größte Zahl erreicht, darf beginnen.
- Würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig! Stimmt die gewürfelte Augenzahl mit der gewürfelten Zahl überein, dann darfst du einen Muggelstein auf deine Krone legen.
- Sieger ist, wer als Erster alle Muggelsteine auf seine Krone gelegt hat.

## Spielplan:



## Zahl-Menge-Spiel (bis 6)

**Benötigtes Material:** ein 

1
6

 (W 6, Zahlen) oder ein 

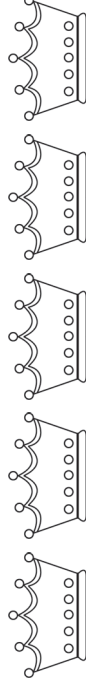
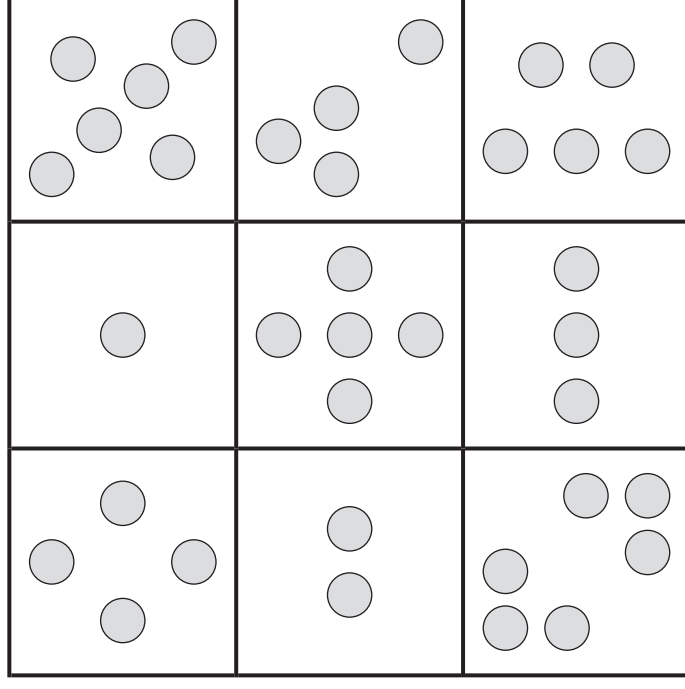
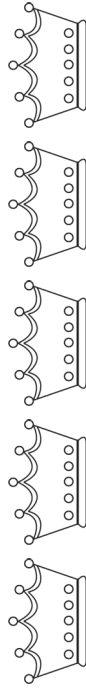
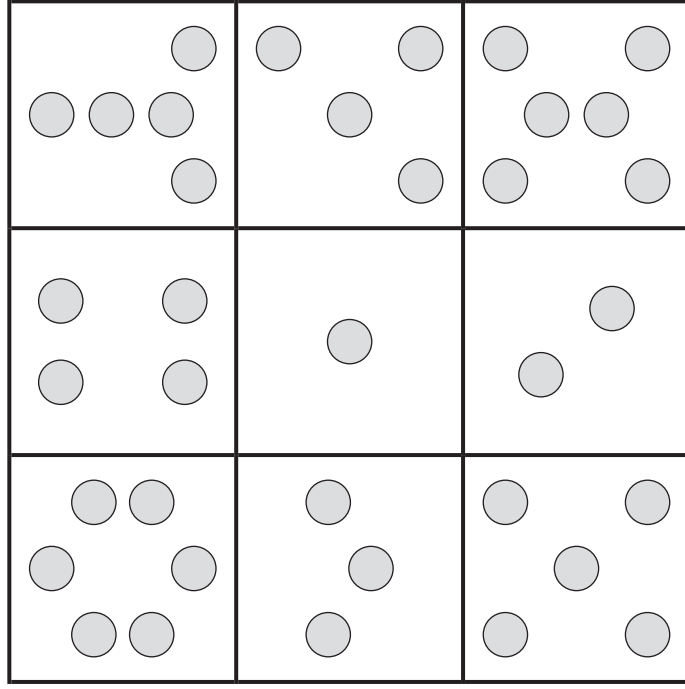
••••
------

 (W 6, Augen), Spielplan, Muggelsteine o. Ä.

**Regeln:**

- Wer beim ersten Würfeln die größte Zahl erreicht, darf beginnen.
- Würfelt abwechselnd! Legt entsprechend der gewürfelten Zahl/Augen einen Muggelstein auf das richtige Mengenbild!
- Sieger ist, wer als Erster alle neun Felder abgedeckt hat. Du darfst dann eine Krone anmalen. Wer hat als Erster 5 Kronen?

**Spielplan:**



# Menge zerlegen (bis 6)

**Benötigtes Material:** ein bzw. zwei  $\begin{matrix} 1 \\ 6 \end{matrix}$  (W 6, Zahlen), ausgeschnittene Mengenkarten

## Regeln:

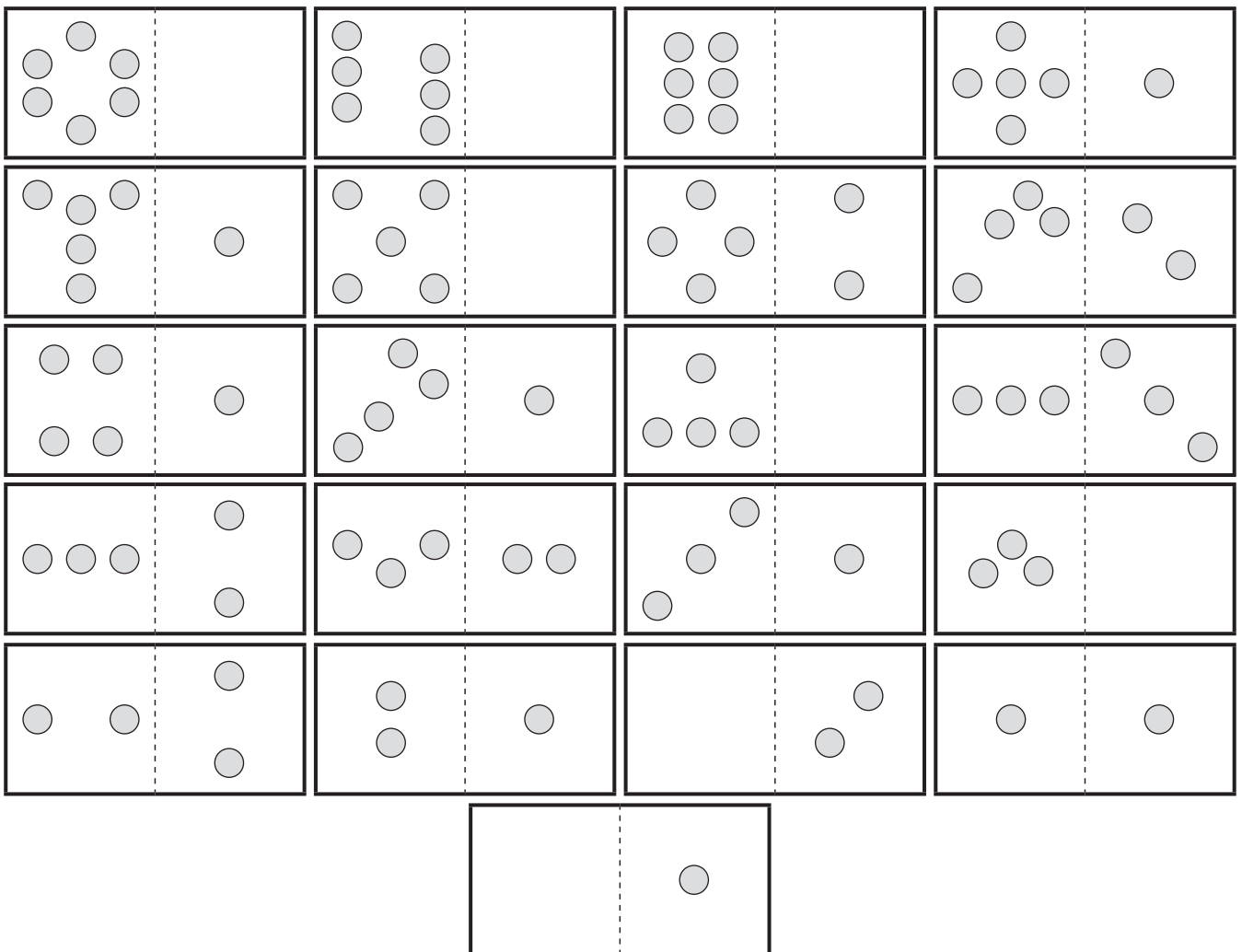
### Möglichkeit 1:

- Wer beim ersten Würfeln die größte Zahl erreicht, darf beginnen.
- Legt die Karten umgedreht zwischen euch! Deckt die erste Karte auf! Würfelt abwechselnd!
- Wenn deine gewürfelte Zahl das Ergebnis der Zahlzerlegung auf der Karte ist, darfst du dir die Karte nehmen. Decke die nächste Karte auf!
- Sieger ist, wer die meisten Karten hat.


### Möglichkeit 2:

- Legt die Karten umgedreht zwischen euch! Deckt die erste Karte auf! Jeder würfelt!
- Wenn deine gewürfelte Zahl zur Karte passt, darfst du sie dir nehmen. Decke die nächste Karte auf!
- Sieger ist, wer die meisten Karten hat.

## Mengenkarten:



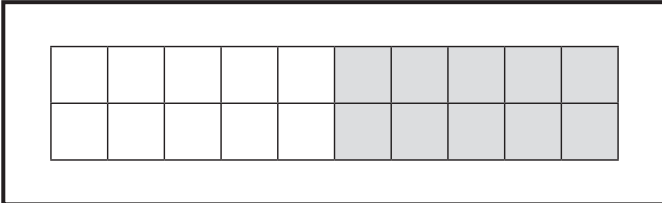
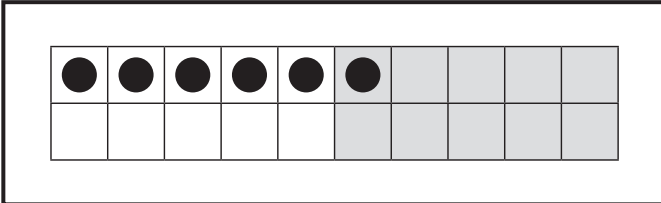
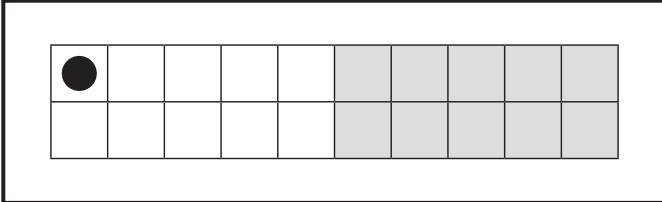
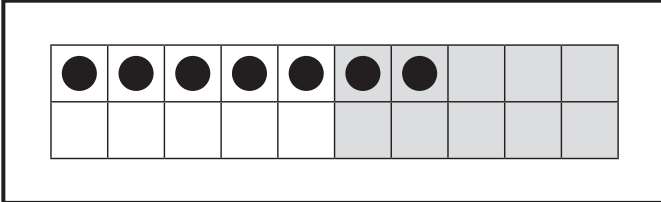
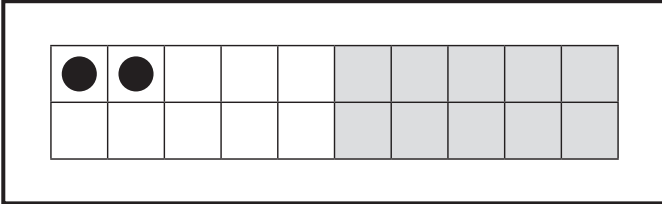
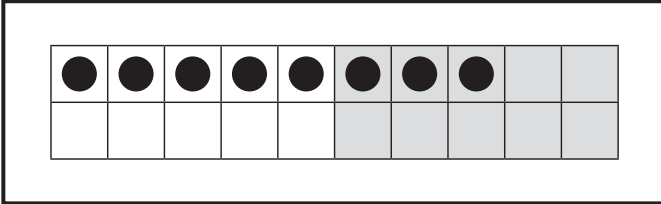
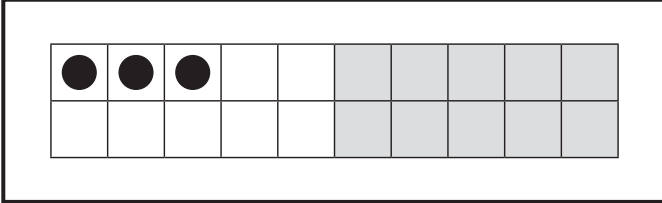
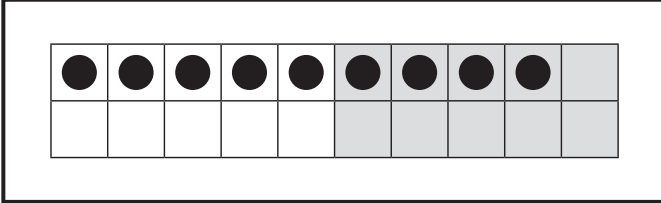
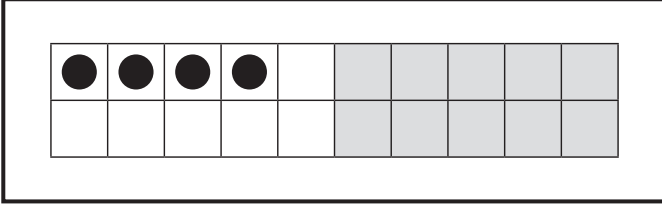
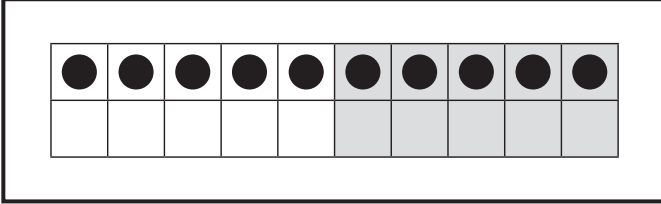
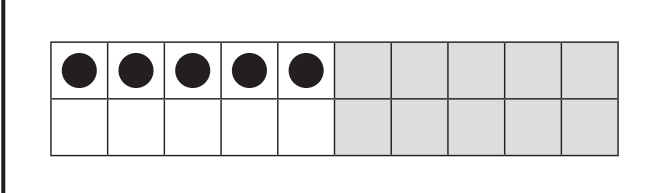
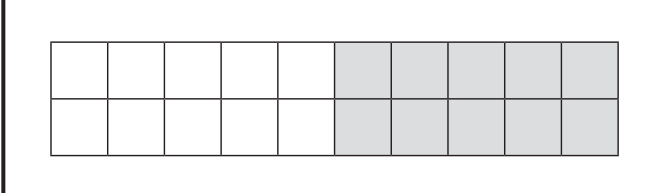
# Wer hat die meisten Zehnerpaare?

**Benötigtes Material:** ein  (W 12, Joker), ausgeschnittene Mengenkarten für zwei Kinder

## Regeln:

- Mischt die Mengenkarten gut und legt sie umgedreht vor euch hin!
- Wer beim ersten Würfeln die größte Zahl erreicht, darf beginnen.
- Deckt eine Mengenkarte auf! Würfelt! Bei wem die Zahl auf dem Würfel mit der Menge auf der aufgedeckten Karte übereinstimmt, der darf sich die Karte nehmen.
- Bei einem Joker dürft ihr euch die Karte immer nehmen. Spielt so lange, bis alle Mengenkarten weg sind!
- Überprüft, wie viele Zehnerpaare jeder hat!
- Sieger ist, wer die meisten Zehnerpaare hat.

## Mengenkarten:

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Rechnen mit Würfeln 1. Klasse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

