


Zahlenreise 1 NEU



Inhaltsverzeichnis zur Übungs-CD-ROM

Hauptkapitel		Unterkapitel
1	Fit für die Zahlenreise	<ul style="list-style-type: none">• Sich zurechtfinden: links/rechts - oben/unten – vorne/hinten/neben – offen/geschlossen/innen/außen – zwischen/auf/im• Form, Farbe, Größe• Reihen fortsetzen: abstrakt und konkret• Mengen von 0 bis 6• Rechenzeichen: Gleich, Plus, Minus
2	Rechnen bis 5 oder 6	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung im Zahlenraum: mehr/weniger, Zahlenreihen/Zahlenstrahl ergänzen, größere/kleinere Zahlen• Plusrechnungen• Minusrechnungen• Ergänzungsaufgaben: mit Waage und Legebrett• Gemischte Aufgaben: Tauschaufgaben, Zerlegungsaufgaben, Plus- und Minusrechnungen, Ergänzungsaufgaben
3	Rechnen bis 7, 8 oder 9	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung im Zahlenraum: Zahlenreihen/Zahlennachbarn/Zahlenstrahl ergänzen, größere/kleinere Zahlen• Plusrechnungen• Minusrechnungen• Ergänzungsaufgaben: mit Waage und Legebrett• Gemischte Aufgaben: Tauschaufgaben, Zerlegungsaufgaben, Umkehraufgaben, Plus/Minus, Plus/Minus ergänzen
4	Rechnen bis 10	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung im Zahlenraum: Wechseln auf einen ganzen Zehner, Zahlennachbarn, Zahlenstrahl, Zahlenfolgen• Plusrechnungen• Minusrechnungen• Ergänzungsaufgaben: mit dem Legebrett, Plus- und Minusgleichung ergänzen• Gemischte Aufgaben: Zerlegen bis 10, Plus/Minus bis 10, Ergänzen mit Plus/Minus, alle Rechenarten bis 10 gemischt
5	Rechnen bis 20	<ul style="list-style-type: none">• Orientierung im Zahlenraum: Hören, Eintippen, Zahlennachbarn, Zahlenstrahl• Plusrechnungen: Zum Zehner dazu – mit Turm und Legebrett, Plus bis 20, Analogierechnungen, Über den Zehner• Minusrechnungen: Auf den Zehner zurück, Minus bis 20 mit Legebrett, Von 20 weg, Analogierechnungen, Unter den Zehner• Ergänzungsaufgaben: Plus/Minus, Plus/Minus innerhalb des 2. Zehners• Gemischte Aufgaben: Plus/Minus von 0 bis 20, Plus/Minus ergänzen von 1 bis 20, Aufgaben von 10 bis 20

6	Rechnen bis 30 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientierung im Zahlenraum: Hören, Eintippen, Ordnen • Plusrechnungen: Zum Zehner dazu – mit Türmen und Legebrett, Plus innerhalb des 3. Zehners, Analogierechnungen, Üben • Minusrechnungen: Auf den Zehner zurück, Minus innerhalb des 3. Zehners – mit Türmen und Legebrett, Von 30 weg, Analogierechnungen, Minus bis 30 • Ergänzungsaufgaben: Türme, Legebrett und Aufgaben, Plus ergänzen innerhalb des 3. Zehners, Plus/Minus ergänzen (Analogien), Plus/Minus ergänzen von 10 bis 30 • Gemischte Aufgaben: Zerlegen von 10 bis 30 in Z und E, Plus/Minus rechnen und ergänzen von 10 bis 30, Plus/minus von 20 bis 30 üben
7	Malnehmen und Teilen	<ul style="list-style-type: none"> • Malnehmen: Anzahl der Male erkennen, Male und Mengen, Malrechnung finden, Malrechnungen bis 10 • Verteilen: Handlung des Verteilens, Gerech verteilt, Verteilen und den Teiler ergänzen, Teilen bis 10 • Aufteilen: Handlung des Aufteilens, Aufteilen (mit Verpackungen, Rechnungen), Mengen aufteilen
8	Bilder, Rechengeschichten, Rechnungen	<ul style="list-style-type: none"> • Rechengeschichten mit 5, 6, 7, 8, 9: Plusgeschichten bis 6, Plusrechnung bis 6: passendes Bild zur Rechnung finden/passende Rechnung zum Bild finden, Minusgeschichten bis 9, Plus- und Minusgeschichten bis 9 gestalten • Rechengeschichten bis 10 und 30: ZR bis 10 – zu einem Bild Plus- und Minusrechnungen finden, ZR bis 10 – zu Texten mit Bildern die passende Rechnung finden, ZR bis 30 – zu Rechnungen das passende Bild finden • Rechengeschichten bis 30: Rechenzeichen wählen, Rechengeschichten bis 10 lösen, Rechengeschichten bis 30 lösen, Informationen aus Situationsbildern lesen, Mal- und Geteilt-Aufgaben • Fragen, Antworten, Ergebnisse: Die richtige Antwort zuordnen, Fragen oder Antworten finden, Ergebnisse überprüfen • Sachaufgaben mit Größen: Sachaufgaben mit Längenmaßen, Gewicht, Euro, Liter, Zeit
9	Größen	<ul style="list-style-type: none"> • Geld: Geldbeträge erkennen, bezahlen, ergänzen bzw. korrigieren, Plus-, Minus- und Ergänzungsberechnungen • Gewicht: Vergleich schwerer/leichter, Gleichmachen auf der Waage, mit Gewichtsangaben rechnen, angegebenes Gewicht einkaufen • Zeit: Uhrzeit von 0 bis 12/12-24 Uhr ablesen, Uhrzeiten zuordnen, Ergänzen mit Stunden • Liter: Vergleich mehr/weniger, Mehr/weniger als ein Liter, Liter ablesen, Rechnen mit Liter • Längen: Vergleich größer/kleiner, höher/niedriger/länger/kürzer/tiefer, Vergleichen, Rechnen mit Meter

10	Geometrie	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften: stumpf/spitz, gerade/krumm, eckig/rund (konkret/Formen) • Symmetrie: Von drei Dingen das symmetrische erkennen, symmetrische Buchstaben erkennen, symmetrische Flächen/Buchstaben ergänzen • Würfel, Kugel: Runde und eckige Körper, Kanten und Ecken beim Würfel, Flächen beim Würfel, Puzzle mit Würfel und Kugel • Flächen: Körper/Flächen, Eigenschaften von Flächen, Flächenpuzzle, Mandalas mit Flächen
11	Begriffe und Zeichen erklären	<ul style="list-style-type: none"> • Strichlisten und Diagramme: Strichliste lesen, Strichliste erstellen, Diagramme lesen, Diagramme erstellen • Mathematische Fachbegriffe: Rechenoperationen, Größen, Tausch- und Umkehraufgaben, Verdoppeln/Halbieren
12	Knobelaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Knobelix: Gleichung/Sachaufgabe/Uhrzeit, Uhrzeit/Sachprobleme, Geld/Kniffeliges/Sachaufgabe, Geometrie/Gleichung/Logik • Kniffelix: Gewicht/Logik/Geometrie, Geometrie/Gleichung/Sachproblem, Logische Reihen/Rechnen mit Symbolen/Sachproblem, Flächen/Rechenrätsel/Sachproblem • Schlaufix: Geld/Gleichung/Zeit, Geometrie/Sachproblem, Geometrie/Kniffeliges/Sachproblem, Meter/Sachproblem/Zahlenfolgen • Ratefix: Liter/Logische Reihe/Sachproblem, Gewicht/Symmetrie/Uhrzeit, Geometrie/Gleichung/Logik, Geometrie/Rechenrätsel/Zeit
13	Vorbereitung Bildungsstandards	<ul style="list-style-type: none"> • So fit bist du 1: Strecken berechnen, Muster/Reihen erkennen, eigene Plusrechnungen finden Wochentage/Monate bestimmen, Körper erkennen, Geld und Gewicht • So fit bist du 2: Plus, Minus und Gleich einsetzen, Uhrzeit bestimmen, Reihe fortsetzen Körper und Fläche zuordnen, Muster/Reihen erkennen, Ordnungszahlen Kniffelaufgabe, Symmetrie, Rechnungen vervollständigen, • So fit bist du 3: Uhrzeit bestimmen, Puzzle, Stellenwert Strecken berechnen, Ergänzen, Sudoku Malnehmen, Maße bestimmen (m/kg/l), Sudoku

