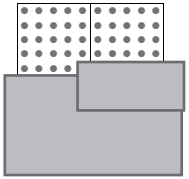
1

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 1	Wie viele?

<u>Eierkartons (10er):</u>
Plättli in Eierkartons füllen.
Volle Kartons = Zehner, einzelne Plättli = Einer
Beispiel: 2 Kartons und 3 Plättli: 20 + 3 = 23

<u>Dienes Material:</u>
Zahl mit Zehnern und Einern legen. Beispiel: 47

<u>Würfel:</u>
Mit Zehner und Einerwürfel würfeln. Zahl nennen und notieren.
Beispiel: 84.

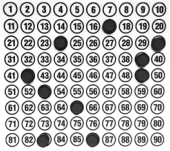


<u>Hunderterfeld:</u>
Zahl zeigen, abdecken
Beispiel: 34

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 2	Welche Zahl?

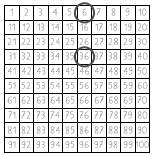
<u>Zahlen raten:</u>

Fragen stellen wie: Ist die Zahl grösser als 50? Liegt die Zahl zwischen 20 und 30? Ist es eine gerade Zahl?



<u>Lottospiel:</u>

Zahlen ziehen, Zahlen legen, Lotto spielen



<u>Hundertertafel:</u>

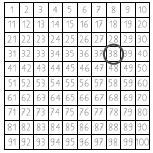
Zahl suchen und dabei die Strategie anwenden. Beispiel: 36.
Bei der Einerzahl 6 starten. Mit dem Finger 3 Zehner nach unten fahren.

<u>Würfel:</u>

Mit Zehner und Einerwürfel würfeln. Zahl nennen und auf der Hundertertafel mit Chips oder Plättli decken.

3

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 3	Zählen



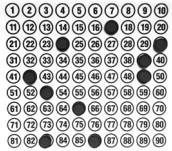
Hundertertafel:

Zahl festlegen, Nachbarzahlen nennen

Beispiel: 38 Nachbarzahlen: 37 und 39

Rechenkette:

Startzahl würfeln, vor- und rückwärts zählen



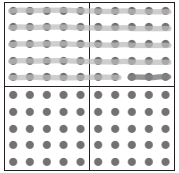
Lottospiel:

5 Zahlen aus Säckli ziehen, auf Kontrollblatt legen, Nachbarzahlen aufschreiben

Zentimeter/Hunderterreihe:

Startzahl bestimmen, vor- und rückwärts zählen

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 4	Ergänzen zum Zehner



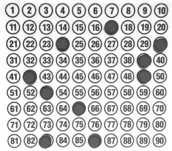
Hunderterfeld:

Auf Kopien vom Hunderterfeld Zahl mit Leuchtstift markieren, mit anderer Farbe den Zehner ergänzen. Rechnungen aufschreiben

Beispiel: 47 + 3 = 50 / 50 – 3 = 47

Rechenkette:

Anzahl Kugeln abzählen, ergänzen zum nächsten Zehner



Lottospiel:

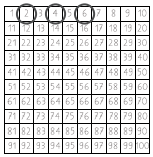
Zahl aus Säckli ziehen, auf Kontrollblatt legen, ergänzen zum nächsten Zehner. Steigerung: ohne Kontrollblatt

Zentimeter/Hunderterreihe:

Zahl suchen. Wie viel fehlt bis zum nächsten Zehner?

Beispiel: 46 + ... = 50

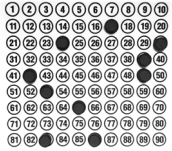
Handeln, spielen, erkennen	Blitz 5	Zählen in Schritten



Hundertertafel:
Schritte mit durchsichtigen Rechenchips oder Wendeplättchen legen (2er/5er/10er Schritte)

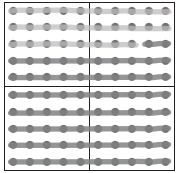
Rechenkette:
Zählen in Schritten, Kugeln dazu schieben

Würfel:
Startzahl würfeln, von da aus in 2er, 5er, 10er Schritten weiterzählen
Beispiel: 84, 86, 88, ...100 und 84, 82, 80, ...70



Lottospiel:
Zahl aus Säckli ziehen, auf Kontrollblatt suchen, von da aus in Schritten vorwärts und rückwärts zählen

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 6	Ergänzen bis 100



Hunderterfeld:

Auf Kopien vom Hunderterfeld eine Zahl mit Leuchtstift markieren, mit anderer Farbe den Hunderter ergänzen. Alle 3 Rechnungen aufschreiben.

Beispiel: 28 + 72 = 100 / 100 – 72 = 28 / 100 – 28 = 72

Rechenkette:

Anzahl Kugeln abzählen, ergänzen bis zum nächsten Zehner, dann bis 100

Würfel:

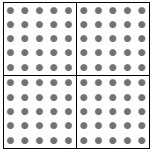
Zahl würfeln, ergänzen bis 100. Rechnung aufschreiben.

Beispiel: 84 + ... = 100.

Rechengeld:

Gegenstände einkaufen, mit 100 Fr. bezahlen, Rückgeld berechnen

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 7	100 teilen



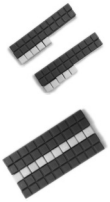
<u>Hunderterfeld:</u>
Kopien vom Hunderterfeld in 2, 4, 5 und 10 gleich grosse Teile zerschneiden

<u>Zentimeter/Hunderterreihe:</u>
1m Schnur abmessen, diesen in gleich grosse Teile zerschneiden
(2, 4, 5, 10 Teile)

<u>Rechenkette:</u>
Kugeln in gleich grosse Abschnitte unterteilen
(immer 10/20/25/50 Kugeln)

<u>Rechengeld:</u>
100 Fr. gerecht auf 10, 5, 4 oder 2 Kinder verteilen

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 8	Verdoppeln



<u>Dienes Material:</u>
Zahl legen, gleiche Zahl noch einmal legen, Z und E ordnen, das Doppelte ermitteln. Beispiel: 25 + 25 = 50

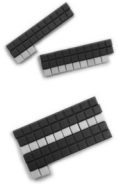
<u>Rechenkette:</u>
Anzahl Kugeln zweimal abzählen, das Doppelte ermitteln

<u>Würfel:</u>
Zahl würfeln, verdoppeln, Rechnung aufschreiben.
Beispiel: 45 + 45 = 90.

<u>Rechengeld:</u>
Zweimal den gleichen Geldbetrag legen, Geld tauschen (möglichst grosse Noten) das Doppelte nennen

9

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 9	Plusaufgaben



Dienes Material:
Zwei Zahlen legen, Z und E ordnen (Zehner auffüllen), das Ergebnis ermitteln. Beispiel: 23 + 29 = 52

Rechenkette:
Kugeln abzählen, zweite Zahl dazu schieben, das Ergebnis ermitteln

Würfel:
Startzahl würfeln (40+5=45), mit dem Einer- oder Zehnerwürfel nochmals würfeln, Rechnung aufschreiben
Beispiel: 45 + 9 = 54

Spiel:
Ono 99 oder Lobo 77 spielen

10

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 10	Minusaufgaben

Rechenkette:
Kugeln abzählen, zweite Zahl wegschieben, das Ergebnis ermitteln

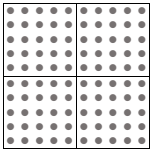
Zentimeter/Hunderterreihe:
0 gewinnt: Würfeln, Zahlen laufend subtrahieren, bei 100 beginnen.
Sieger ist, wer zuerst 0 erreicht.

Würfel:
Startzahl würfeln (40+5=45), mit dem Einer- oder Zehnerwürfel nochmals würfeln, Rechnung aufschreiben
Beispiel: 45 - 9 = 36.

Spiel:
Ono 99 oder Lobo 77 spielen

11

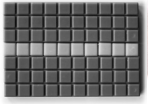
Handeln, spielen, erkennen	Blitz 11	Halbieren



Hunderterfeld:
Kopien vom Hunderterfeld in Teile zerschneiden (10, 20, 30, 40, 50 … 100). Diese Teile halbieren.

Zentimeter/Hunderterreihe:
Schnur abmessen (100cm, 90cm …. 10cm), diese in gleich grosse Teile zerschneiden, messen

Dienes Material:
20, 40, 60, 80, 100 legen, halbieren

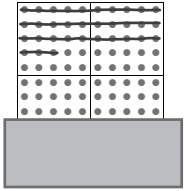


10, 30, 50, 70, 90 legen (siehe Bild), Zehner halbieren, Einer halbieren

Würfel:
Zehnerzahl würfeln, halbieren, Rechnung aufschreiben.
Beispiel: 40 halbieren = 20 oder 40 = 20 + 20

12

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 12	Zerlegen



Hunderterfeld:
Kopien vom Hunderterfeld. Zahl mit Stift markieren. 10er Zahl abdecken. Rest ermitteln. Rechnung aufschreiben. Beispiel: 33 + 47 = 80

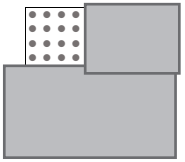
Zentimeter/Hunderterreihe:
Zahl und Zehnerzahl auf dem Zentimeter suchen, mit Wäscheklammern markieren, Ergebnis ermitteln. Beispiel: 46 + ... = 50

Rechenkette:
Zehnerzahl Kugeln abzählen, Anzahl Kugeln wegschieben, das Ergebnis ermitteln

Würfel:
Startzahl würfeln, Zehnerzahl würfeln, Rechnung aufschreiben
Beispiel: 45 + ... = 70.

13

Handeln, spielen, erkennen	Blitz 13	Malaufgaben

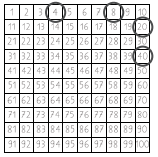


Hunderterfeld:

Malrechnungen abdecken, rechnen. Beispiel: 4 • 4 = 16

Rechengeld:

Eine Anzahl gleiche Noten oder Münzen legen, Rechnung aufschreiben



Hundertertafel:

Merkaufgaben oder ganze Malreihen mit durchsichtigen Chips abdecken

Würfel:

Mit zwei Würfeln (0-9) würfeln, Rechnung aufschreiben.

Beispiel: 3 • 7 = 21.