



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 1

Wie viele?

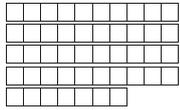


Eierkartons (10er):

Plättli in Eierkartons füllen.

Volle Kartons = Zehner, einzelne Plättli = Einer

Beispiel: 2 Kartons und 3 Plättli: $20 + 3 = 23$



Dienes Material:

Zahl mit Zehnern und Einern legen.

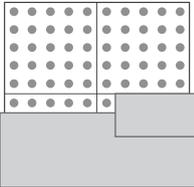
Beispiel: 4 Zehner und 7 Einer, $40 + 7 = 47$



Würfel:

Mit Zehner und Einerwürfel würfeln. Zahl nennen und Rechnung notieren.

Beispiel: $80 + 4 = 84$



Abaco/Hunderterfeld:

Zahl einstellen/abdecken, Zehner und Einer nennen

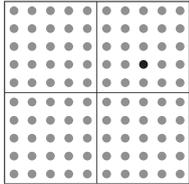
Beispiel: $50 + 6 = 56$



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 2

Hunderterreihe



Hunderterfeld:

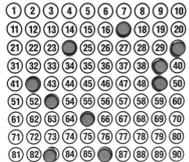
Zahl festlegen, Nachbarzahlen nennen

Beispiel: 38, Nachbarzahlen: 37 und 39, evtl. 28 und 48



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 3

Zählen in Schritten

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Hundertertafel:

Schritte mit durchsichtigen Rechenchips oder Wendepfättchen 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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

Lottospiel:

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



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Hundertertafel:

Zahl auf der Hundertertafel suchen und dabei strukturiert vorgehen.

Beispiel 36: Mit dem Finger bei den Zehnerzahlen starten (10-20-30) und dann 6 Einer weiterfahren (31-32-33-34-35-36).

Alternativ: Bei der Einerzahl starten (6). Mit dem Finger 3 Zehner nach unten fahren (16-26-36).

Würfel:

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Lottospiel:

Zahlen ziehen, Zahlen legen, Lotto spielen

Zahlen raten:

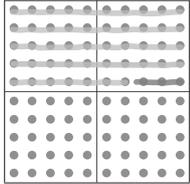
Fragen stellen wie: Ist die Zahl grösser als 50? Liegt die Zahl zwischen 20 und 30? Ist es eine gerade Zahl?



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 5

Ergänzen bis zum Zehner



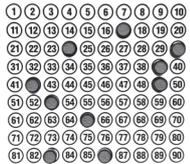
Hunderterfeld:

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:

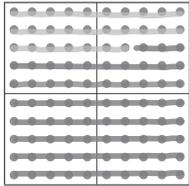
Zahl suchen. Wie viel fehlt bis zum nächsten Zehner?
Beispiel: $46 + \dots = 50$



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: $27 + 73 = 100$ / $100 - 73 = 27$ / $100 - 27 = 73$



Spiel:

Verliebte Zahlen: zwei Karten zusammen ergeben 100.

Wer am Schluss die 50 hat, hat gewonnen.



Würfel:

Zahl würfeln, ergänzen bis 100. Rechnung aufschreiben.

Beispiel: $84 + \dots = 100$.



Rechengeld:

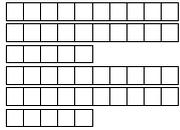
Gegenstände einkaufen, mit 100 Fr. bezahlen, Rückgeld berechnen



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 7

Verdoppeln



Dienes Material:

Zahl legen, gleiche Zahl noch einmal legen, Z und E ordnen, das Doppelte ermitteln. Beispiel: $25 + 25 = 50$



Rechenkette:

Anzahl Kugeln zweimal abzählen, das Doppelte ermitteln



Würfel:

Zahl würfeln, verdoppeln, Rechnung aufschreiben.

Beispiel: $45 + 45 = 90$.



Rechengeld:

Zweimal den gleichen Geldbetrag legen, zusammenzählen

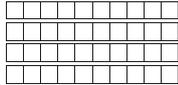
Beispiel: $20 + 20 = 40$, $5 + 5 = 10$, $40 + 10 = 50$



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 8

Halbieren



Dienes Material:

Zehnerzahlen legen, gerecht aufteilen



Rechengeld:

Geldbeträge mit 10er-Noten legen, gerecht aufteilen

Falls nötig 10er-Note mit 5 Frankenstücken austauschen



Zentimeter/Hunderterreihe:

Schnur abmessen (100cm, 90cm 10cm), diese in zwei gleich grosse Teile zerschneiden, messen



Würfel:

Zehnerzahl würfeln, halbieren, Rechnung aufschreiben.

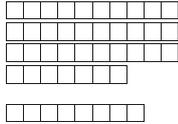
Beispiel: 40 halbieren = 20 oder $40 = 20 + 20$



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 9

Einfache Plusaufgaben



Dienes Material:

Zwei Zahlen legen, Z und E ordnen (Zehner auffüllen), das Ergebnis ermitteln. Beispiel: $37 + 8 = 45$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Hundertertafel:

Beliebige Rechnung notieren, Chip auf Startzahl setzen, Chip verschieben
Beispiel: $36 + 40 \rightarrow$ Chip auf die 36 setzen, 4 Zehner nach unten fahren



Würfel:

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



Spiel:

Zum Beispiel «Ono 99» oder «Lobo 77» spielen



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 10

Einfache Minusaufgaben

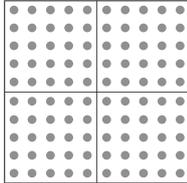
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Hundertertafel:

Beliebige Rechnung notieren (Zehnerzahl subtrahieren)

Chip auf Startzahl setzen, Chip verschieben

Beispiel: $76 - 40 \rightarrow$ Chip auf die 76 setzen, 4 Zehner nach oben fahren



Abaco:

Beliebige Rechnung notieren (Einer subtrahieren) Startzahl auf dem

Abaco einstellen, Kugeln drehen. Beispiel: $56 - 8 = 48$



Würfel:

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

Spiel:

Zum Beispiel «0 gewinnt spielen» mit Zentimeter oder Hunderterreihe

Würfeln, Zahlen laufend subtrahieren, bei 100 beginnen.

Sieger ist, wer zuerst 0 erreicht.





Handeln, spielen, erkennen

Blitz 11

Merkaufgaben Einmaleins



Rechengeld:

Merkaufgaben mit Rechengeld legen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Hundertertafel:

Merkaufgaben oder ganze Malreihen mit durchsichtigen Chips abdecken



Würfel:

Mit einem Würfel (0-9) würfeln, Merkaufgaben zu dieser Reihe aufsagen oder notieren.

Beispiel: $1 \cdot 9 = 9$, $2 \cdot 9 = 18$, $5 \cdot 9 = 45$, $10 \cdot 9 = 90$

Spiel:



Mini-Yatzy: 5 Würfel, 3 Würfe, Würfelzahl (z.B. ) auswählen und sammeln, Würfelsumme ermitteln, notieren.

Wer hat am Schluss mehr Punkte?