Spannende Matheabenteuer 2

Mathematische Kompetenzen bis Ende Klasse 2 üben und festigen

Mildenberger

Vorwort

Mathematik ist die Basis der modernen Welt. Alle Wissenschaft und Technik bedient sich elementar der Mathematik. Ebenso unerlässlich ist sie aber auch für das tägliche Leben: bei Einkauf, Arbeit, Spiel oder Hobby – Zahlen begegnen uns überall.

Die Beherrschung der mathematischen Grundlagen ist deshalb von entscheidender Bedeutung. Diese Kompetenzen müssen die Kinder in der Grundschule erwerben. Gerade die ersten beiden Schuljahre legen den Grundstein für erfolgreiches Mathematiklernen.

Mathematik ist ein mächtiges Werkzeug. Um es benutzen und beherrschen zu können, braucht es wie für alle Fertigkeiten zwei Dinge: Übung und Begeisterung. Genau das bietet der Mildenberger Verlag den Kindern für Mathematik: die Übungshefte für das tägliche 5-Minuten-Training enthalten das notwendige Maß an Übung und Wiederholung, um die Grundlagen möglichst einfach und effektiv lernen zu können; Spaß am Lernen bringen der Mathetiger, der die Kinder auf ihrem Lernweg begleitet, oder die Knobelaufgaben aus dem Mathebuch, die das Problemlösen schulen und besonders beliebt sind.

Die Autoren und der Verlag sehen die fachliche Richtigkeit, die systematische Konzeption, die methodische Vielfalt und eine ansprechende und didaktisch begründete Gestaltung als gleichermaßen wichtig an für Materialien, die erfolgreich für das Lehren und Lernen eingesetzt werden.

Die spannenden Matheabenteuer sind ein Querschnitt aus den Mathematik-Materialien für die Klassen 1 und 2. Lehrerinnen und Lehrer können sich ein Bild über das Angebot machen.

Eltern können mit ihren Kindern ergänzend zum Unterricht üben. Kinder können nach Lust und Laune knobeln, rechnen und immer wieder Neues entdecken und lernen.

Mittelpunkt aller Übungsmaterialien ist immer noch das gedruckte Buch. Aber die neuen Medien sind längst eine sinnvolle und vor allem von den Kindern geschätzte Erweiterung.

Der Mildenberger Verlag hat deshalb schon vor Jahren seine Lehrwerke „Das Mathebuch“ und „Mathetiger“ zu integrierten Lernumgebungen ausgebaut.
Das heißt, neben dem Buch werden auch systematisch Lernsoftware und Übungen im Internet eingesetzt.
Wie dieses Internetangebot aussieht, können Sie auf den entsprechenden Seiten selbst ausprobieren.

Noch mehr Übungen finden Sie unter: www.mathe-im-netz.de – die kostenlose Online-Aufgaben-Plattform zu allen Themen der Mathematik in der Grundschule, mit einem Forum für Ihre Fragen.

Im Internet unter www.mildenberger-verlag.de/691 finden Sie außerdem alle Lösungen sowie die Beilage für die Seite 44 kostenlos zum Download.

Silben sind schneller zu erfassen als das ganze Wort. Daher sind die Sprechsilben in dieser Ausgabe zweifarbig gekennzeichnet. Das unterstützt die Kinder dabei, den Aufgabentext richtig lesen und verstehen zu können.

Viel Spaß mit den spannenden Matheabenteuern!

Impressum

Bestell-Nr. 1501-23 · ISBN 978-3-619-15123-3 · Ausgabe Festeinband
Bestell-Nr. 1501-24 · ISBN 978-3-619-15124-0 · Ausgabe Broschur

Auflage 4 3 2 1
Jahr 2019 2018 2017 2016

Alle Rechte vorbehalten
© 2016 Mildenberger Verlag GmbH, 77652 Offenburg
www.mildenberger-verlag.de
E-Mail: info@mildenberger-verlag.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Druck: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, 39240 Calbe

Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren.

Bezugsmöglichkeiten
Alle Titel des Mildenberger Verlags erhalten Sie unter: www.mildenberger-verlag.de oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenberger Verlag beziehen.
Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben: Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.

www.mathe-im-netz.de

Inhalt

Der Mathetiger lernt rechnen

Jedes Abenteuer beginnt mit der richtigen Vorbereitung

Zusammengehörige Teile verbinden 8
Linien nachspuren 9
Bilder ergänzen 10
Gegenstände suchen 11
Mehr oder weniger? – Paarweise zuordnen 12
Das gleiche Bild finden 13
Oberbegriffe finden – Was passt nicht? 14
Muster erkennen 15

Abenteuer im Zahlenraum bis 10

Mengen bis 6 bestimmen 16
Zahldarstellungen bis 10 17
Anzahlen im Zehnerfeld darstellen 18
Anzahlen im Zehnerfeld verändern 19
Fehler finden 20
Zerlegungen der Zahl 5 21
Zerlegungen der Zahl 6 22
Zerlegungen der Zahl 7 23
Zerlegungen der Zahl 8 24
Zerlegungen der Zahl 9 25
Zerlegungen der Zahl 10 26
Gesamtanzahl aufschreiben 27
Ergänzen zur 10 28
Plusaufgaben Bildern zuordnen 29
Rechengeschichten – Minusaufgaben 30
Zahlenreihe fortsetzen und ergänzen 31

Abenteuer im Zahlenraum bis 20

Steckwürfel zählen und Anzahl eintragen 32
Gesamtanzahl aufschreiben 33
Zehner und Einer – Bündeln 34
Nachbarzahlen | Zahlen ordnen 35
Addition mit Zehnerübergang 36
Subtraktion mit Zehnerübergang 37
Plus- und Minusaufgaben über die 10 38
Das Doppelte | Die Hälfte 39
Rechentrick – Kleine und große Plusaufgabe 40
Rechentrick – Kleine und große Minusaufgabe 41
Umkehraufgaben finden | Zehner und Einer 42
Plus- und Minusaufgaben | In Tabellen rechnen 43
Burgspiel 44
Rechenkärtchen zum Burgspiel ..... 45 - 46

Abenteuer im Zahlenraum bis 100

Zahlwörter 47
Mengen erfassen – Zehner und Einer 48
Mengen erfassen im Hunderterfeld 49
Zehner und Einer im Hunderterfeld 50
Rechnen am Zahlenstrahl 51
Addition von Einerzahlen mit Zehnerübergang 52
Addition mit Zehnerübergang 53
Subtraktion von Einerzahlen mit Zehnerübergang .. 54
Subtraktion mit Zehnerübergang 55
Rechnen mit und ohne Zehnerübergang 56
Zahlenpyramiden 57
Rechnen mit und ohne Zehnerübergang 58
Rechennetze 59
Rechenwaben 60
Rätselseite 61

Abenteuer im Land des kleinen Einmaleins

Addition mit mehreren Summanden 62
Die 2er-Reihe 63
Die 5er-Reihe 64
Die 10er-Reihe 65
Kernaufgaben 66
Die 4er-Reihe 67
Die 8er-Reihe 68
Multiplikation – Tauschaufgaben 69
Die 3er-Reihe 70
Die 6er-Reihe 71
Zahlenfelder | Einmaleins-Sterne zeichnen 72
Die 9er-Reihe 73
Die 7er-Reihe 74
Multiplikationsaufgaben finden 75
Division – Aufteilen 76
Division – Verteilen 77
Kugeln verteilen | Einmaleins-Bingo 78
Ballonspiel: Plus, minus, mal, geteilt 79

Abenteuer im Land von Raum, Lage und Form

Ansichten von verschiedenen Seiten 80
Verkleinern 81
Zusammengehörende Teile finden 82
Muster fortsetzen 83
Wege finden und beschreiben 84
Links, rechts, oben, unten 85
Experimente mit dem Spiegel 86
Körper zuordnen 87

Abenteuer im Land der Größen und des Messens

Das Wachstum von Bohnen messen ..... 88 - 89
Mit Geld rechnen 90
Einen Tag mit der Uhr erleben 91

Abenteuer im Land der Rätsel und Knobeleien

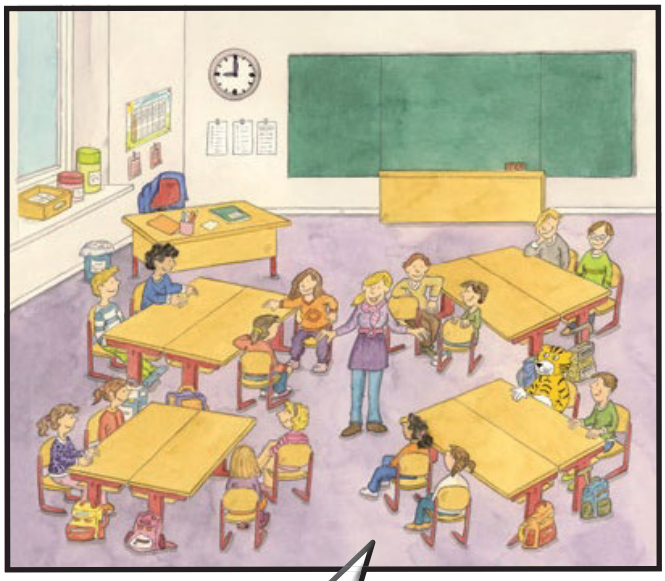
Wochentage bestimmen 92
Preise erschließen – Stofftierverkauf 93
Versteckte Figuren entdecken 94
Eine Geheimschrift entschlüsseln 95

Quellenverzeichnis 96

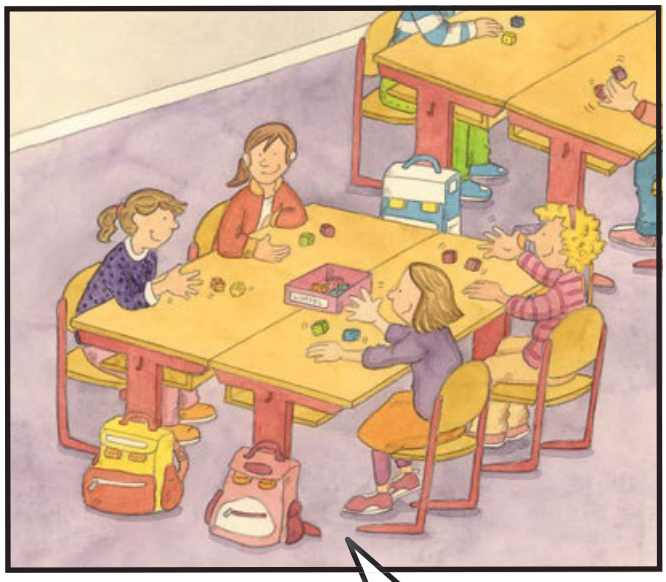
Der Mathetiger lernt rechnen

Der Mathetiger kommt in die Schule.

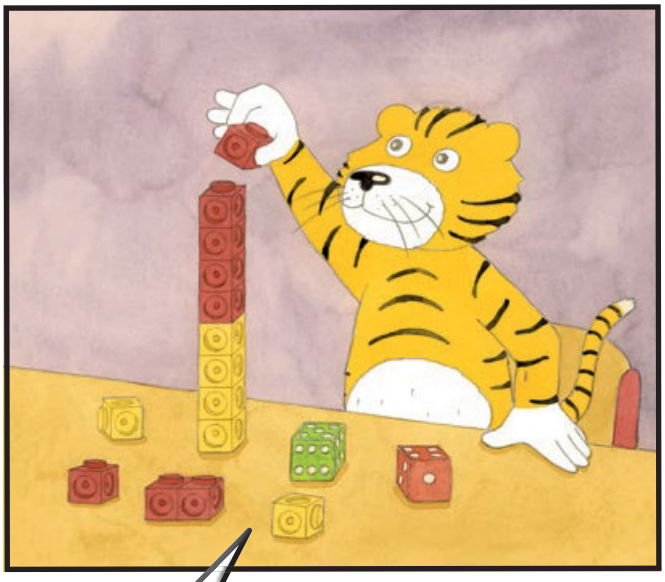
Der Mathetiger trifft seine Freunde.



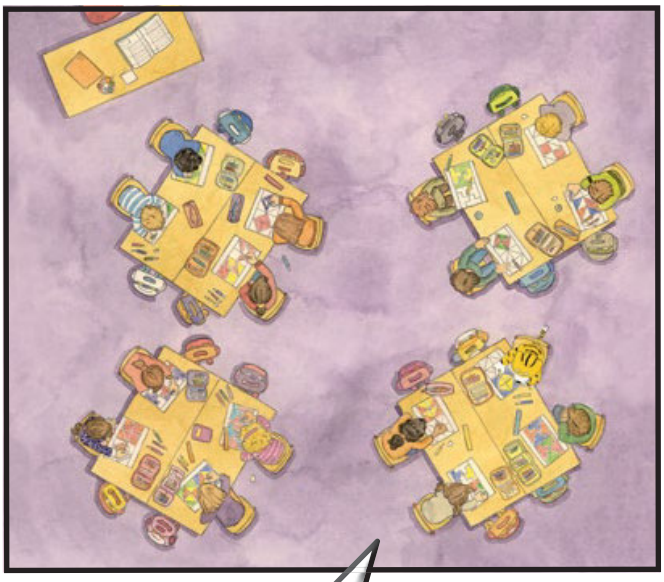
Die Stunde geht los.



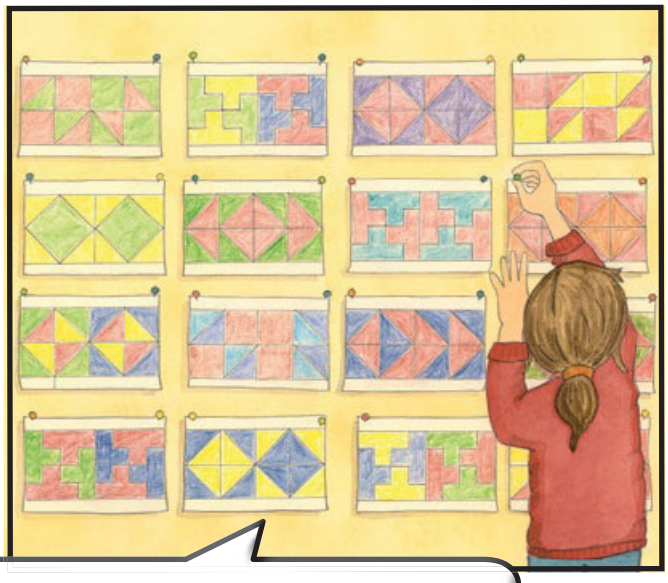
Die Kinder würfeln Zahlen.



Der Mathetiger baut mit Steckwürfeln.



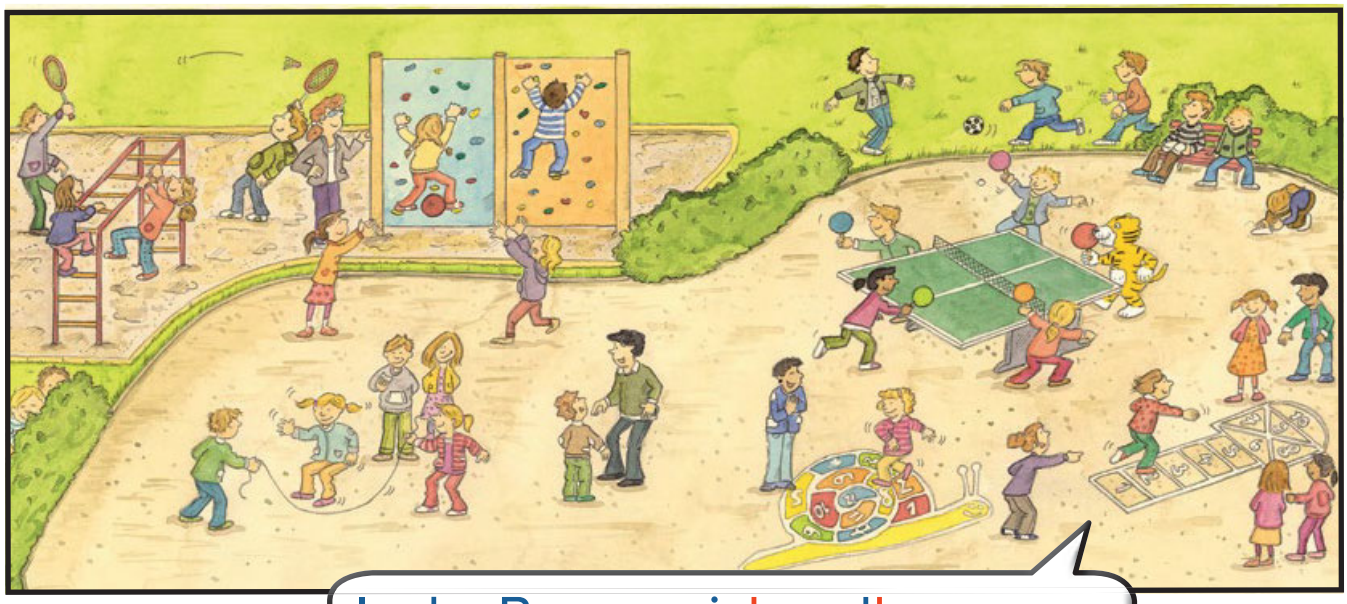
Alle malen Muster.



Die Muster sind sehr schön.

Nun essen die Kinder.

Der Mathetiger teilt seinen Apfel.



In der Pause spielen alle.
Der Mathetiger spielt Tischtennis.

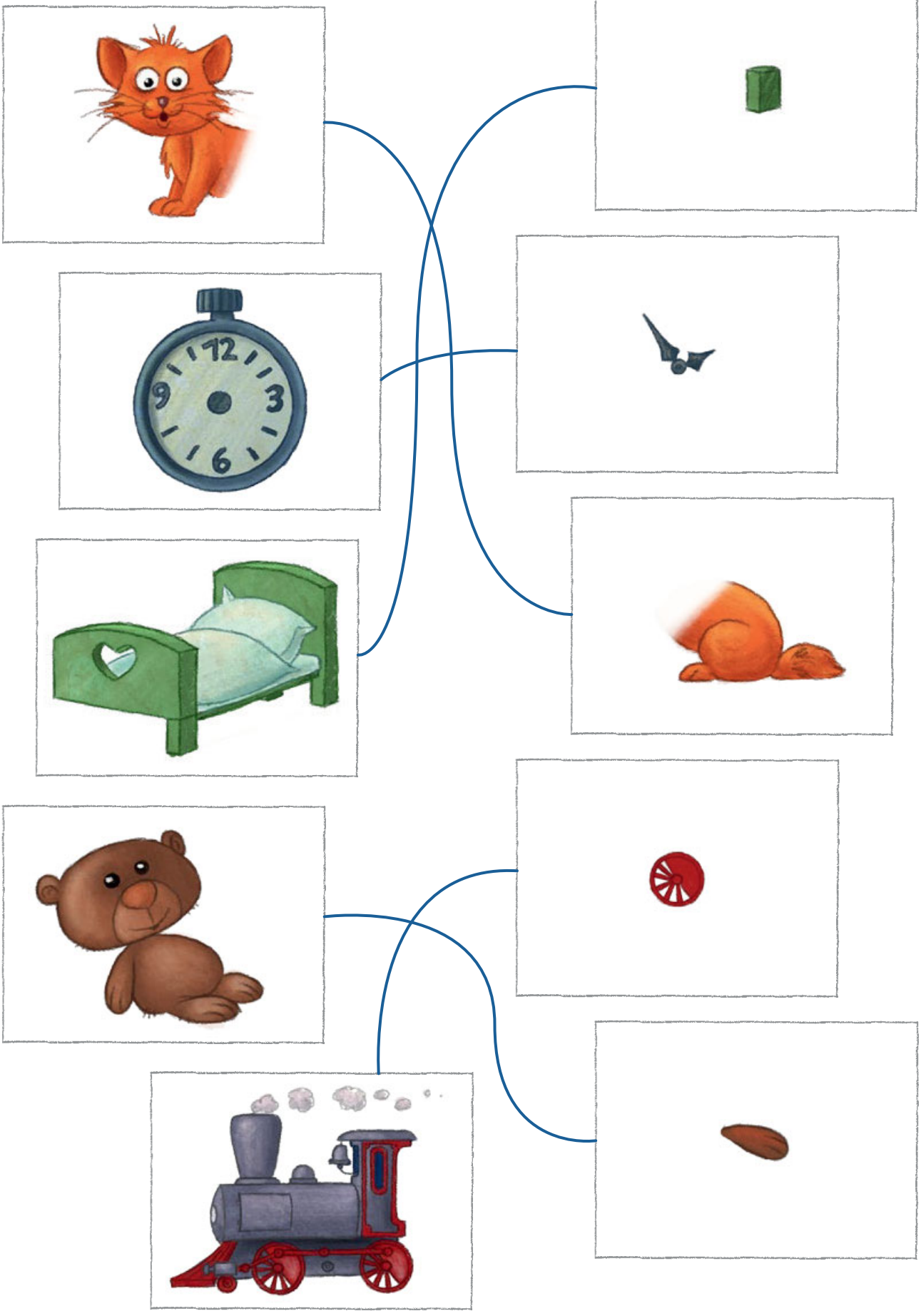
Mit der Rechenmaschine übt der Mathetiger rechnen.

Er hat alles richtig!

So, und jetzt bist du an der Reihe.
Viel Spaß bei deinen Matheabenteuern!

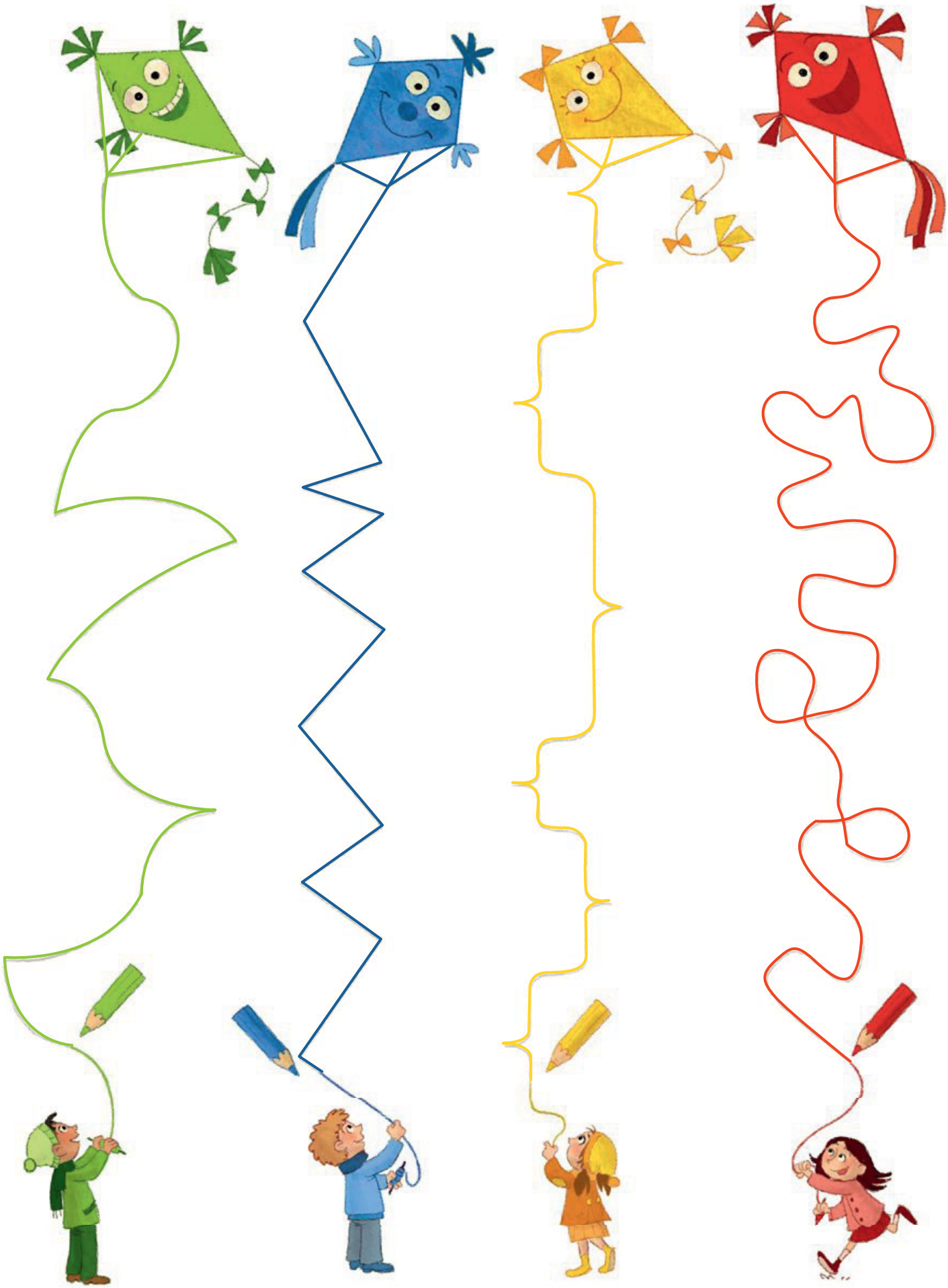
Zusammengehörige Teile verbinden

Verbinde, was zusammengehört.



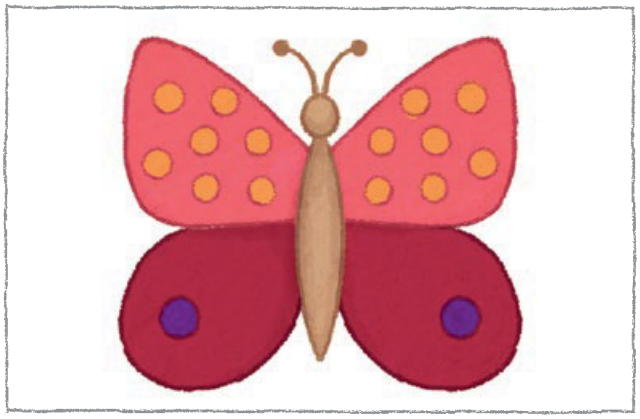
Linien nachspuren

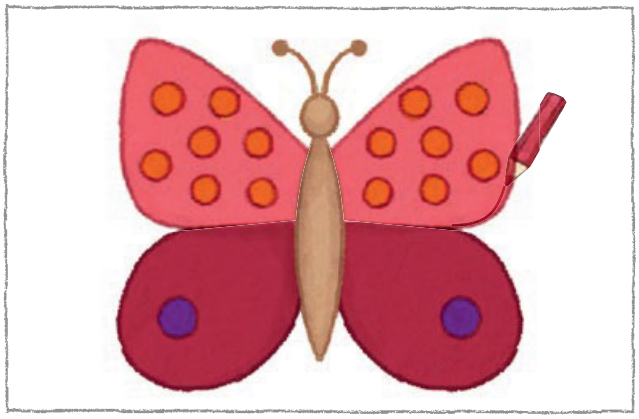
Spure die grauen Linien nach.

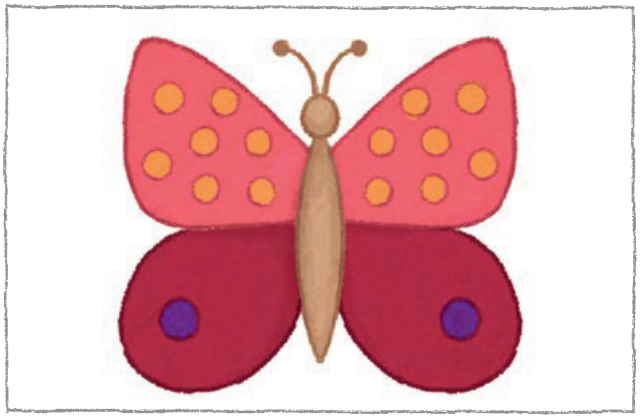


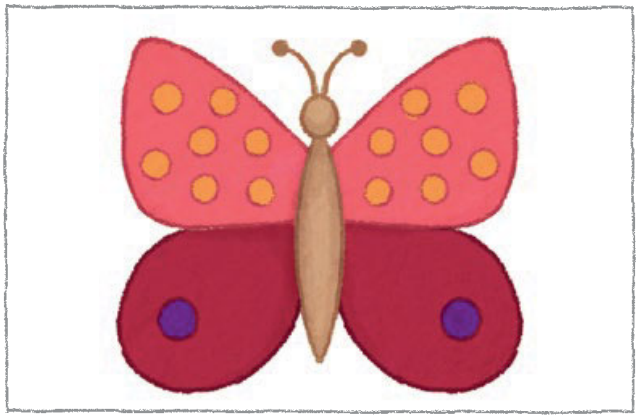
Bilder ergänzen

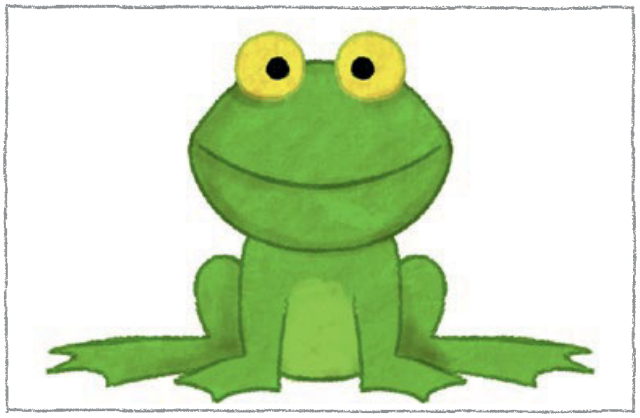
Ergänze die Bilder.

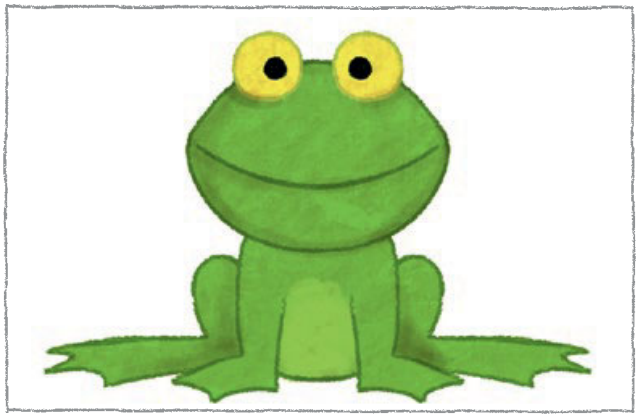


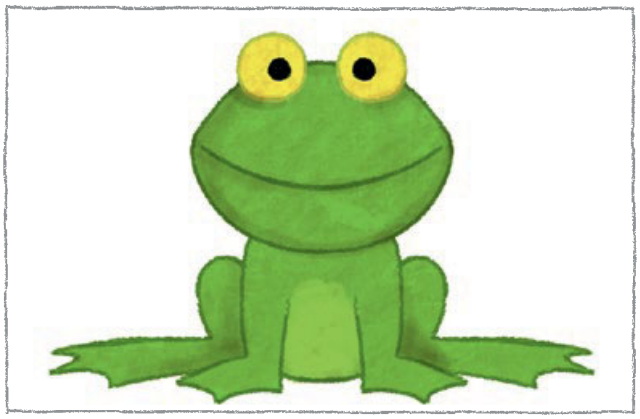


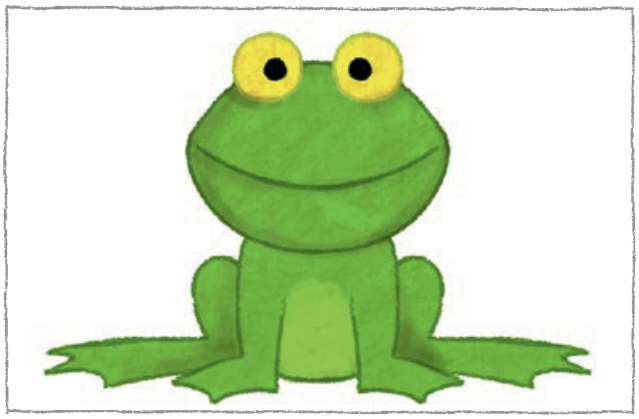








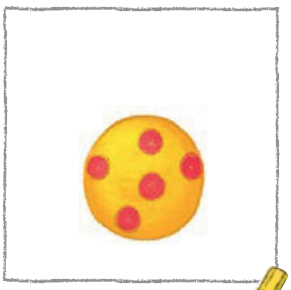


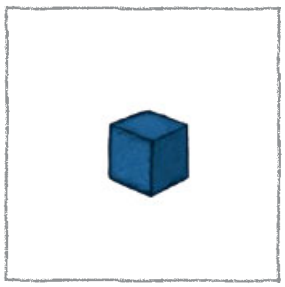


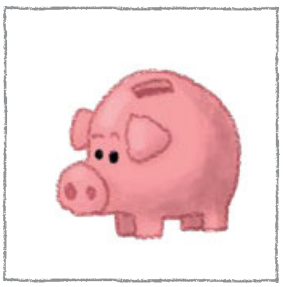
Gegenstände suchen

Suche die Gegenstände im Bild. Kreise sie ein.

Ist der Gegenstand im Bild zu finden, male ☺ aus, sonst male ☹ aus.



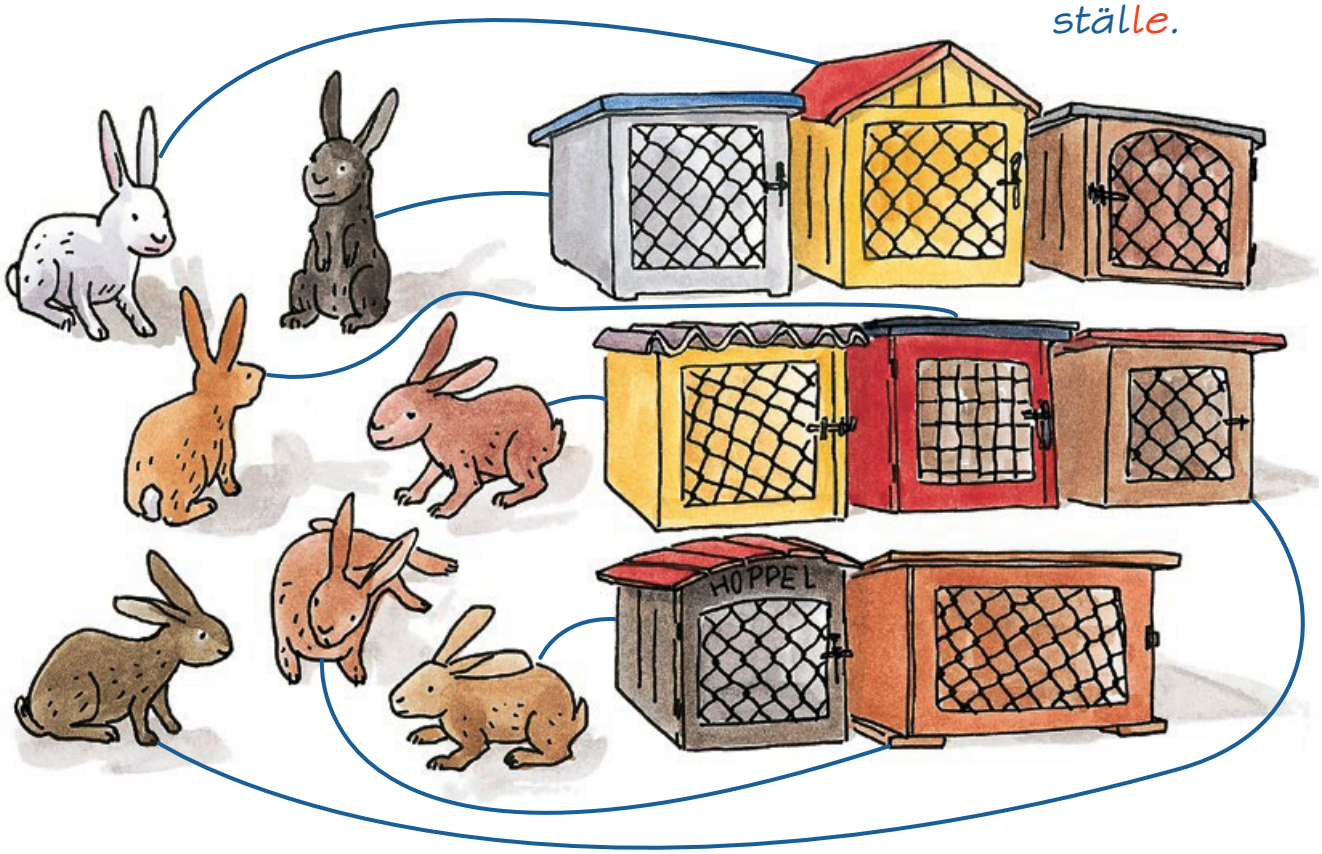




Mehr oder weniger? – Paarweise zuordnen

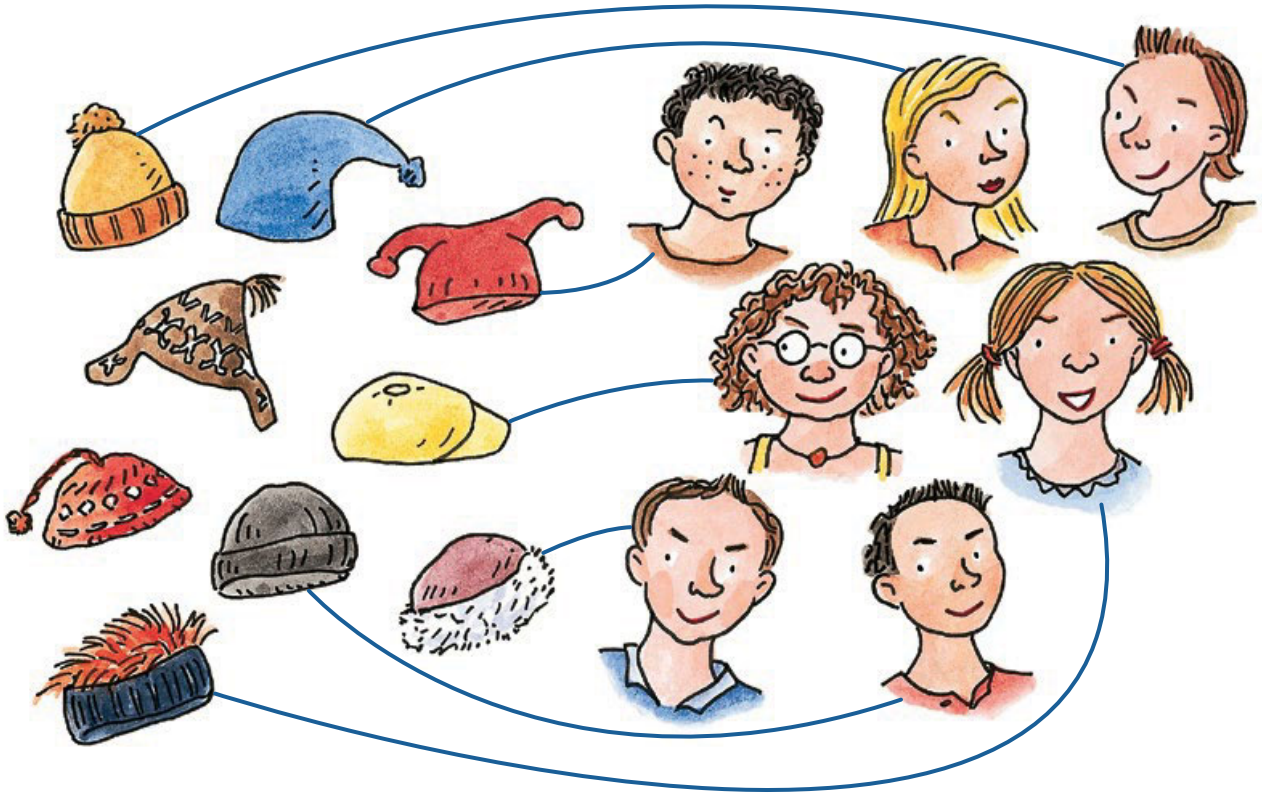
1. Sind es mehr oder weniger Hasen als Hasenställe? Verbinde jeweils einen Hasen mit einem Hasenstall.

Es sind weniger Hasen als Hasenställe.



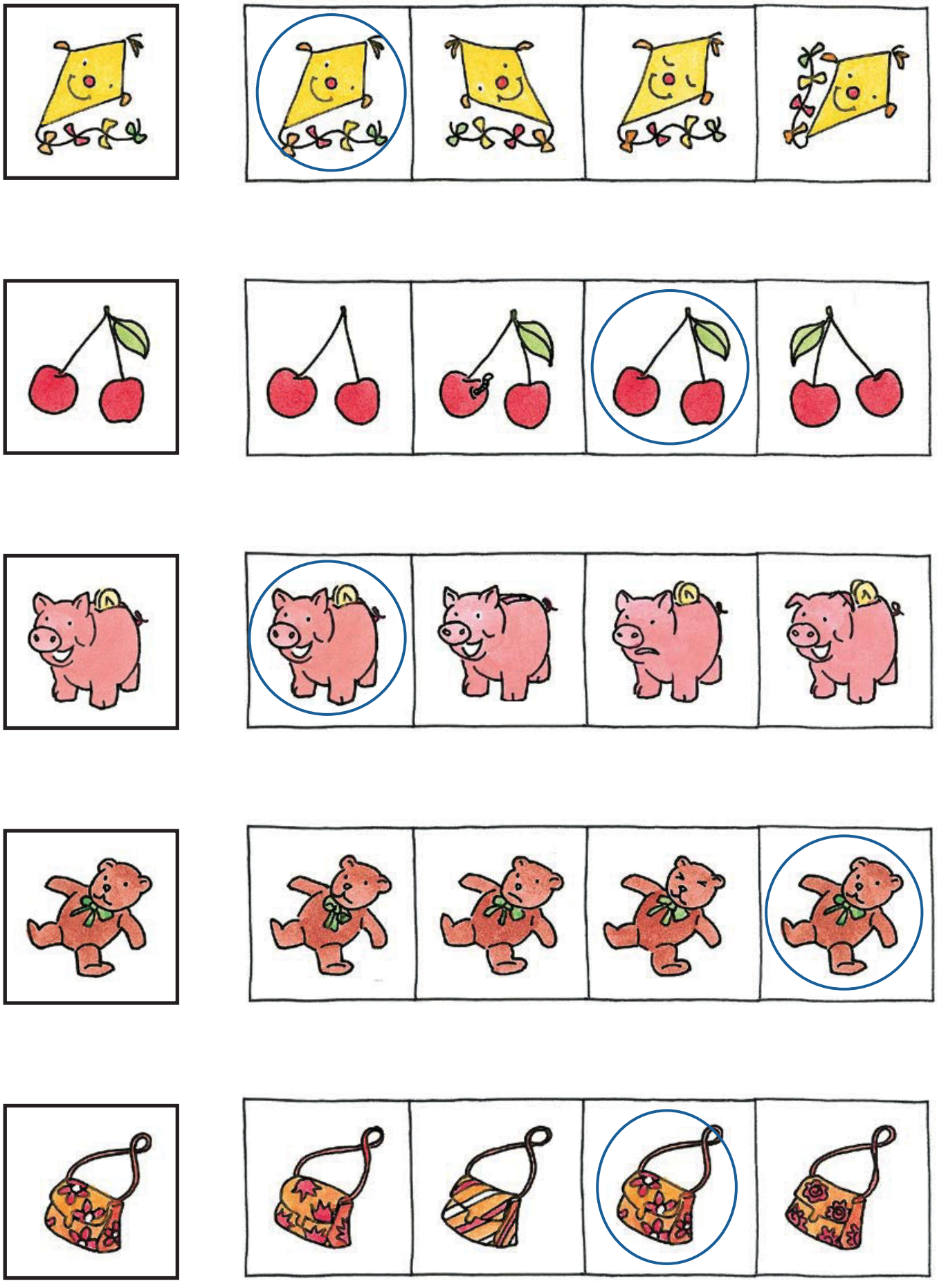
2. Sind es mehr oder weniger Mützen als Köpfe? Verbinde jeweils eine Mütze mit einem Kopf.

Es sind mehr Mützen als Köpfe.



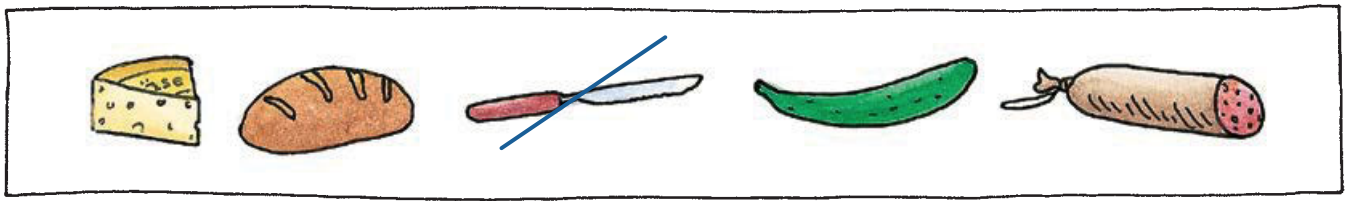
Das gleiche Bild finden

Finde das gleiche Bild und kreise es ein.



Oberbegriffe finden – Was passt nicht?

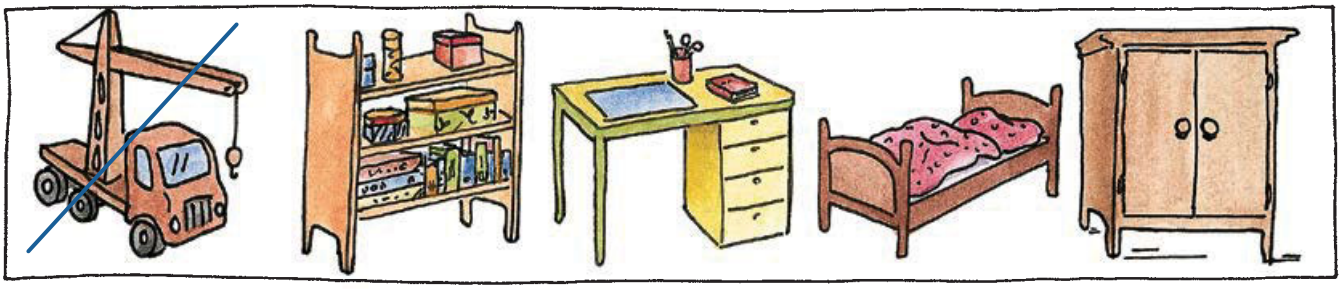
Welches Bild passt nicht? Streiche es durch.
Finde einen passenden Oberbegriff für die restlichen 4 Bilder.



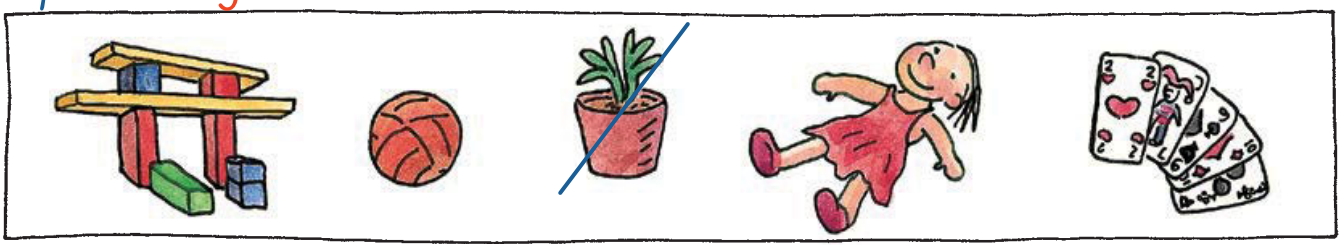
Lebensmittel

Kleidung

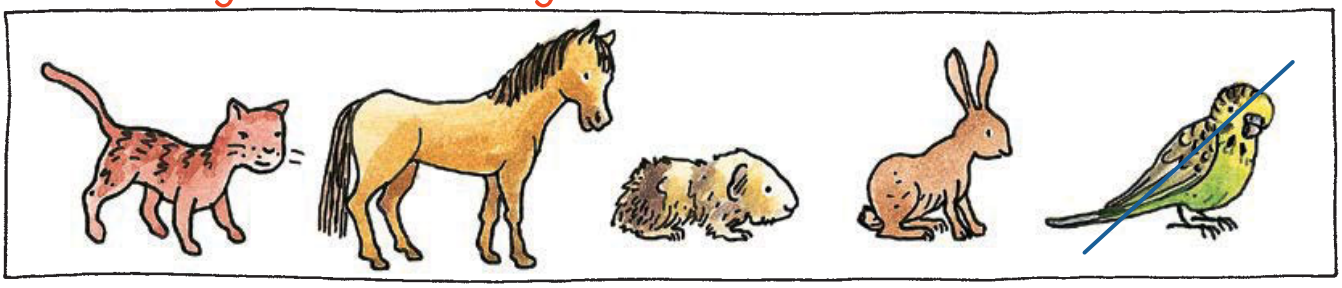
Möbel



Spielzeug

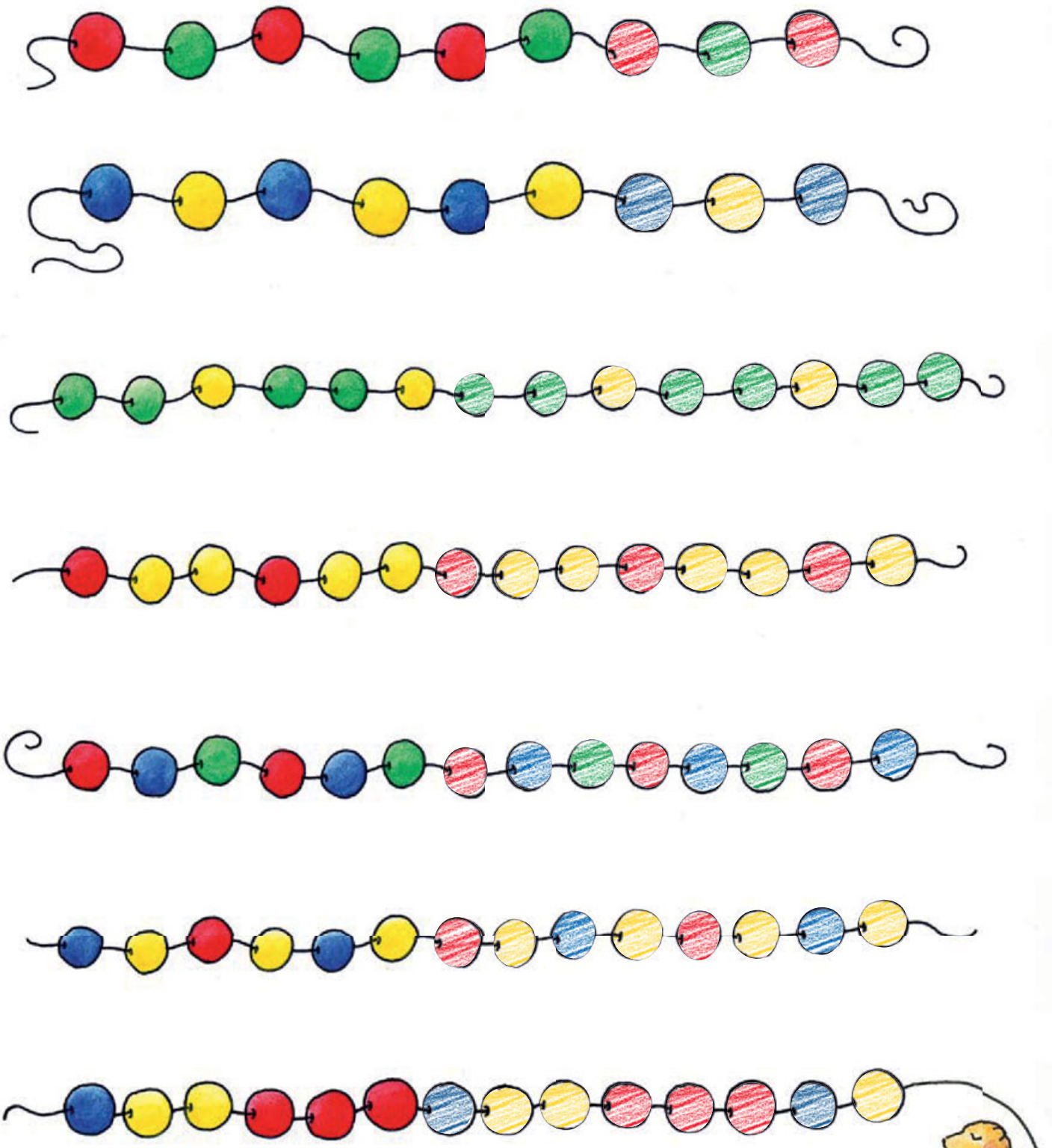


Vierbeinige Tiere / Säugetiere

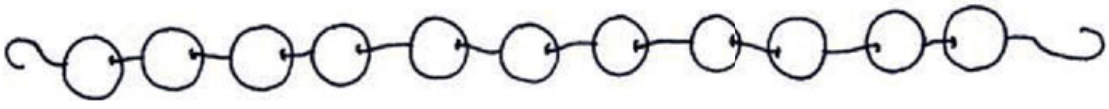


Muster erkennen

1. Erkenne das Muster und
   male die Perlen in der richtigen Farbe an.



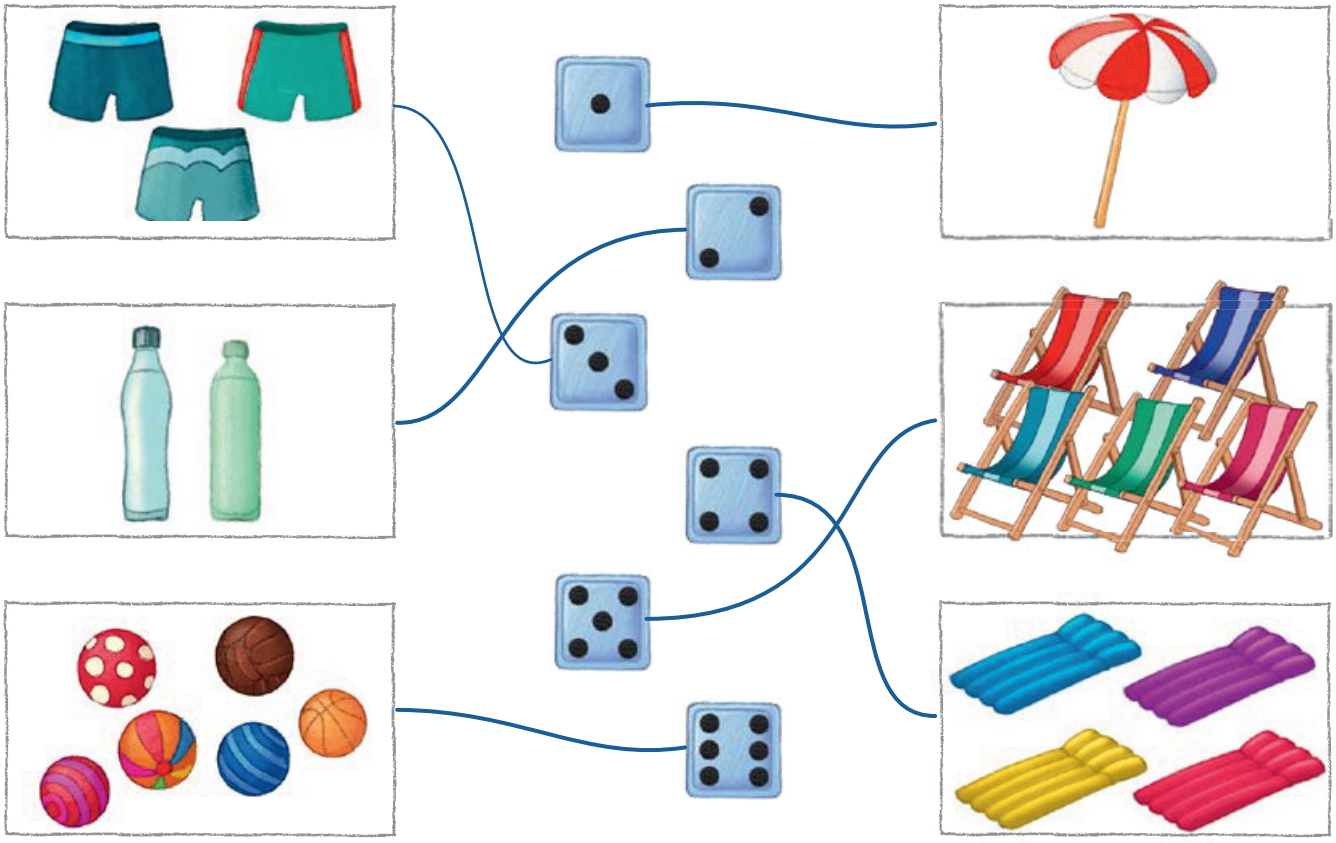
2. Erfinde selbst ein Muster.*



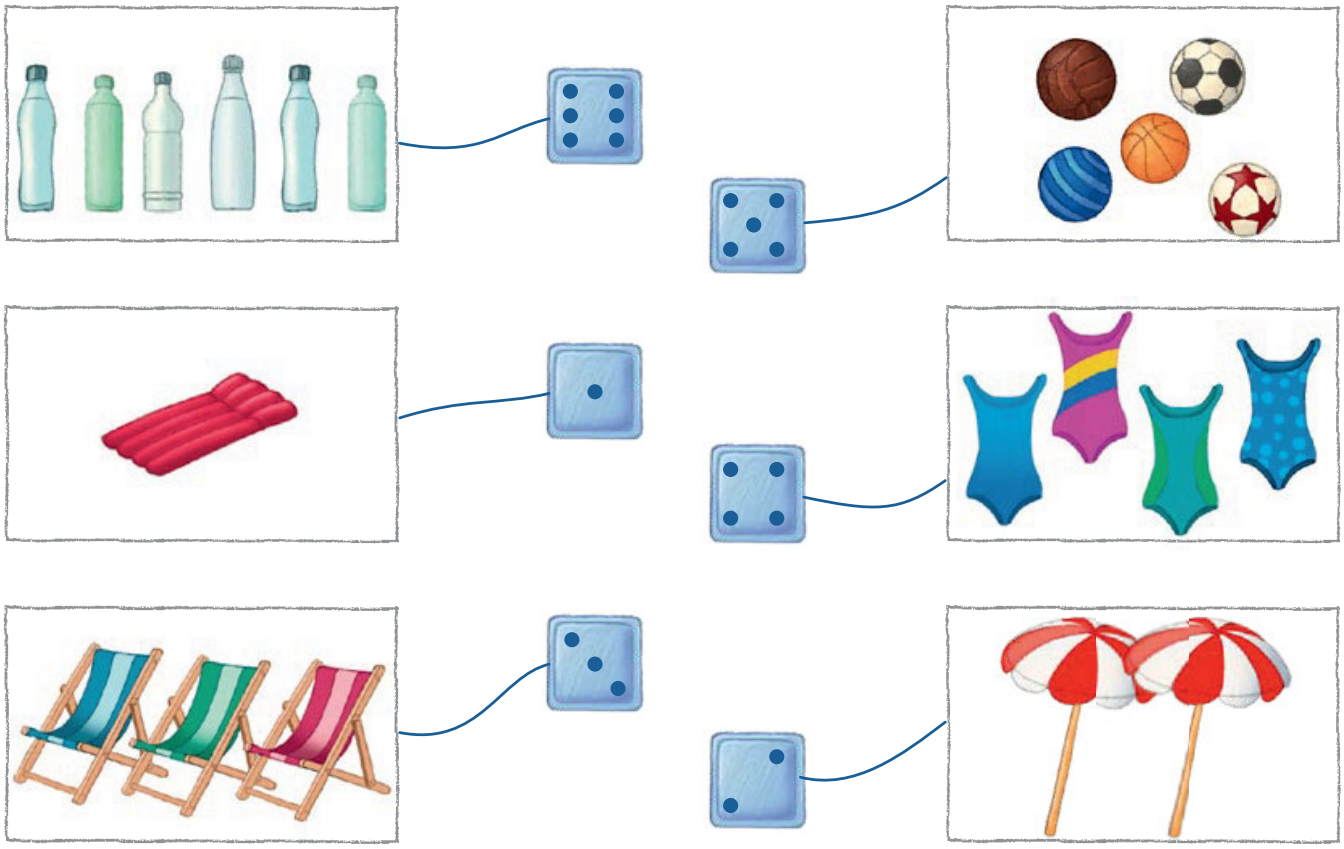
*Individuelle Lösung.

Mengen bis 6 bestimmen

1 Verbinde.

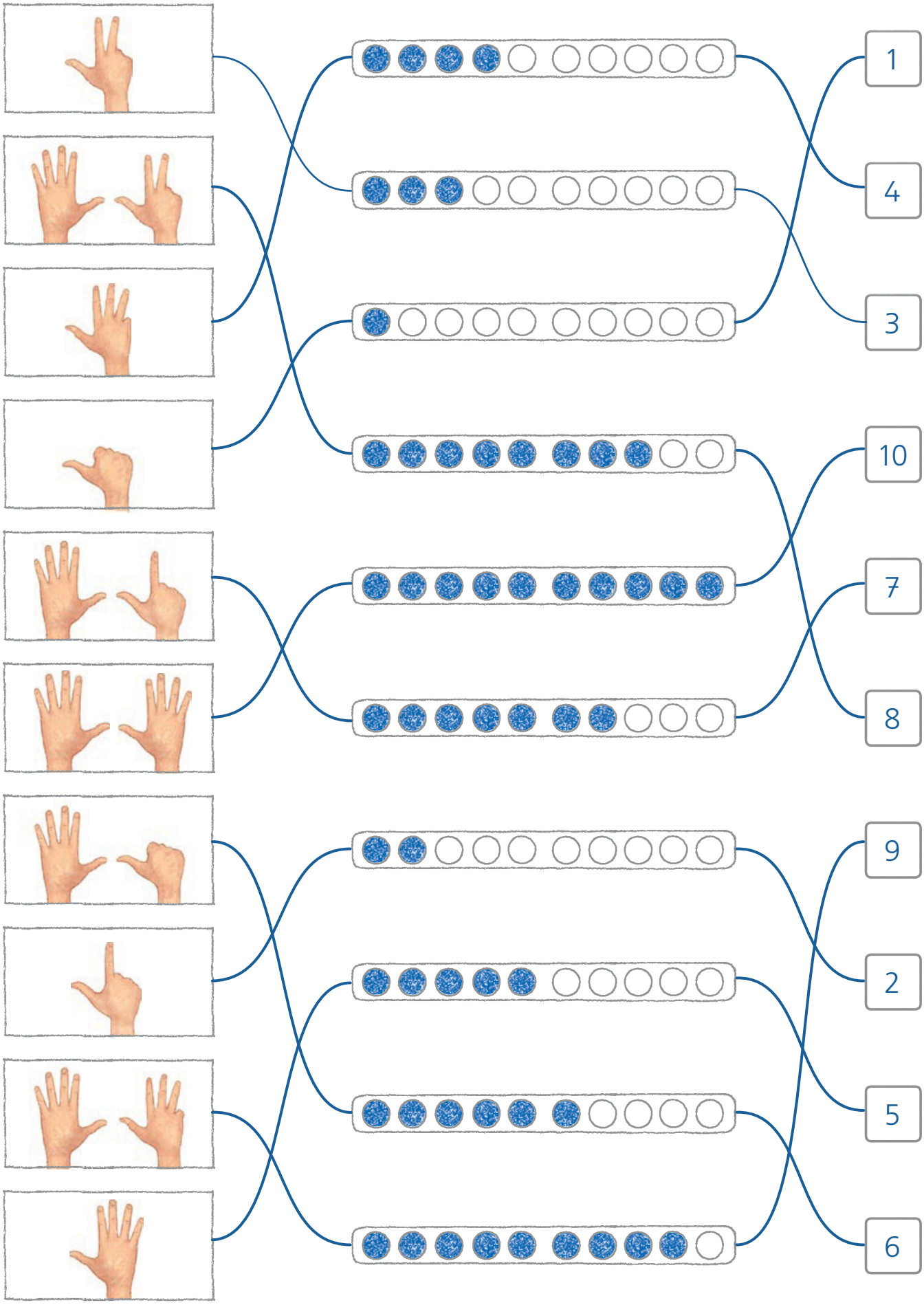


2 Male das passende Würfelbild.



Zahldarstellungen bis 10

Verbinde.

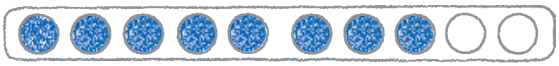


Anzahlen im Zehnerfeld darstellen

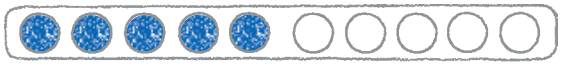
Male die richtige Anzahl an Plättchen aus.

3

8



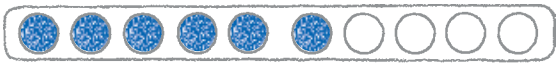
5



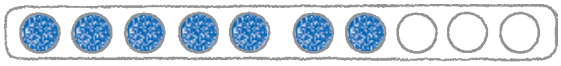
1

2

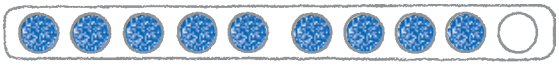
6



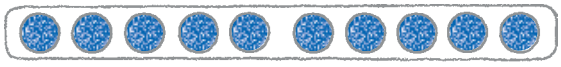
7



9



10



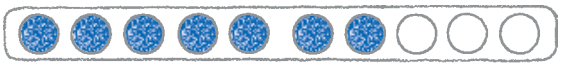
4

Anzahlen im Zehnerfeld verändern

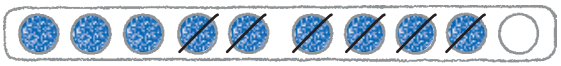
Male dazu oder streiche weg.

2

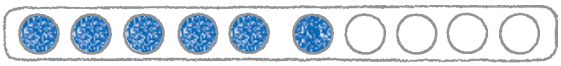
7



3



6

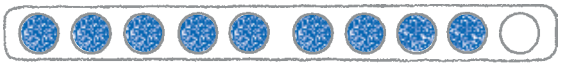


8

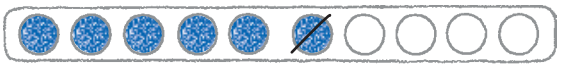
1

0

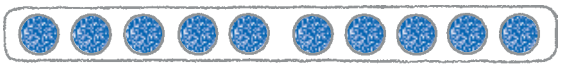
9



5



10

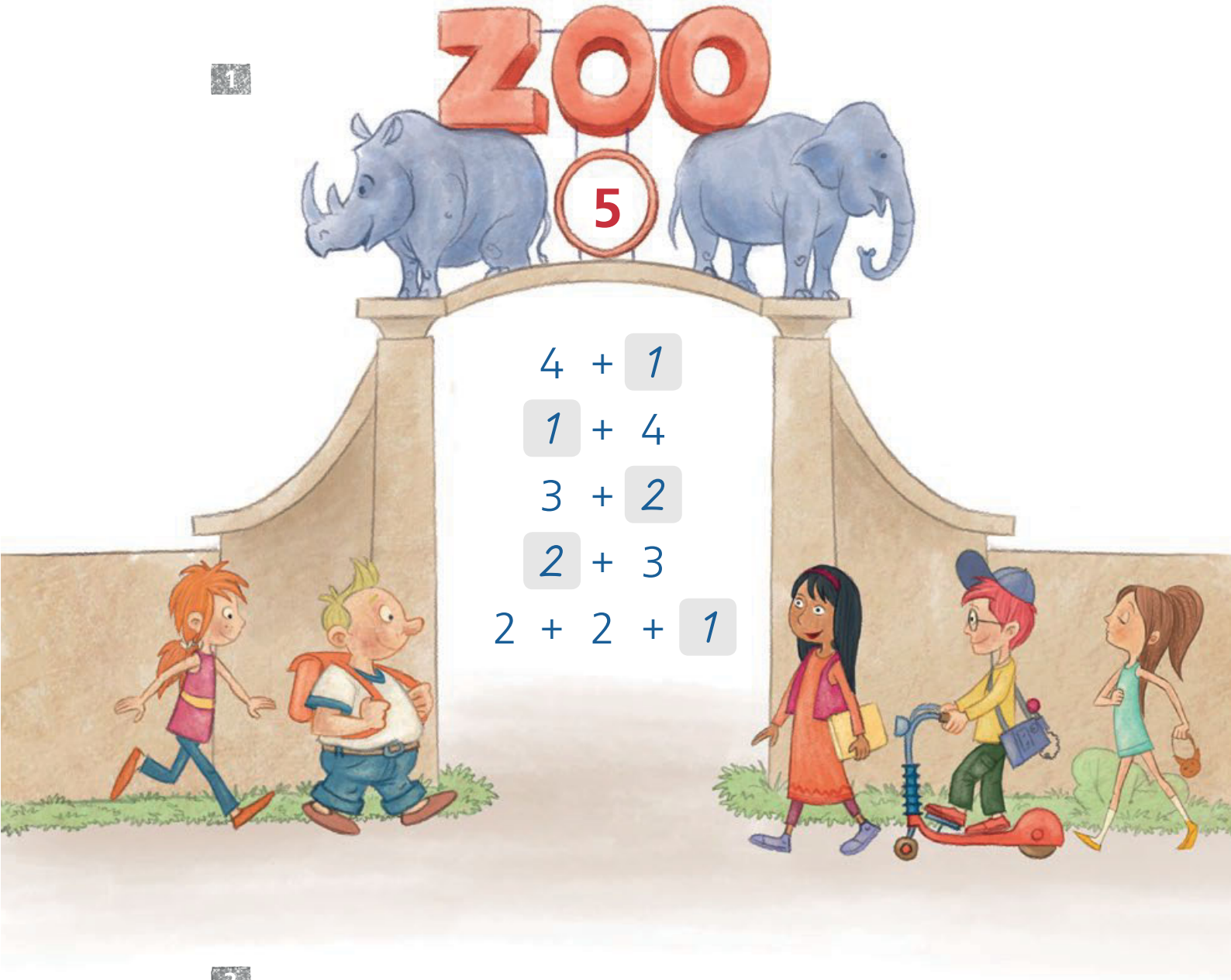


Fehler finden

Im unteren Bild sind 8 Fehler versteckt. Kreise sie ein.

Zerlegungen der Zahl 5

1



4 + 1

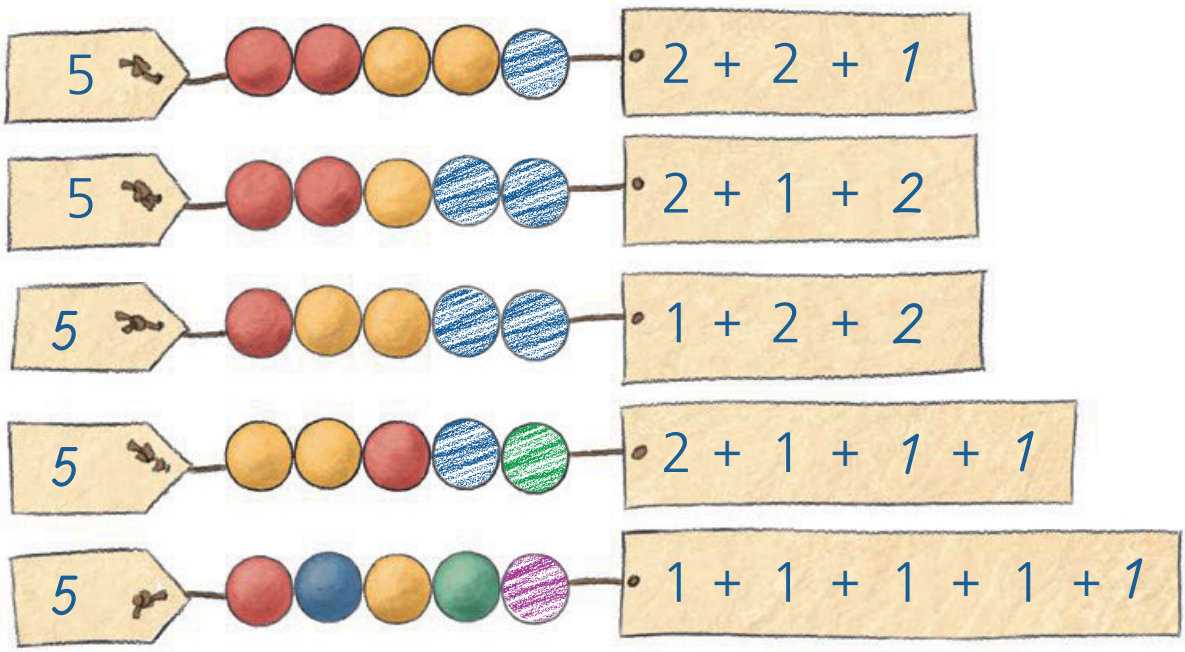
1 + 4

3 + 2

2 + 3

2 + 2 + 1

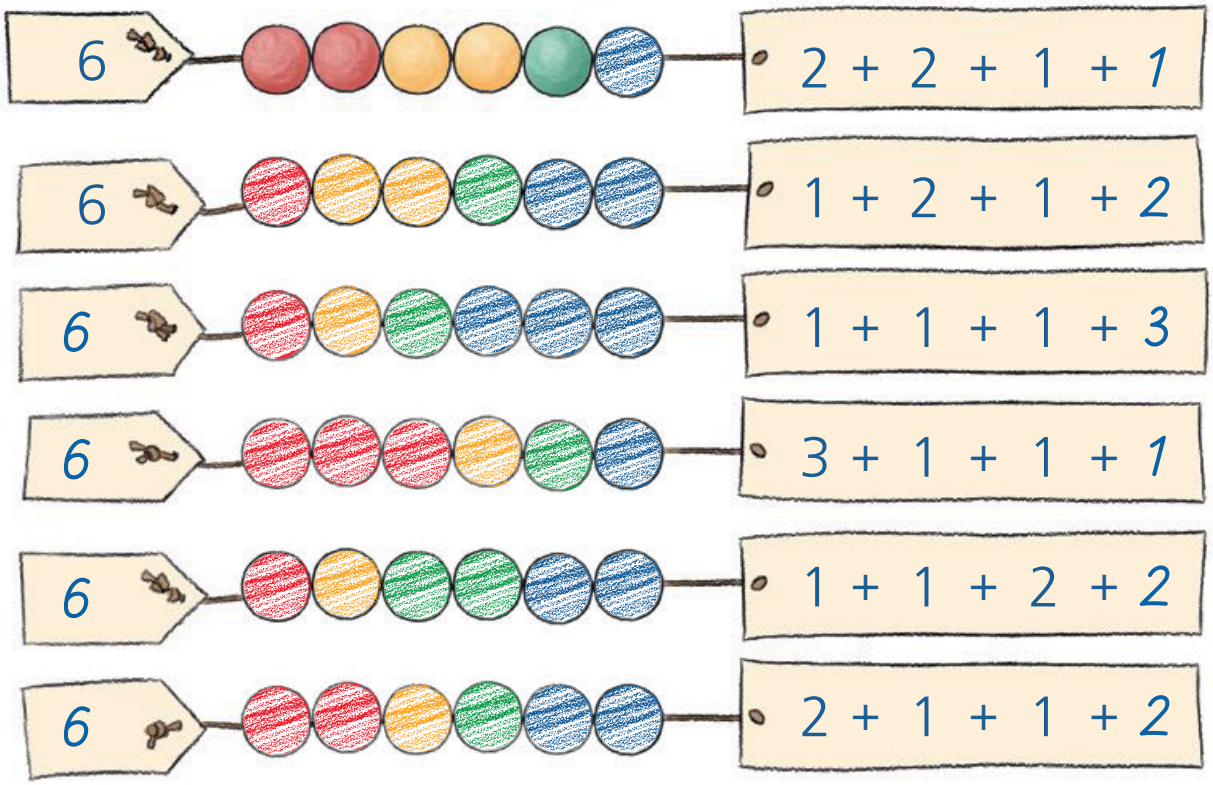
2



Zerlegungen der Zahl 6

1

2



Zerlegungen der Zahl 7

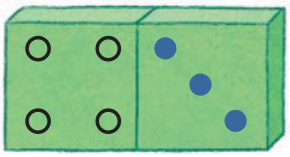
1 7

5 + 2
2 + 5
6 + 1
1 + 6
4 + 3
3 + 4

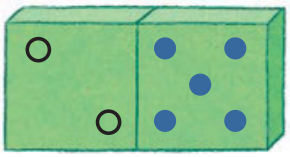
2 7

1 + 1 + 5
2 + 2 + 3
3 + 3 + 1
2 + 1 + 4
3 + 1 + 3
4 + 1 + 2

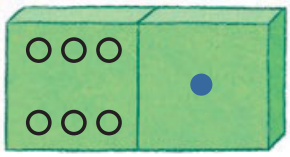
3 Immer 7



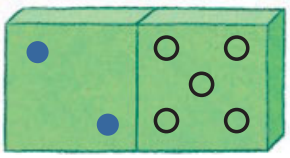
7 = 4 + 3



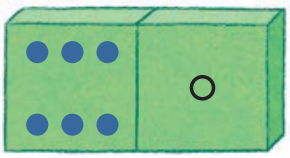
7 = 2 + 5



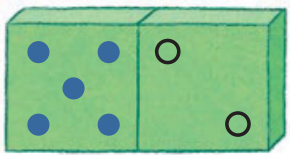
7 = 6 + 1



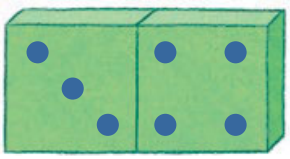
7 = 2 + 5



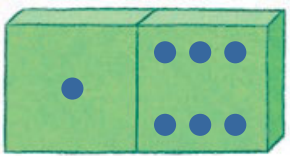
7 = 6 + 1



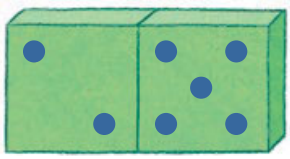
7 = 5 + 2



7 = 3 + 4

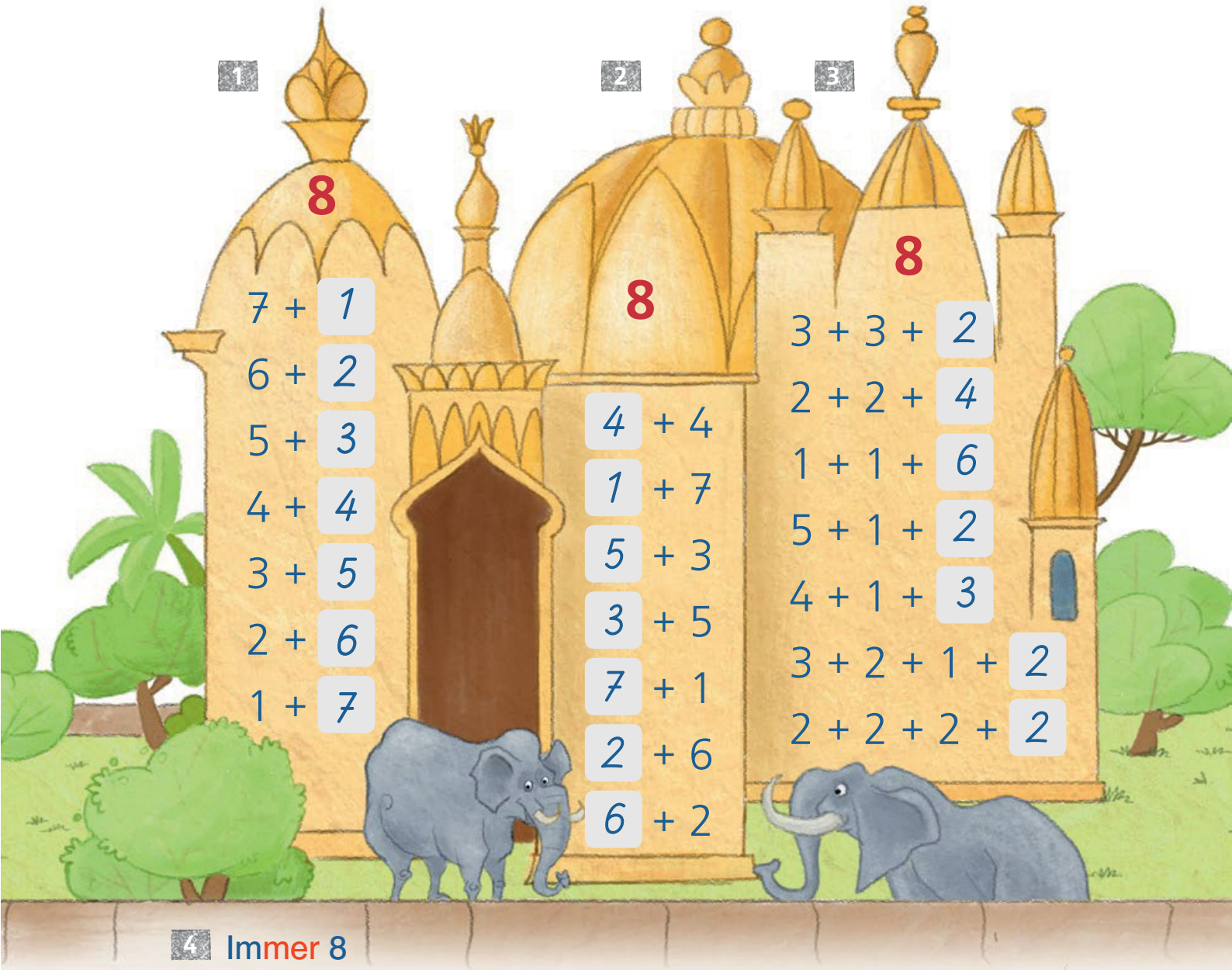


7 = 1 + 6



7 = 2 + 5

Zerlegungen der Zahl 8



1 8

7 + 1
6 + 2
5 + 3
4 + 4
3 + 5
2 + 6
1 + 7

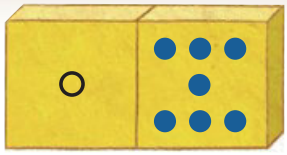
2 8

4 + 4
1 + 7
5 + 3
3 + 5
7 + 1
2 + 6
6 + 2

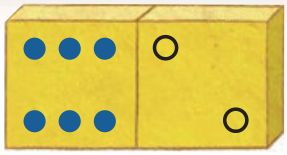
3 8

3 + 3 + 2
2 + 2 + 4
1 + 1 + 6
5 + 1 + 2
4 + 1 + 3
3 + 2 + 1 + 2
2 + 2 + 2 + 2

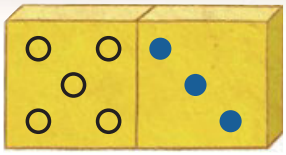
4 Immer 8



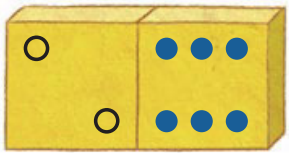
8 = 1 + 7
8 = 7 + 1



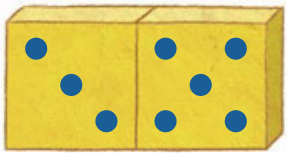
8 = 6 + 2
8 = 2 + 6



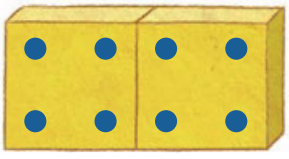
8 = 5 + 3
8 = 3 + 5



8 = 2 + 6
8 = 6 + 2



8 = 3 + 5
8 = 5 + 3



8 = 4 + 4 *
8 = 4 + 4

*Individuelle Lösung.

Zerlegungen der Zahl 9

1

2 + 7
5 + 4
8 + 1
0 + 9
3 + 6
9 + 0
1 + 8
7 + 2
4 + 5
6 + 3

2

2 + 2 + 2 + 3

3

5 + 2 + 2
1 + 3 + 5

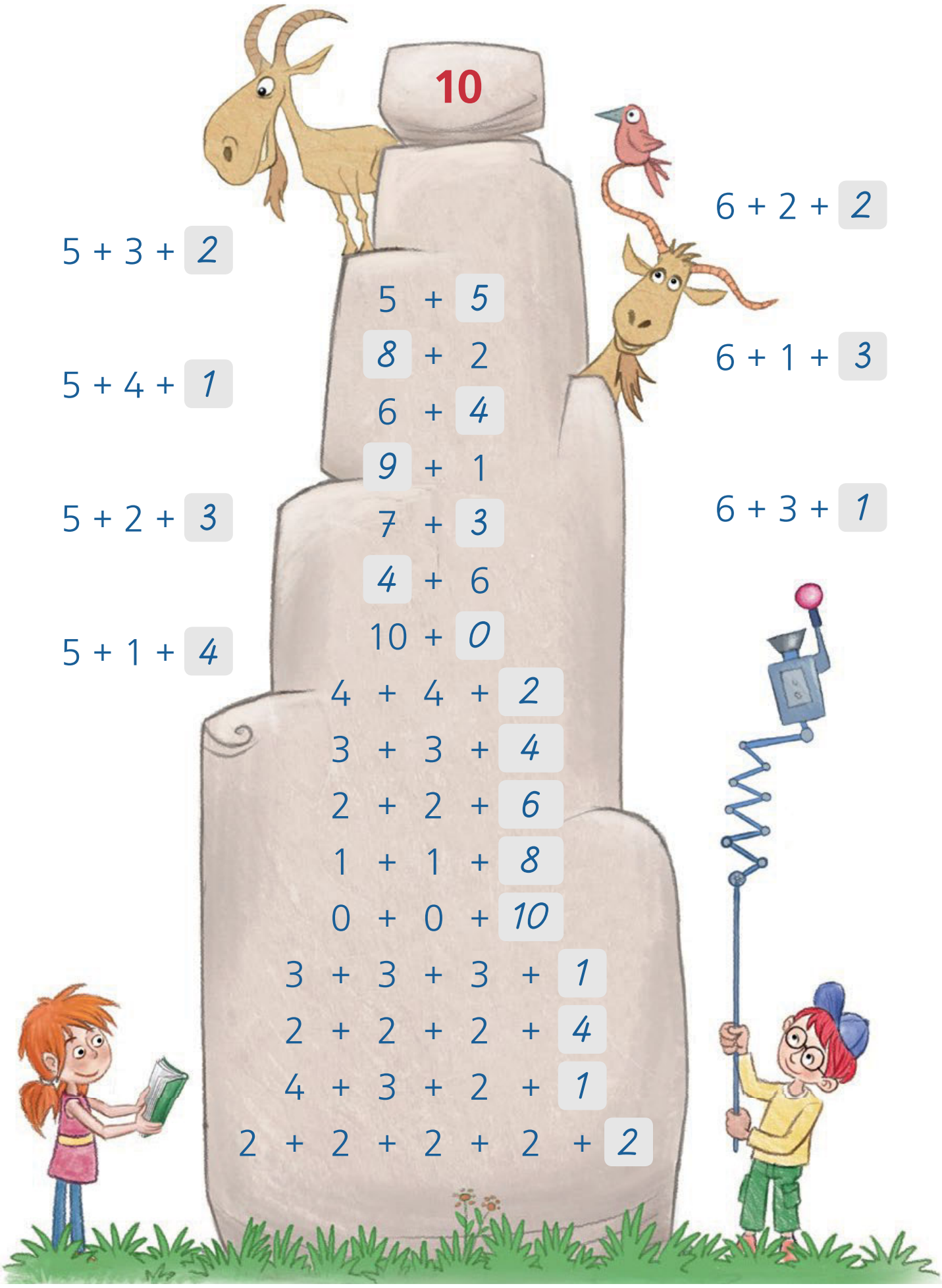
4

3 + 3 + 3
3 + 2 + 2 + 2

5

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

Zerlegungen der Zahl 10

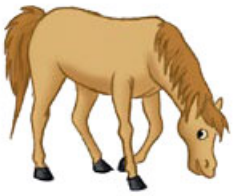


Gesamtanzahl aufschreiben

Zähle und trage ein.

1

3



6

2

4

8

9

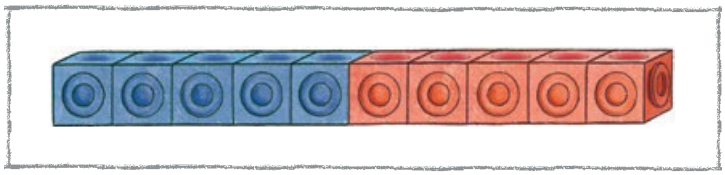
7

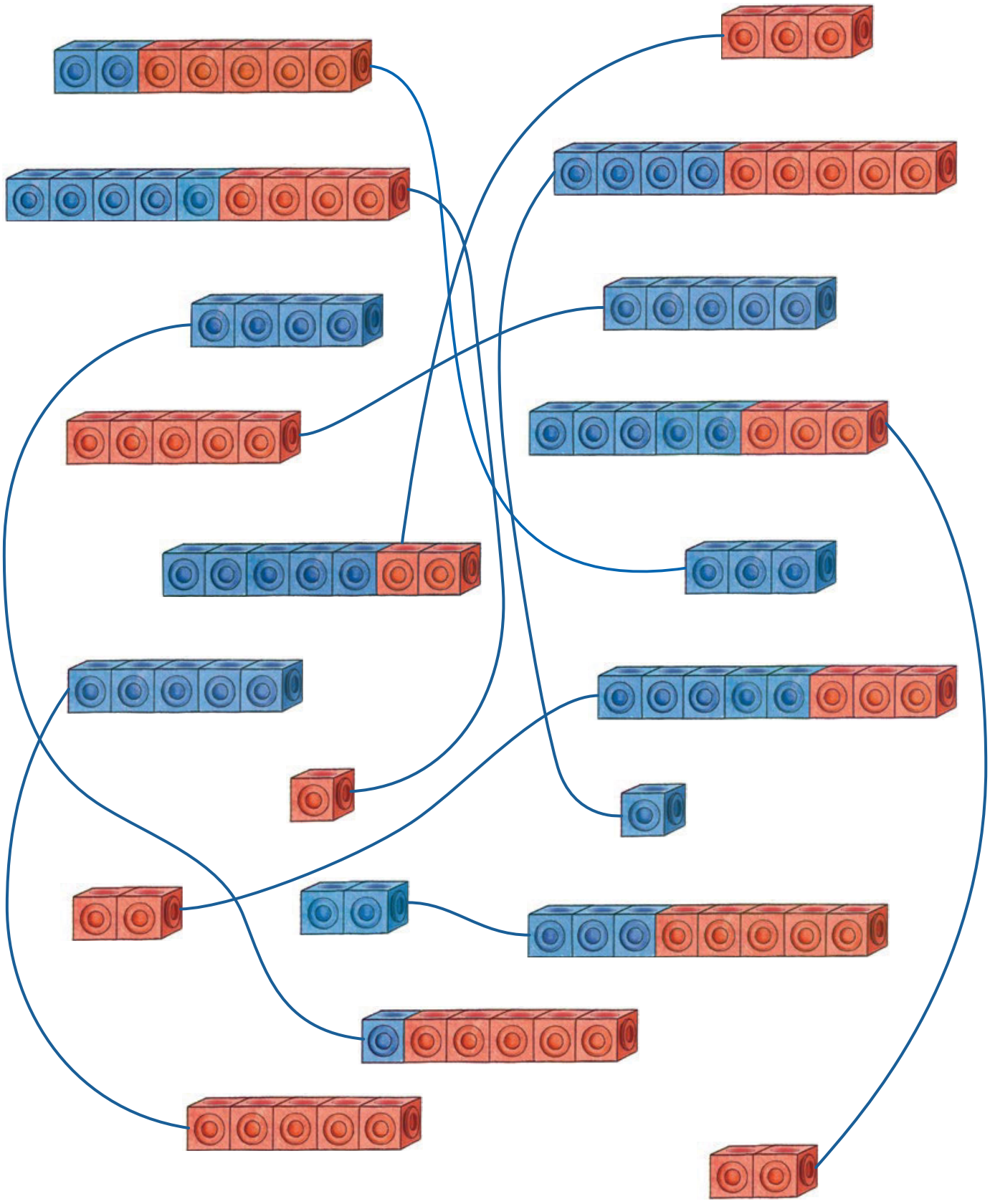
4

9

Ergänzen zur 10

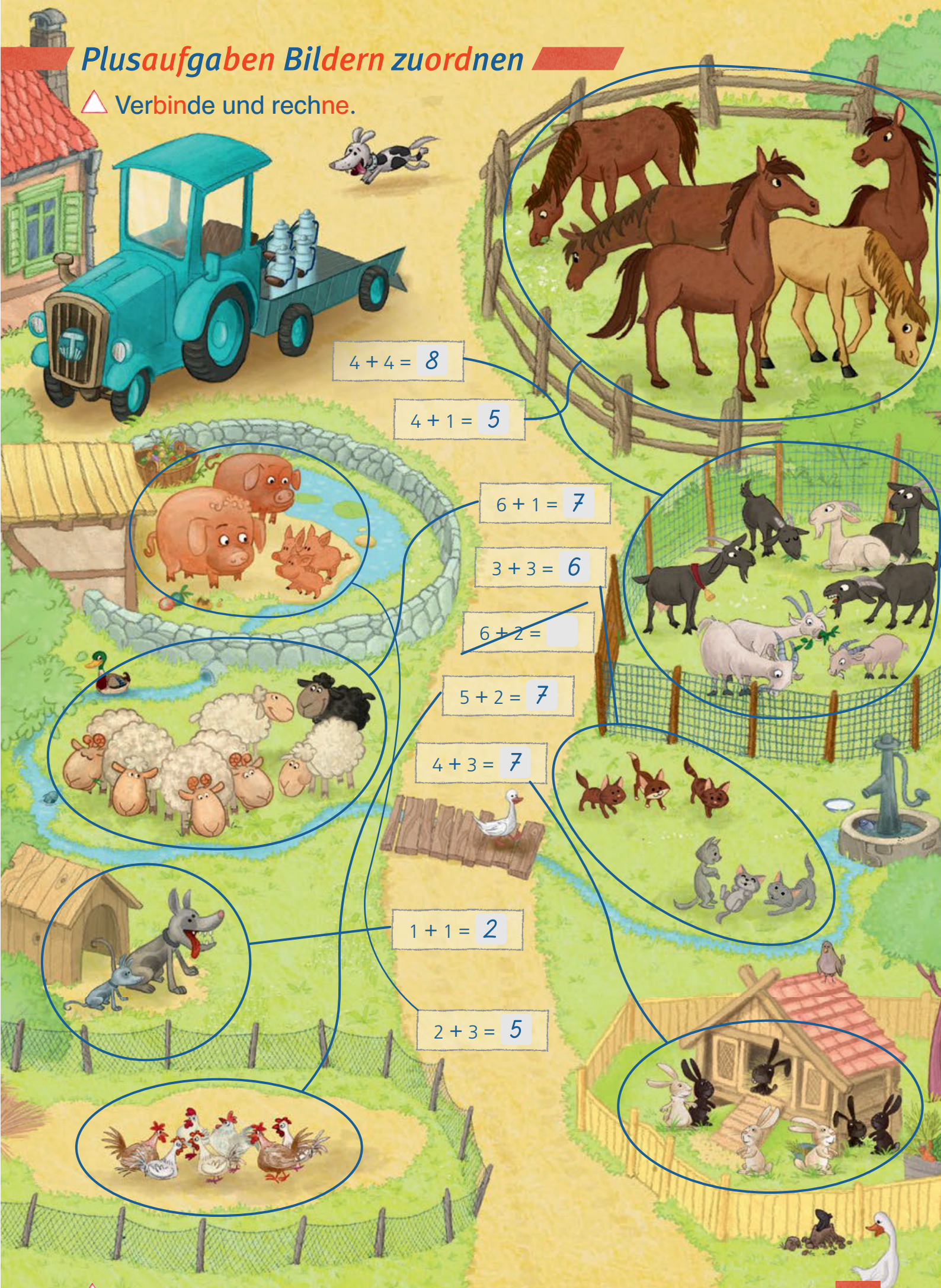
Verbinde – immer 10.





Plusaufgaben Bildern zuordnen

△ Verbinde und rechne.



4 + 4 = 8

4 + 1 = 5

6 + 1 = 7

3 + 3 = 6

6 + 2 =

5 + 2 = 7

4 + 3 = 7

1 + 1 = 2

2 + 3 = 5

△ Achtung: Zu einer Plusaufgabe gibt es kein Bild.

Rechengeschichten – Minusaufgaben

1 Erzähle und rechne.

a

6 – 4 = 2

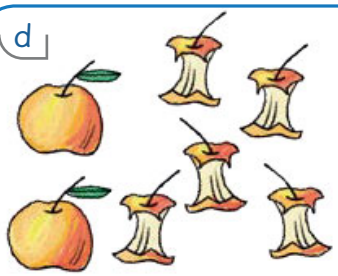
b

7 – 3 = 4

c

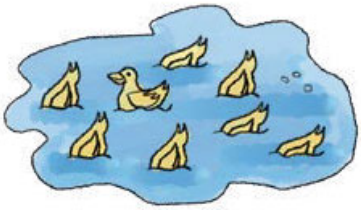
5 – 2 = 3

d



7 – 5 = 2

e



8 – 7 = 1

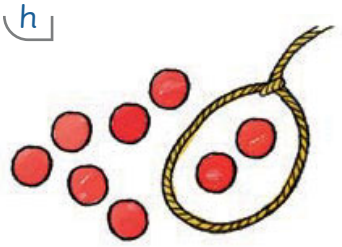
f

5 – 3 = 2

g

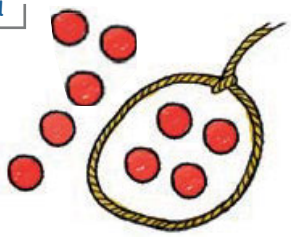
7 – 2 = 5

h



8 – 2 = 6

i



9 – 4 = 5

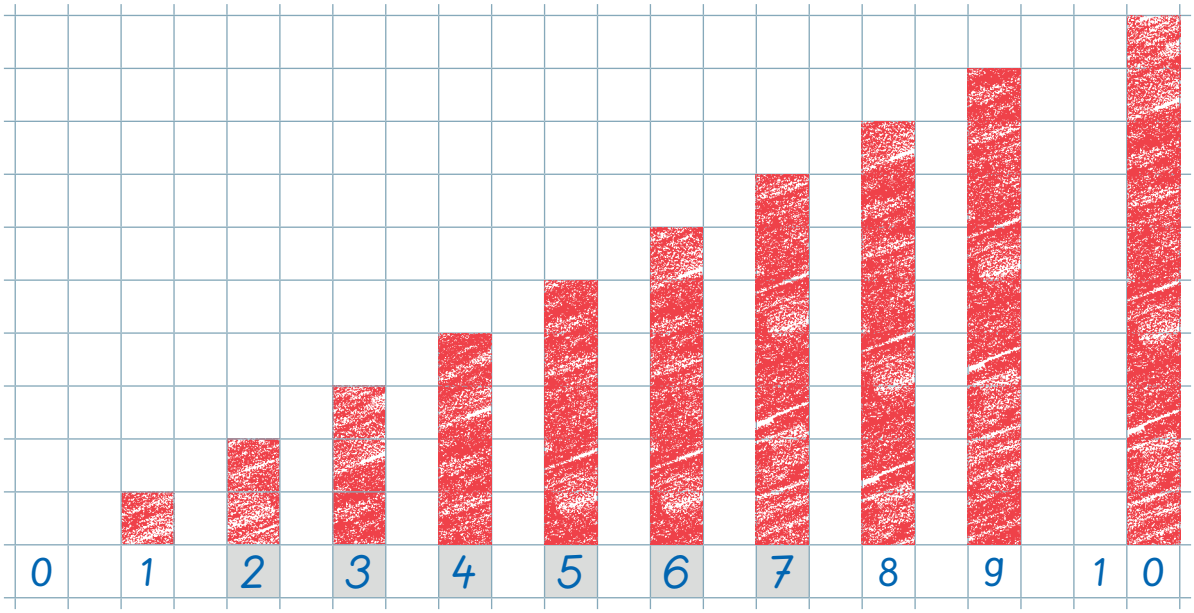
2 Erfinde eine Minusgeschichte.

Individuelle Lösung

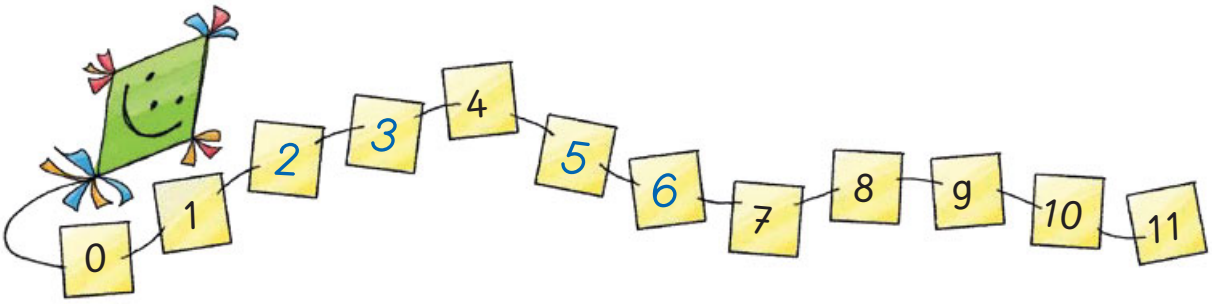
– =

Zahlenreihe fortsetzen und ergänzen

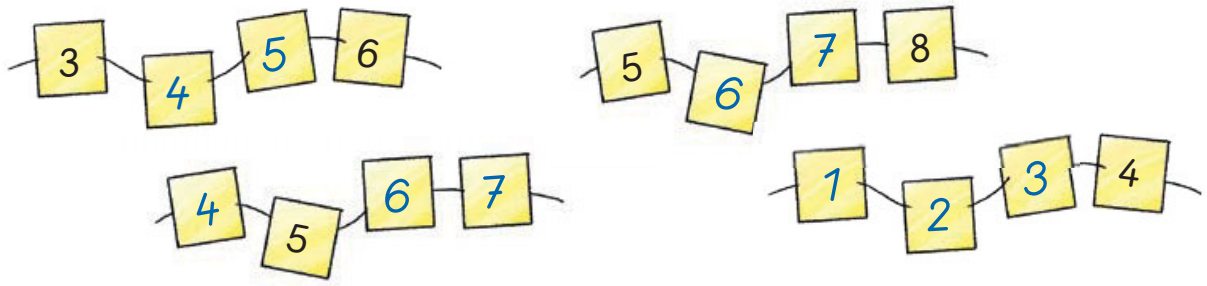
1 Male.



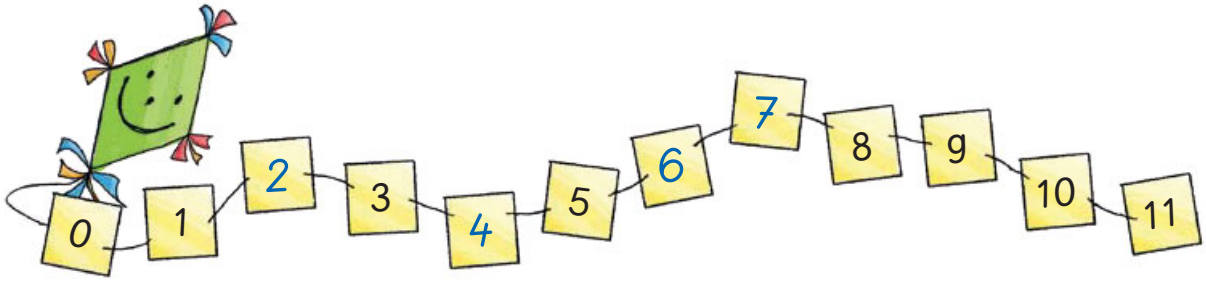
2



3



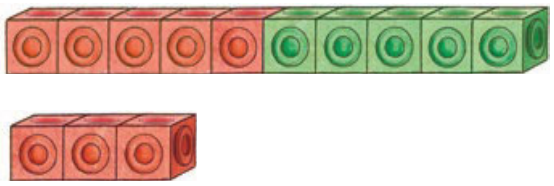
4



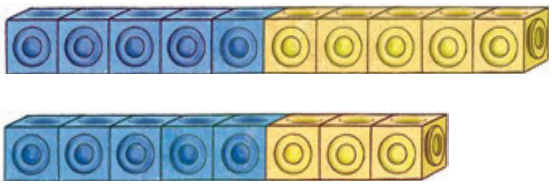
5

Steckwürfel zählen und Anzahl eintragen

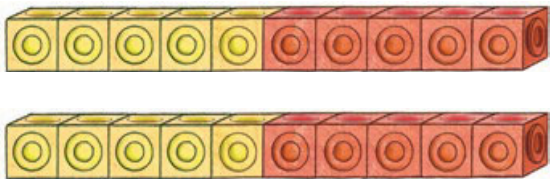
Zähle die Steckwürfel und trage die Anzahl ein.



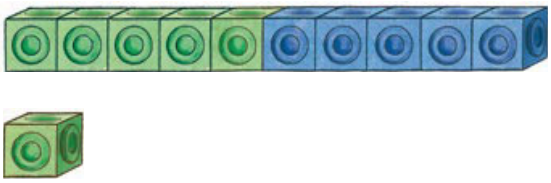
13



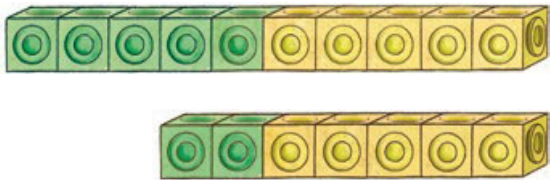
18



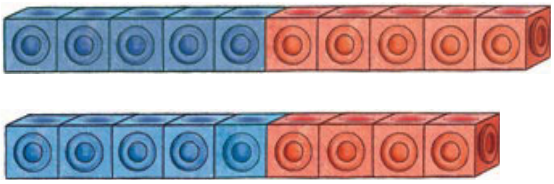
20



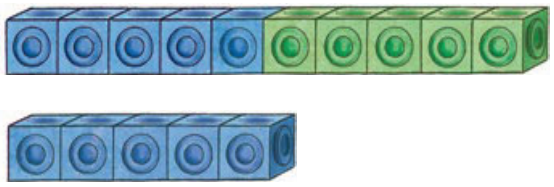
11



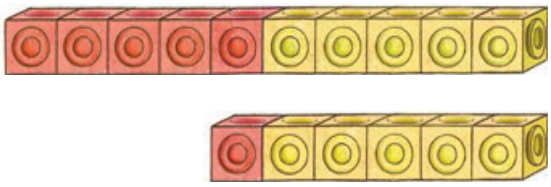
17



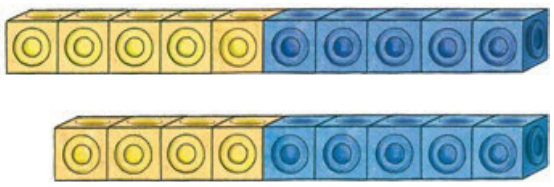
19



15



16



19

9

Gesamtanzahl aufschreiben

Zähle und trage ein.

12

11

8

18

20

16

17

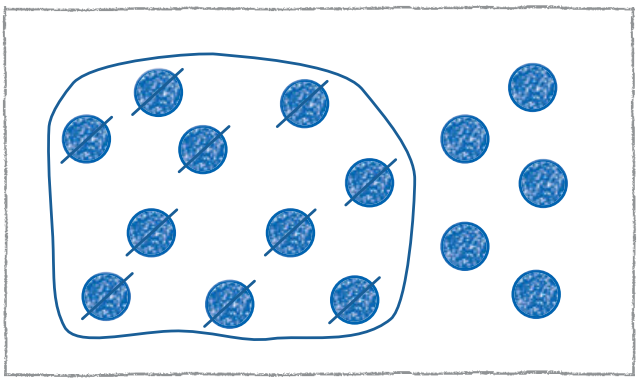
15

13

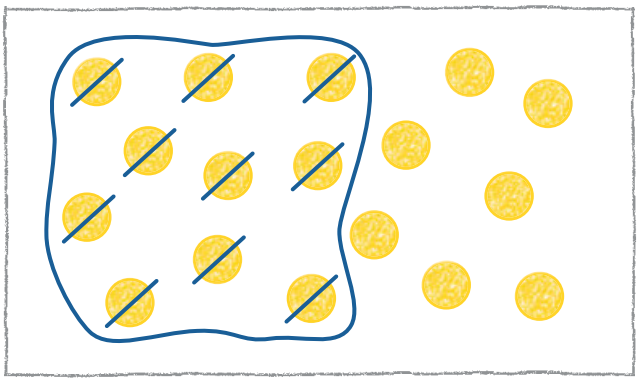
14

Zehner und Einer – Bündeln

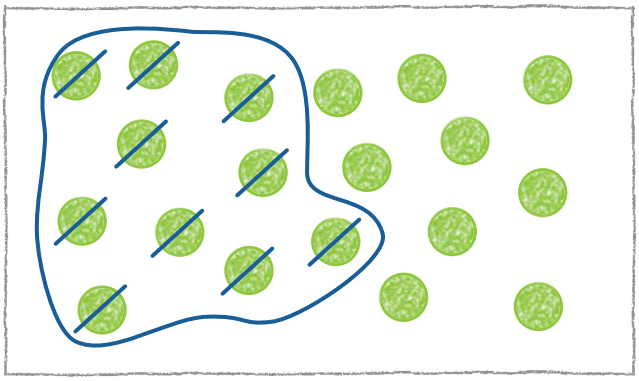
Wie viele sind es?
Kreise immer erst 10 ein.



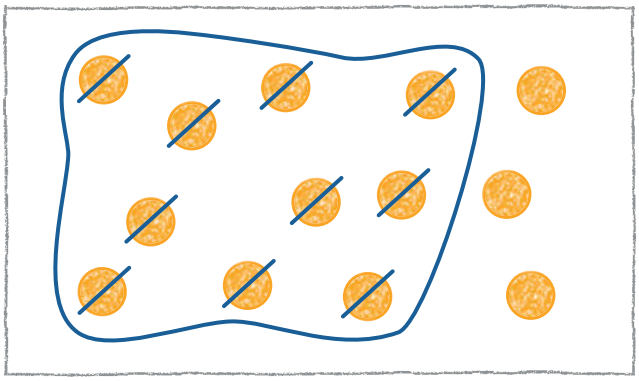
10 + 5 = 15
1 Z + 5 E = 15



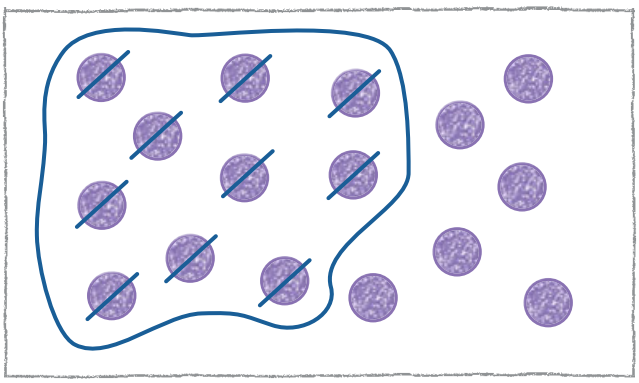
10 + 7 = 17
1 Z + 7 E = 17



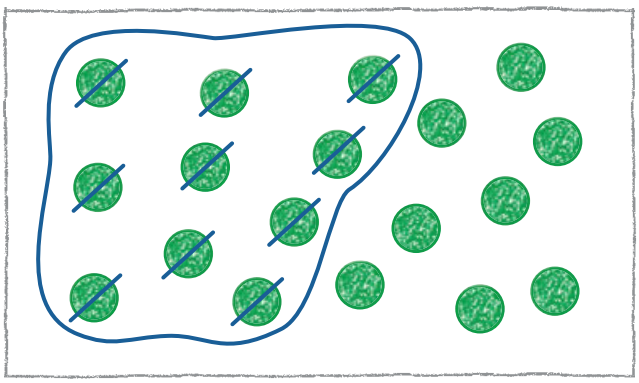
10 + 9 = 19
1 Z + 9 E = 19



10 + 3 = 13
1 Z + 3 E = 13



10 + 6 = 16
1 Z + 6 E = 16



10 + 8 = 18
1 Z + 8 E = 18

Nachbarzahlen | Zahlen ordnen

1 Trage die fehlenden Zahlen ein.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

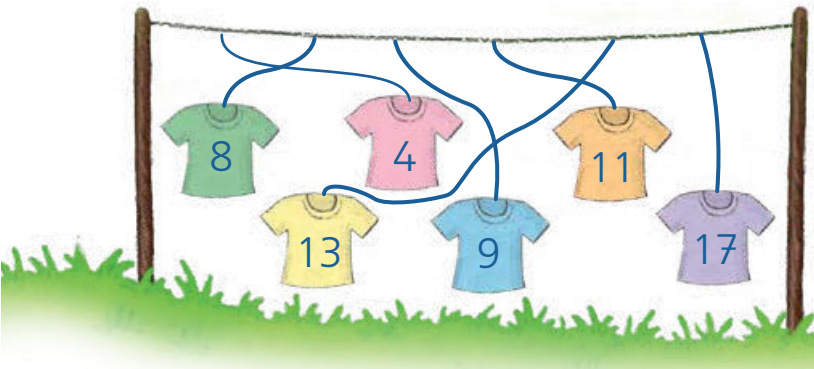
2 Finde den Vorgänger und den Nachfolger.
Färbe die Felder passend zum Zahlenband.

6	7	8	4	5	6	18	19	20
10	11	12	5	6	7	13	14	15
14	15	16	9	10	11	2	3	4
16	17	18	3	4	5	17	18	19

3 Welche Zahlen fehlen? Trage ein.

8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3	4	5
18	19	20	12	13	14	15	16	17	18	19	20	13	14	15

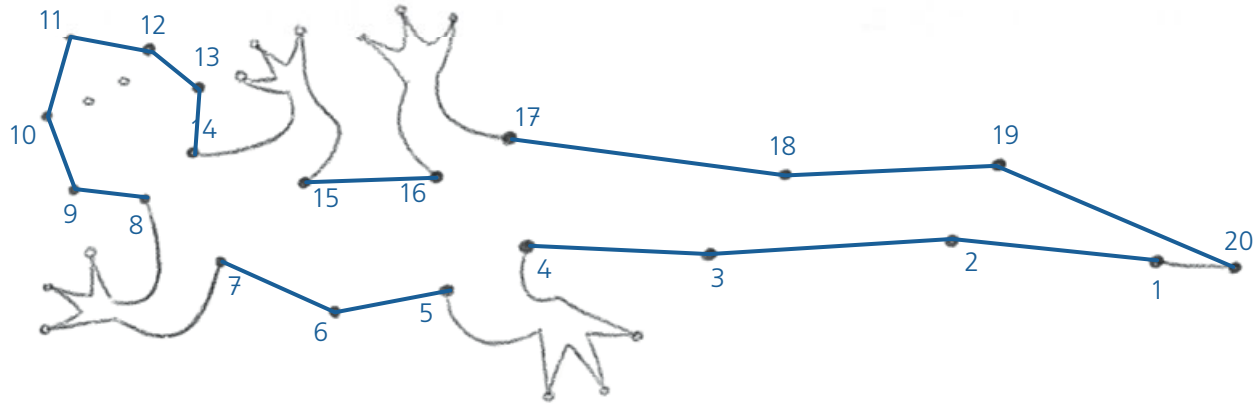
4 Ordne.



5 Erfinde.*

*Beispiellösung: Andere Lösungen sind möglich.

6 Verbinde die Punkte.

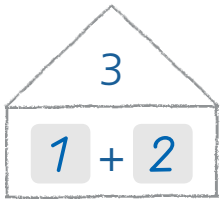


Addition mit Zehnerübergang

Rechne erst bis zur 10, dann weiter.

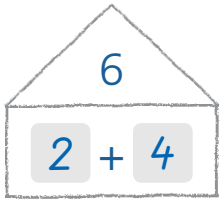
9 + 3 = 12

9 + 1 + 2 = 12



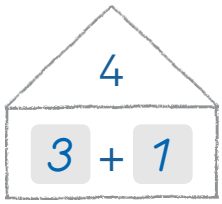
8 + 6 = 14

8 + 2 + 4 = 14



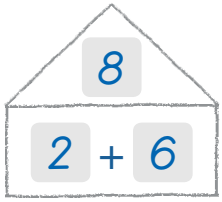
7 + 4 = 11

7 + 3 + 1 = 11



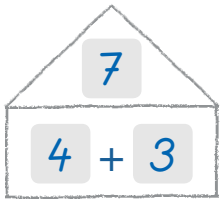
8 + 8 = 16

8 + 2 + 6 = 16



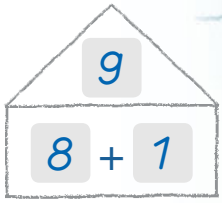
6 + 7 = 13

6 + 4 + 3 = 13



2 + 9 = 11

2 + 8 + 1 = 11



Subtraktion mit Zehnerübergang

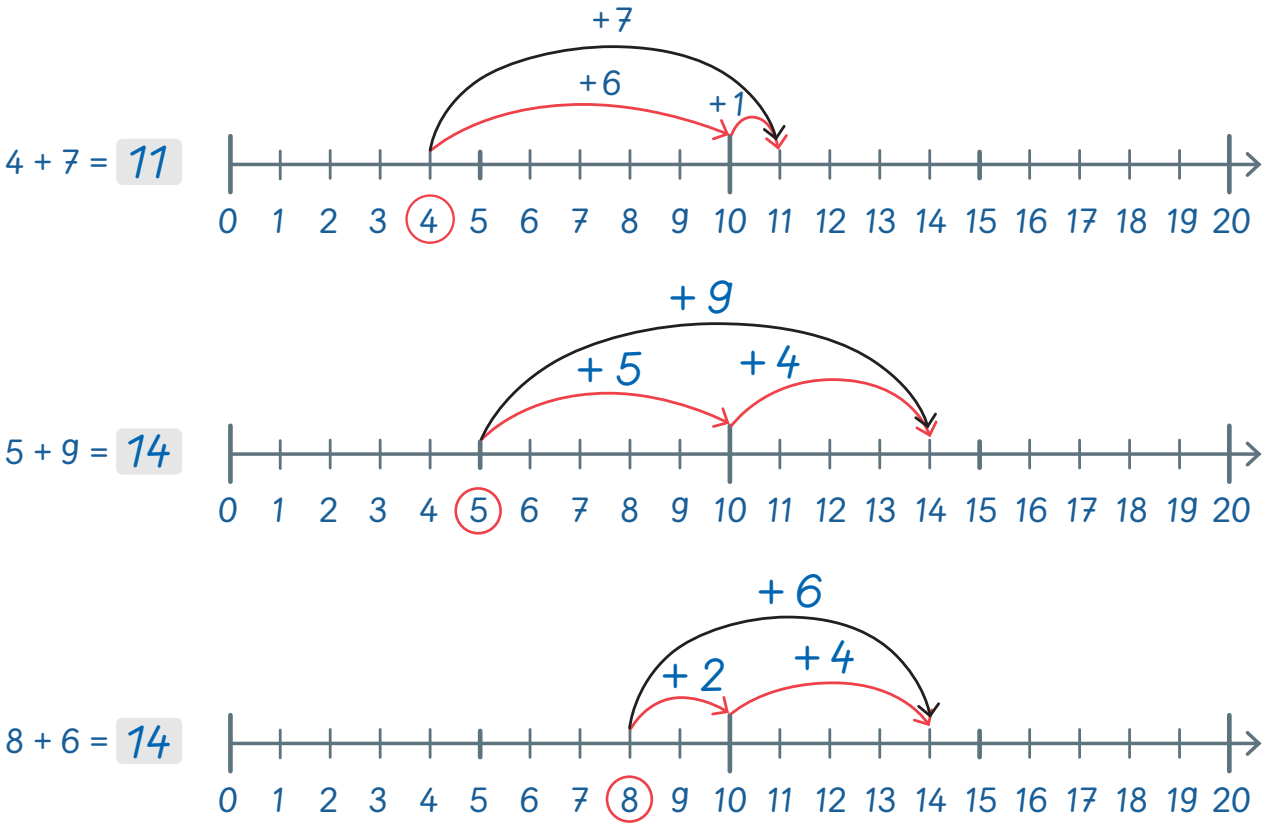
Rechne erst zurück zur 10, dann weiter.

14 – 7 = 7 14 – 4 – 3 = 7	7 4 + 3
13 – 8 = 5 13 – 3 – 5 = 5	8 3 + 5
15 – 6 = 9 15 – 5 – 1 = 9	6 5 + 1
11 – 5 = 6 11 – 1 – 4 = 6	5 1 + 4
17 – 9 = 8 17 – 7 – 2 = 8	9 7 + 2
12 – 3 = 9 12 – 2 – 1 = 9	3 2 + 1

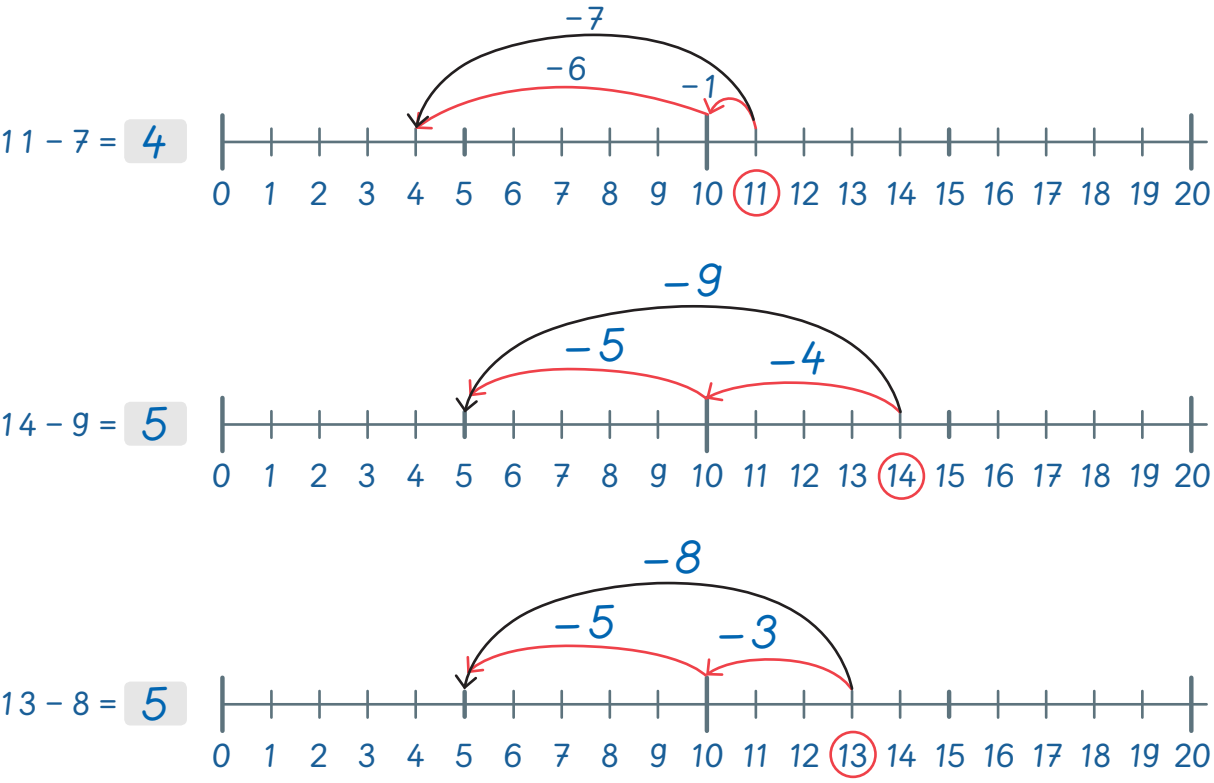
Plus- und Minusaufgaben über die 10

Rechne erst zur 10, dann weiter.

1



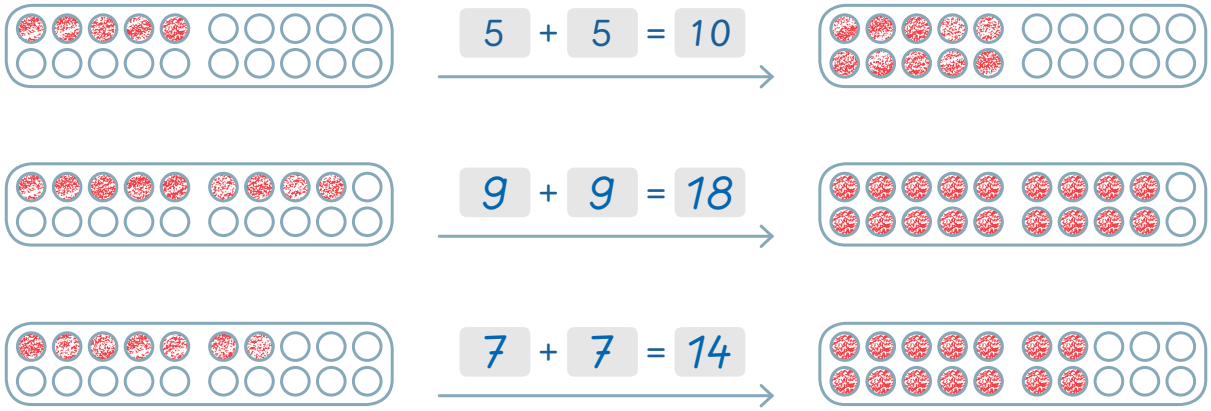
2



Das Doppelte | Die Hälfte

Immer das Doppelte.

1



2

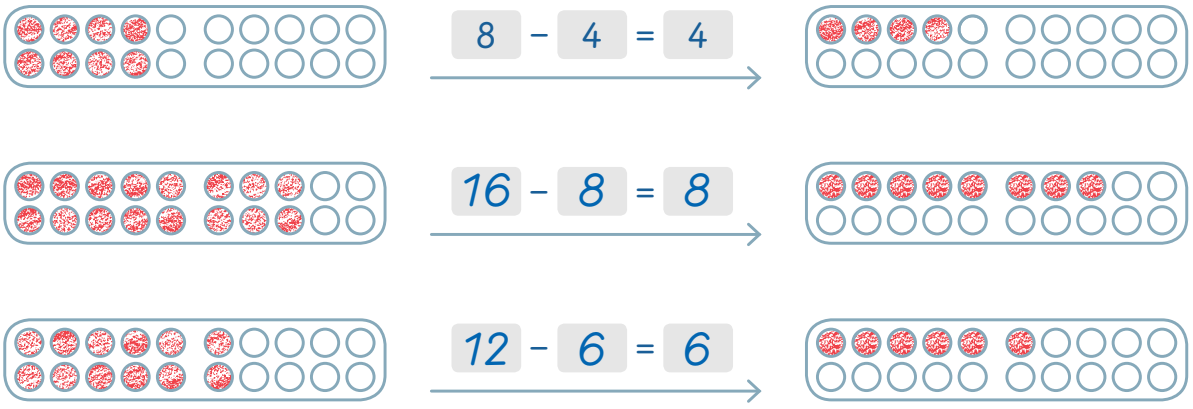
Zahl	3	4	5	2	9	8	6	7	10
das Doppelte	6	8	10	4	18	16	12	14	20

3

2 + 2 = 4	3 + 3 = 6	7 + 7 = 14	9 + 9 = 18
4 + 4 = 8	5 + 5 = 10	6 + 6 = 12	8 + 8 = 16

Immer die Hälfte.

4



5

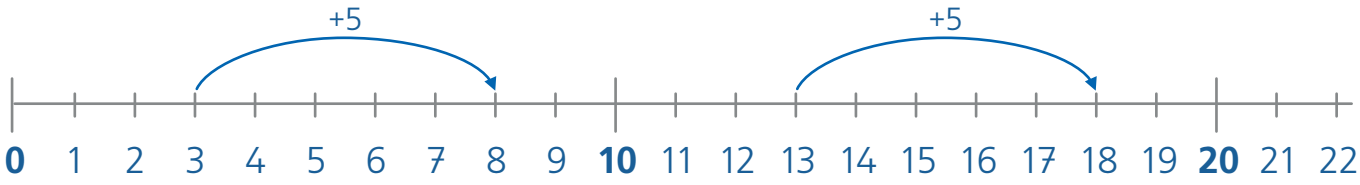
Zahl	4	8	6	10	12	14	18	16	20
die Hälfte	2	4	3	5	6	7	9	8	10

6

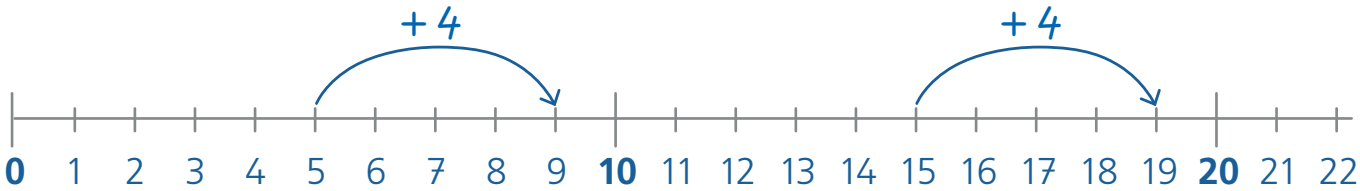
6 – 3 = 3	8 – 4 = 4	10 – 5 = 5	20 – 10 = 10
4 – 2 = 2	12 – 6 = 6	14 – 7 = 7	16 – 8 = 8

Rechentrick – Kleine und große Plusaufgabe

1 Was fällt dir auf?



3 + 5 = 8 13 + 5 = 18



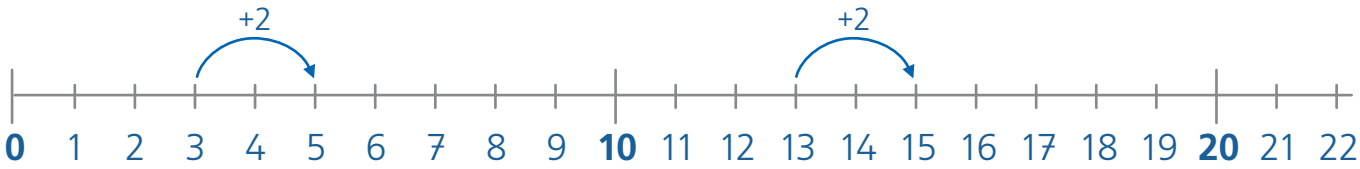
5 + 4 = 9 15 + 4 = 19

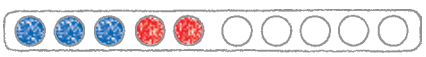
2 Rechne am Zahlenstrahl.

1 + 8 = 9 8 + 2 = 10 4 + 4 = 8 5 + 3 = 8

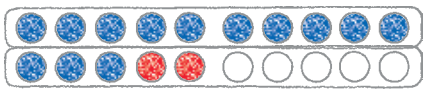
11 + 8 = 19 18 + 2 = 20 14 + 4 = 18 15 + 3 = 18

3



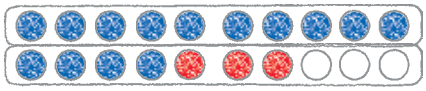


3 + 2 = 5



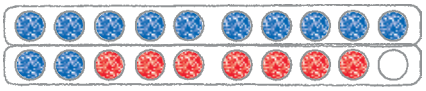
13 + 2 = 15

4 Rechne die kleine Aufgabe zuerst.



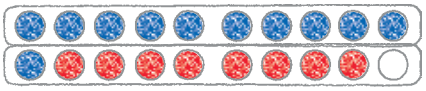
14 + 3 = 17

4 + 3 = 7



12 + 7 = 19

2 + 7 = 9

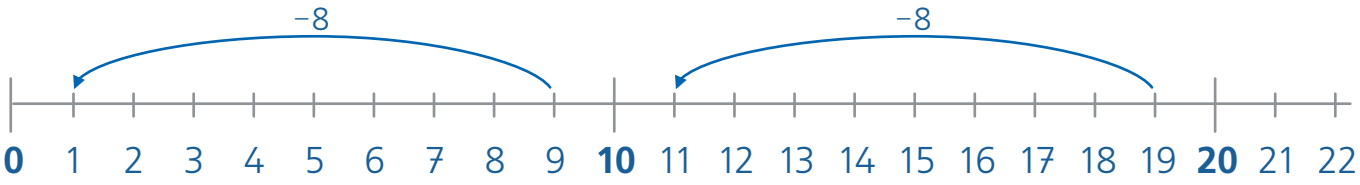


11 + 8 = 19

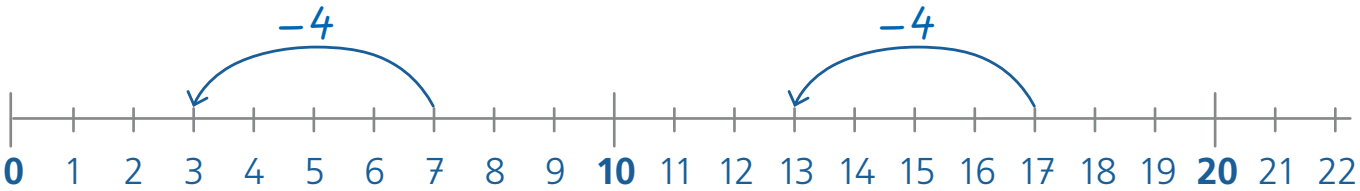
1 + 8 = 9

Rechentrick – Kleine und große Minusaufgabe

1 Was fällt dir auf?



9 − 8 = 1 19 − 8 = 11



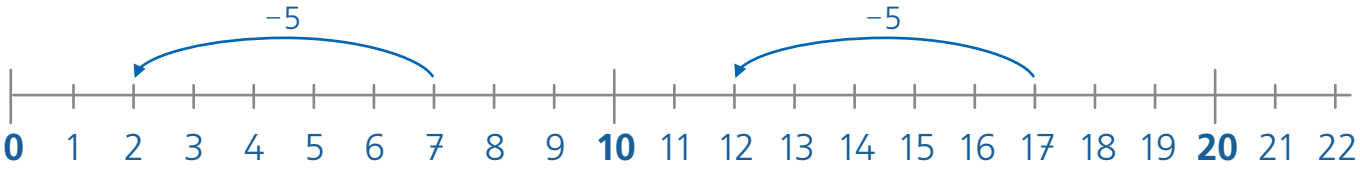
7 − 4 = 3 17 − 4 = 13

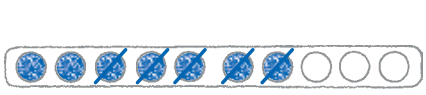
2 Rechne am Zahlenstrahl.

6 − 3 = 3 4 − 2 = 2 8 − 5 = 3 5 − 4 = 1

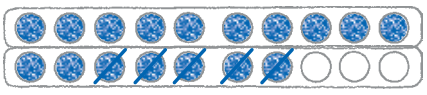
16 − 3 = 13 14 − 2 = 12 18 − 5 = 13 15 − 4 = 11

3



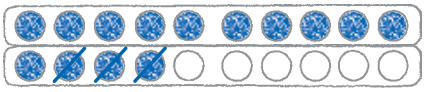


7 − 5 = 2



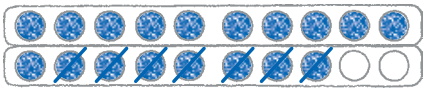
17 − 5 = 12

4 Rechne die kleine Aufgabe zuerst.



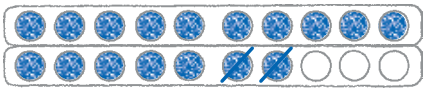
14 − 3 = 11

4 − 3 = 1



18 − 7 = 11

8 − 7 = 1



17 − 2 = 15

7 − 2 = 5

Umkehraufgaben finden | Zehner und Einer

Finde die Umkehraufgabe.

1

	+5			+7			+3	
4	⇄	9	10	⇄	17	2	⇄	5
	−5			−7			−3	

2

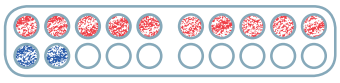
	+3			+2			+6	
6	⇄	9	6	⇄	8	4	⇄	10
	−3			−2			−6	

3

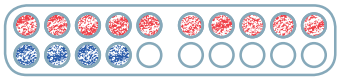
	+3			+7			+6	
5	⇄	8	2	⇄	9	1	⇄	7
	−3			−7			−6	

4 Die Zehner rot, die Einer blau.

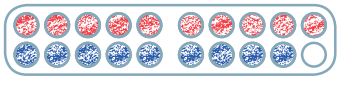
Z	E
1	2



Z	E
1	4

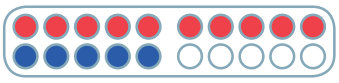


Z	E
1	9

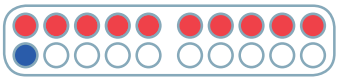


5 Wie viele Zehner, wie viele Einer?

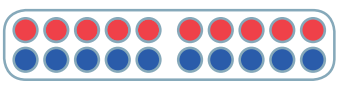
Z	E
1	5



Z	E
1	1



Z	E
2	0



6 Wie viele Zehner, wie viele Einer?

14 =	1	Z	4	E	13 =	1	Z	3	E	10 =	1	Z	0	E
16 =	1	Z	6	E	11 =	1	Z	1	E	9 =	0	Z	9	E
20 =	2	Z	0	E	17 =	1	Z	7	E	18 =	1	Z	8	E

Rechne.

1

9 + 2 = 11	9 + 7 = 16	7 + 7 = 14	4 + 6 = 10
8 + 3 = 11	9 + 6 = 15	5 + 8 = 13	8 + 3 = 11
7 + 4 = 11	9 + 5 = 14	3 + 9 = 12	7 + 5 = 12
6 + 5 = 11	9 + 4 = 13	5 + 6 = 11	10 + 3 = 13
5 + 6 = 11	9 + 3 = 12	7 + 3 = 10	4 + 10 = 14

2

16 − 8 = 8	16 − 6 = 10	14 − 9 = 5	14 − 6 = 8
15 − 7 = 8	17 − 7 = 10	15 − 9 = 6	14 − 7 = 7
14 − 6 = 8	18 − 8 = 10	16 − 9 = 7	12 − 6 = 6
17 − 8 = 9	19 − 9 = 10	17 − 9 = 8	13 − 8 = 5
18 − 9 = 9	20 − 10 = 10	18 − 9 = 9	11 − 7 = 4

Rechne die Tabellen.

3

+	2	4	6
3	5	7	9
5	7	9	11
9	11	13	15

+	4	6	8
4	8	10	12
6	10	12	14
8	12	14	16

−	3	5	8
10	7	5	2
13	10	8	5
17	14	12	9

−	2	7	10
12	10	5	2
15	13	8	5
20	18	13	10

+	5	7	9
1	6	8	10
5	10	12	14
7	12	14	16

−	4	6	9
13	9	7	4
14	10	8	5
18	14	12	9

Burgspiel

Spielregel: Rechenkärtchen (S. 45) ziehen.
Vom Start aus um die angegebene Anzahl von Schritten vor (+) oder zurück (–).
Bei 3, 6, 16, 19 wieder zum Start. Bei 0 ausscheiden. Sieger: Wer zuerst 20 erreicht.

Rechenkärtchen ausschneiden

+0	−0	+1	−1	+1
−1	+2	−2	+2	−2
+3	−3	+3	−3	+4
−4	+5	−5	+6	−6
+1	+2	+3	+4	+5
+6	−1	−2	−3	−4
−5	−6	+4	+5	+6

Rechenkärtchen zum Download unter www.mildenberger-verlag.de/691

Rückseite Rechenkärtchen

Zahlwörter

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

85 84 83 82 81 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71 70 69 68 67 66 65 64 63 62 61

1 Trage die fehlenden Zahlen in das Zahlenband ein.

2 Schreibe zu jeder Zahl das richtige Zahlwort.

28	achtundzwanzig		63	dreiundsechzig	
76	sechsundsiebzig		58	achtundfünfzig	
44	vierundvierzig		85	fünfundachtzig	
97	siebenundneunzig		39	neununddreißig	

3 Schreibe zu jedem Zahlwort die richtige Zahl.

sechsundvierzig	46	hundert	100	dreiunddreißig	33
einundneunzig	91	neunzehn	19	vierzig	40
fünfundsechzig	65	zweiundsiebzig	72	achtundneunzig	98

4 Finde zu jedem farbigen Kärtchen das passende Buchstabenkärtchen. Färbe es in der jeweiligen Farbe. Wie heißt der Lösungssatz?

36 | einundvierzig | 3 Z + 6 E L | achtundfünfzig J

5 Z + 8 E | 54 | 96 | 77 A | 70 E | 6 Z + 8 E T

siebzig | zweiunddreißig | 2 Z + 3 E C | achtzig Z

8 Z + 0 E | 7 Z + 7 E | 59 | vierundfünfzig H | 41 K

dreiundzwanzig | 43 I | 5 Z + 9 E S

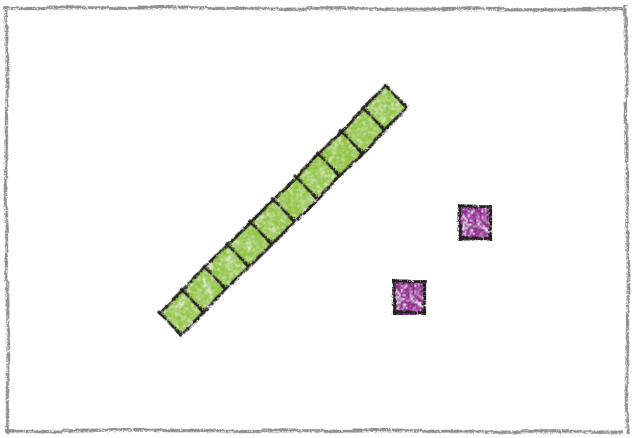
4 Z + 3 E | 68 | sechsundneunzig N | 3 Z + 2 E B

J E T Z T | K E N N E | I C H | A L L E

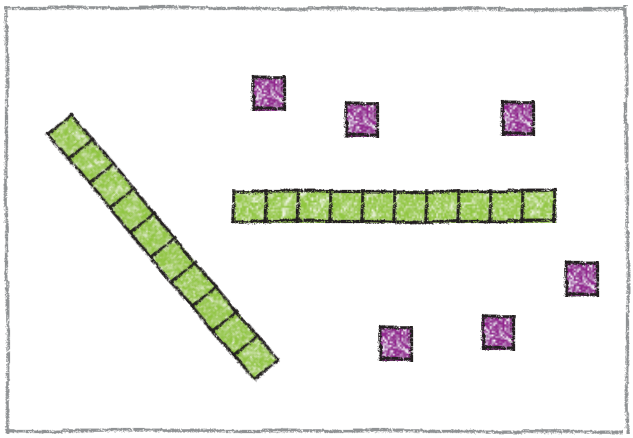
Z A H L E N | B I S | 1 0 0 .

Mengen erfassen – Zehner und Einer

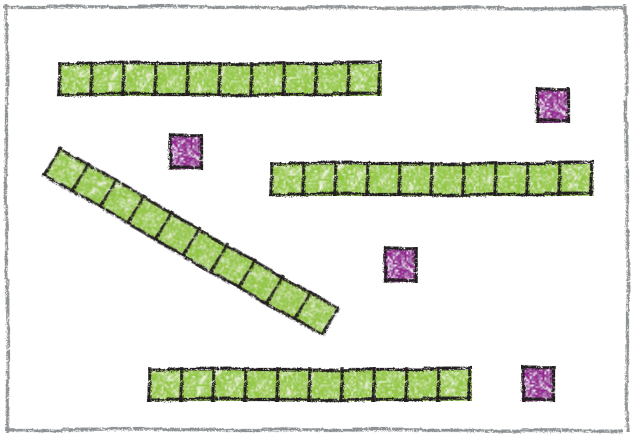
Bestimme die Anzahl der farbigen Kästchen und trage sie ein.
Zähle geschickt!



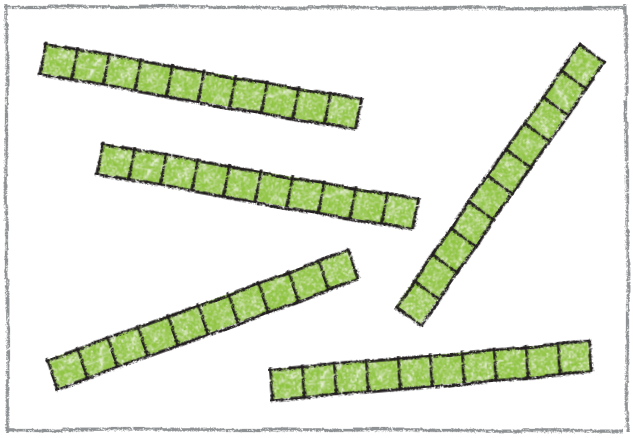
12



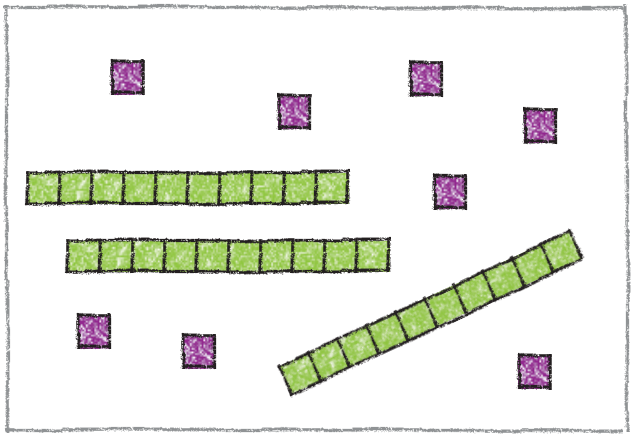
26



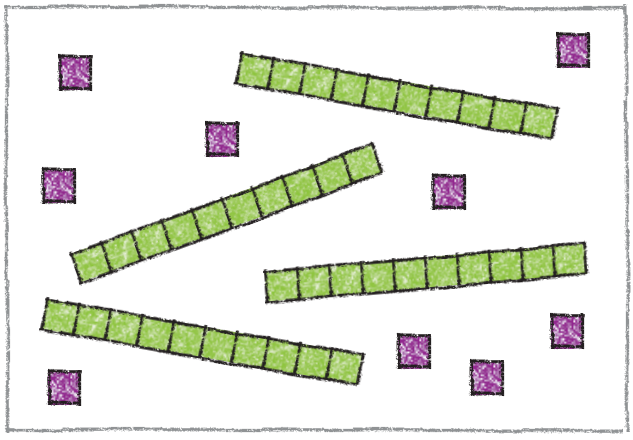
44



50



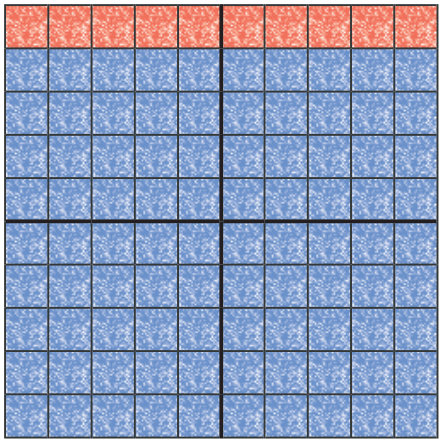
38



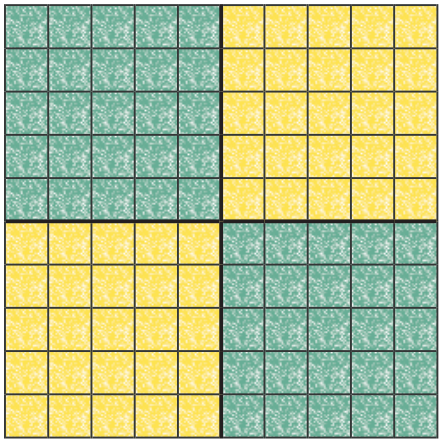
49

Mengen erfassen im Hunderterfeld

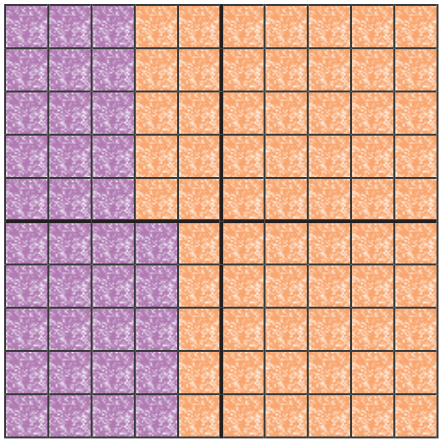
Bestimme die Anzahl der farbigen Kästchen und trage sie ein.
Zähle geschickt!



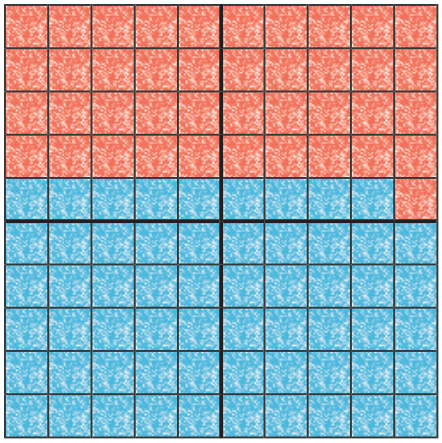
= 10 = 90



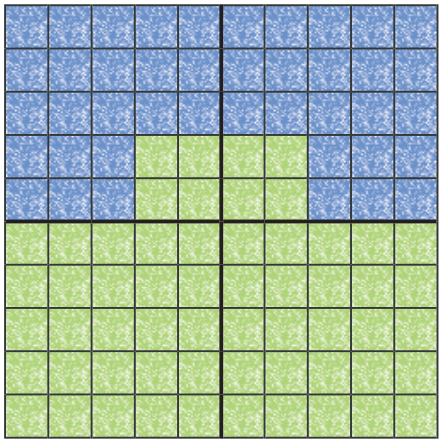
= 50 = 50



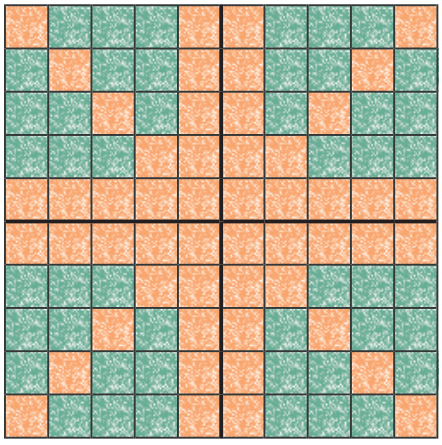
= 35 = 65



= 41 = 59



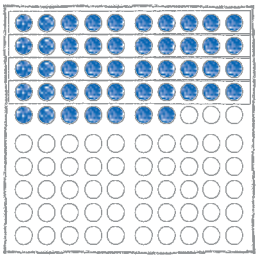
= 42 = 58



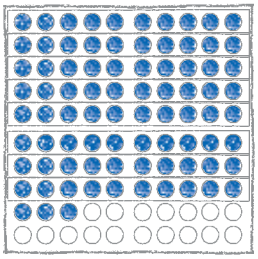
= 48 = 52

Zehner und Einer im Hunderterfeld

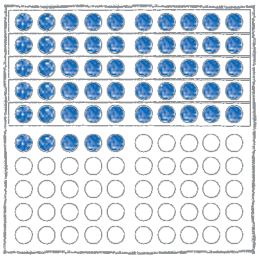
1 Welche Zahlen sind dargestellt?

a) 

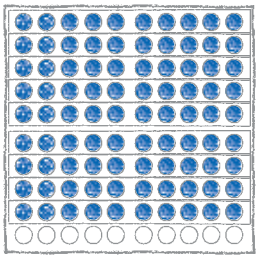
47

b) 

83

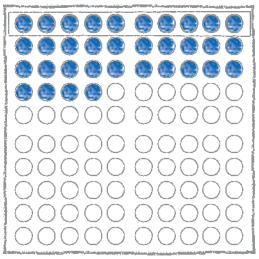
c) 

55

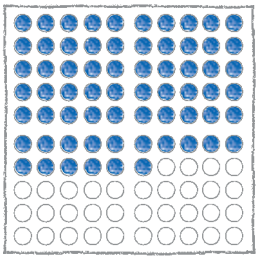
d) 

90

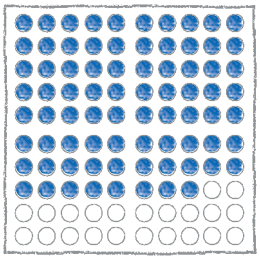
2 Stelle die Zahlen im Hunderterfeld dar. Färbe.

a) 

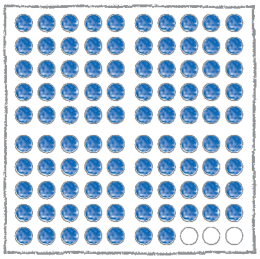
34

b) 

66

c) 

78

d) 

97

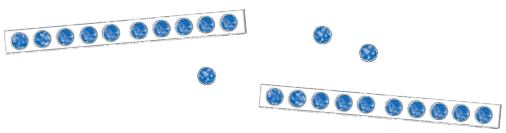
3 Wie viele Zehner und Einer benötigst du, um die Zahlen am Hunderterfeld darstellen zu können?

a)
52 = 5 Z + 2 E
61 = 6 Z + 1 E
12 = 1 Z + 2 E
26 = 2 Z + 6 E
59 = 5 Z + 9 E

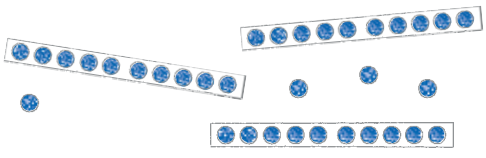
b)
33 = 3 Z + 3 E
50 = 5 Z + 0 E
93 = 9 Z + 3 E
74 = 7 Z + 4 E
28 = 2 Z + 8 E

c)
11 = 1 Z + 1 E
100 = 10 Z + 0 E
40 = 4 Z + 0 E
87 = 8 Z + 7 E
99 = 9 Z + 9 E

4 Welche Zahlen kannst du mit dem unten abgebildeten Material im Hunderterfeld legen? Finde so viele Zahlen wie möglich.

a) 

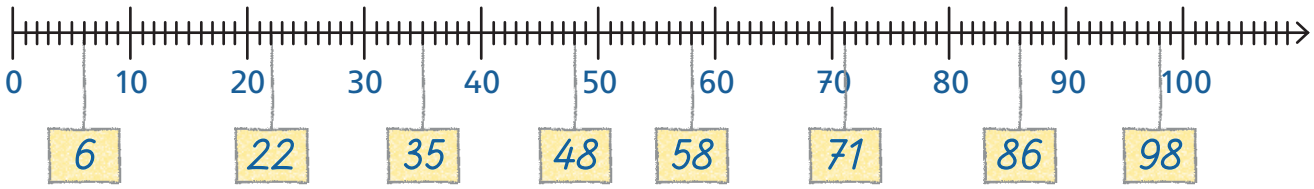
	1		1	1		2	1						
	2		1	2		2	2						
	3		1	3		2	3						
1	0		2	0									

b) 

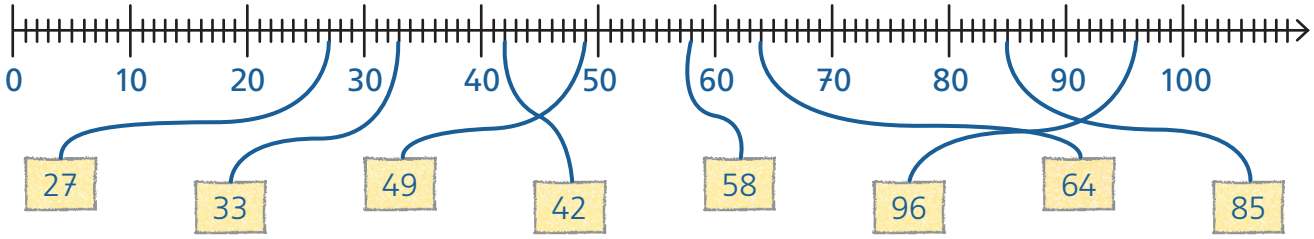
	1		1	0		1	4		2	3		3	2
	2		1	1		2	0		2	4		3	3
	3		1	2		2	1		3	0		3	4
	4		1	3		2	2		3	1			

Rechnen am Zahlenstrahl

1 Welche Zahlen sind es? Trage ein.



2 Verbinde die Zahlenkärtchen mit der richtigen Stelle am Zahlenstrahl.



3 Ordne die Zahlen der Größe nach. Beginne mit der größten Zahl. Verwende >.

~~44~~ ~~98~~ ~~67~~ ~~8~~ ~~73~~ ~~59~~ ~~90~~ ~~81~~

98 > 90 > 81 > 73 > 67 > 59 > 44 > 8

4 Schreibe jede Zahl mit ihrem Vorgänger und Nachfolger auf.

a)

66	67	68
22	23	24
45	46	47

b)

77	78	79
38	39	40
49	50	51

c)

84	85	86
91	92	93
10	11	12

d)

63	64	65
79	80	81
35	36	37

5 Trage die fehlenden Zahlen ein.

a)

19	20	21	22	23
37	38	39	40	41
96	97	98	99	100

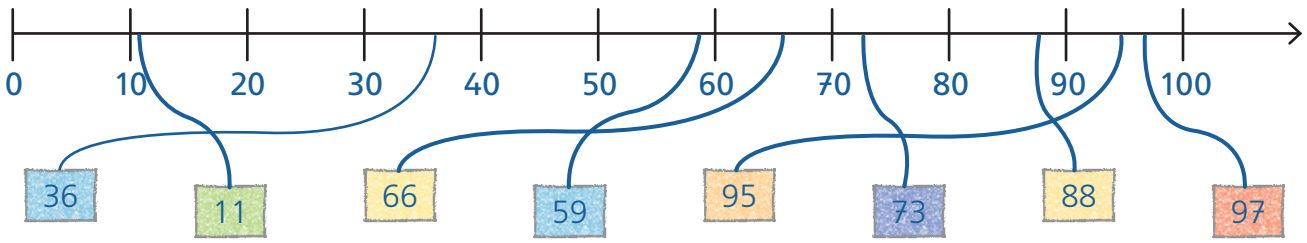
b)

63	64	65	66	67
78	79	80	81	82
34	35	36	37	38

c)

88	89	90	91	92
51	52	53	54	55
86	87	88	89	90

6 Zwischen welchen Zehnerzahlen liegen die Zahlen? Verbinde.



Addition von Einerzahlen mit Zehnerübergang

1 a)

+	3	4	5	6	7	8
36	39	40	41	42	43	44
59	62	63	64	65	66	67

b)

+	8	5	9	4	7	6
64	72	69	73	68	71	70
58	66	63	67	62	65	64

c)

+	2	8	5	7	3	9
27	29	35	32	34	30	36
58	60	66	63	65	61	67

d)

+	6	3	9	4	7	5
49	55	52	58	53	56	54
88	94	91	97	92	95	93

2 Die Tauschaufgabe kann dir helfen.

a) 8 + 25 = 33; 67 + 4 = 71; 36 + 7 = 43; 9 + 54 = 63

b) 6 + 73 = 79; 5 + 56 = 61; 47 + 8 = 55; 4 + 69 = 73

c) 9 + 48 = 57; 67 + 3 = 70; 5 + 26 = 31; 8 + 77 = 85

d) 27 + 4 = 31; 7 + 38 = 45; 9 + 45 = 54; 56 + 6 = 62

3 Wie heißt der Lösungssatz?

U	P	E	N	I	L	S	G
31	52	53	61	62	74	75	81

51 + 2 = 53 E; 7 + 24 = 31 U; 5 + 69 = 74 L; 44 + 9 = 53 E

4 + 57 = 61 N; 68 + 7 = 75 S; 4 + 48 = 52 P; 37 + 25 = 62 I

45 + 8 = 53 E; 9 + 72 = 81 G; 6 + 47 = 53 E; 68 + 6 = 74 L

Ich heiße Till Eulenspiegel
und spiele gern Streiche.

4 In Annas Bücherregal stehen 48 Bücher.
Sie bekommt zum Geburtstag 7 neue Bücher geschenkt.

a) Wie viele Bücher hat Anna jetzt?

48 + 7 = 55

Antwort: Anna hat jetzt 55 Bücher.

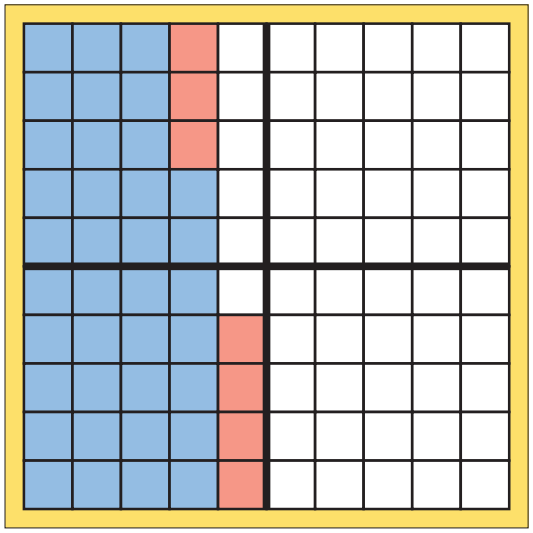
b) Wie viele Bücher müsste sie sich aus der Bücherei ausleihen, damit 61 Bücher in ihrem Regal stehen?

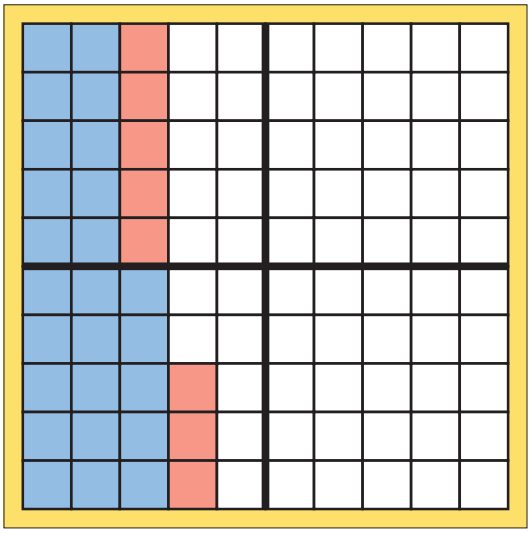
61 − 55 = 6

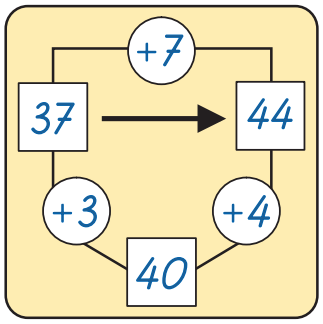
Antwort: Sie müsste 6 Bücher ausleihen.

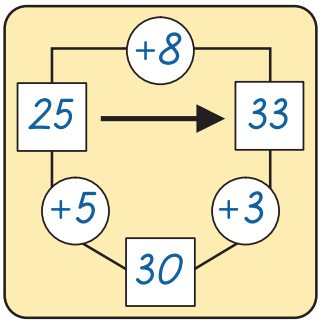
Addition mit Zehnerübergang

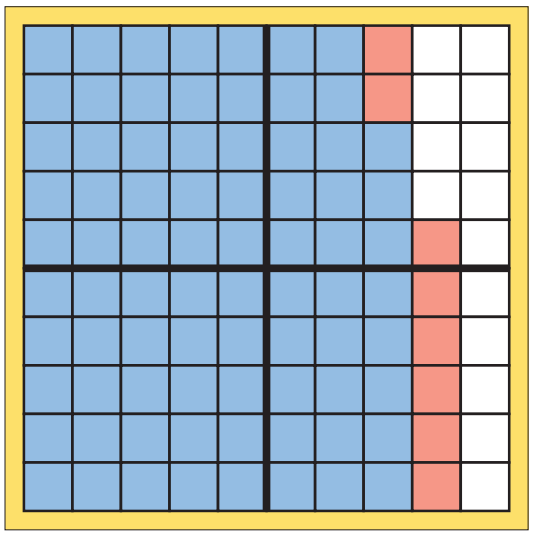
Addiere die Zahlen, die auf der Hundertertafel dargestellt sind.

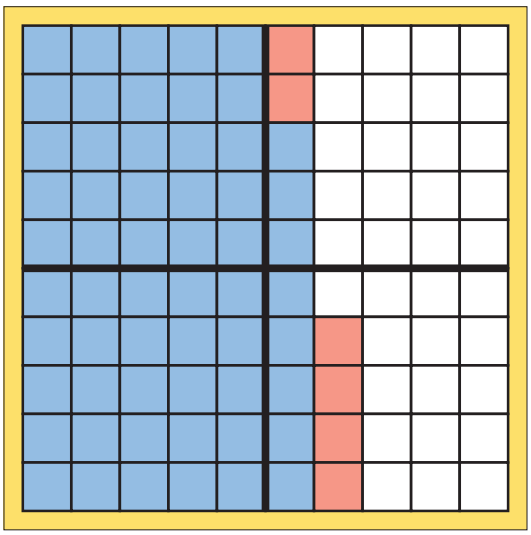


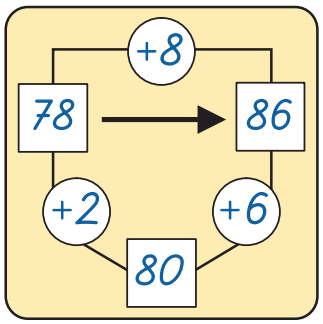


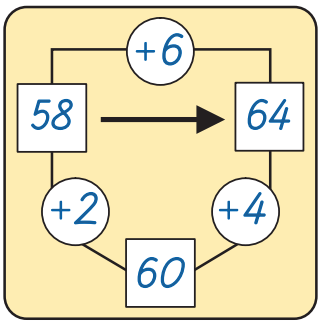












Subtraktion von Einerzahlen mit Zehnerübergang

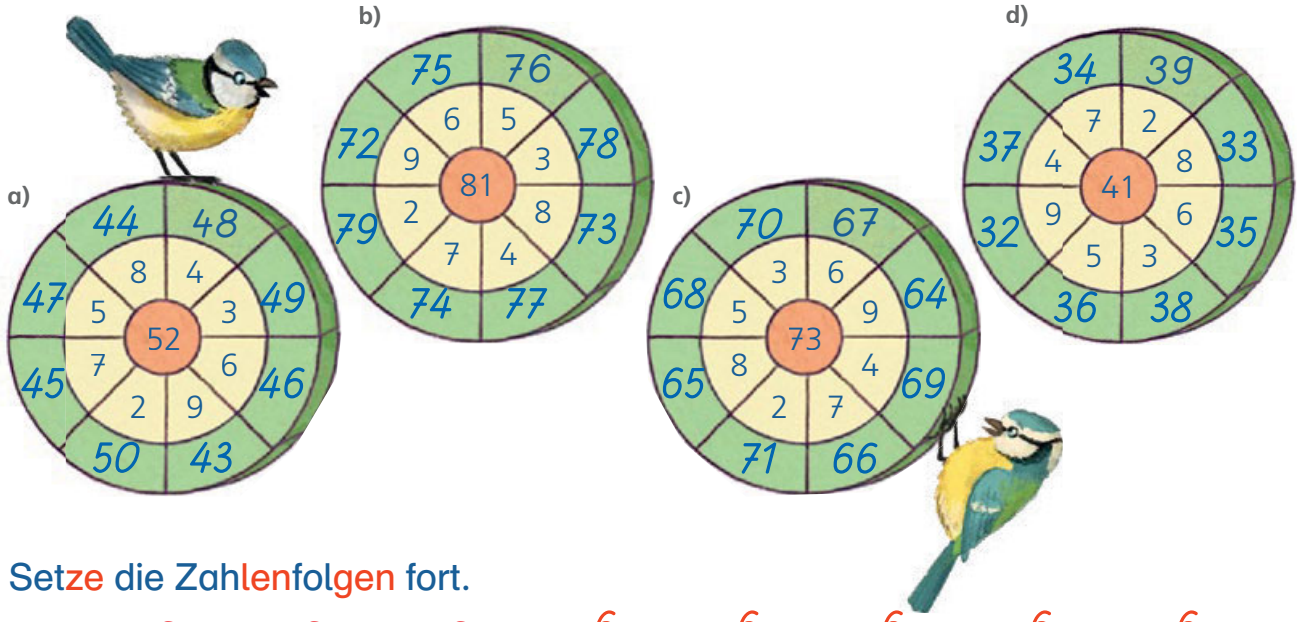
1 a) 47 − 9 = 38 | 63 − 6 = 57 | 88 − 7 = 81

b) 23 − 5 = 18 | 67 − 8 = 59 | 82 − 3 = 79

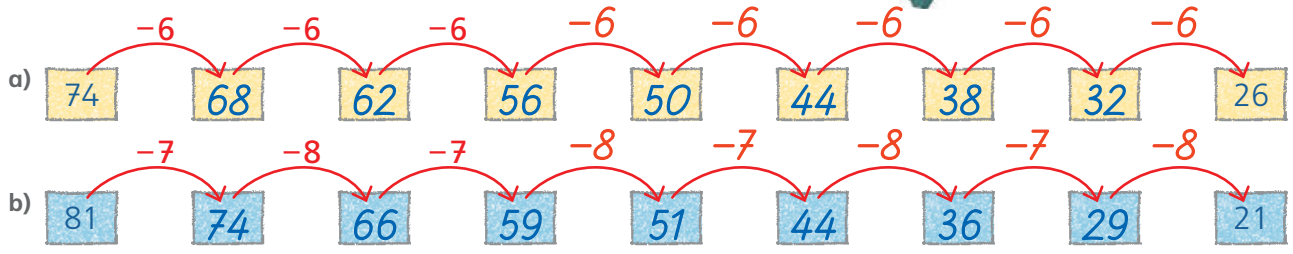
c) 36 − 8 = 28 | 83 − 4 = 79 | 45 − 9 = 36

d) 63 − 8 = 55 | 22 − 8 = 14 | 49 − 7 = 42

2



3 Setze die Zahlenfolgen fort.



4 a)

−	3	4	5	6	7	8
51	48	47	46	45	44	43
63	60	59	58	57	56	55

b)

−	8	5	9	6	4	7
34	26	29	25	28	30	27
71	63	66	62	65	67	64

c)

−	3	5	7	9	8	4
73	70	68	66	64	65	69
41	38	36	34	32	33	37

d)

−	8	6	3	5	4	7
54	46	48	51	49	50	47
82	74	76	79	77	78	75

5 Finde die Aufgabenfamilie.

a) 38, 5, 43

38 + 5 = 43
5 + 38 = 43
43 − 5 = 38
43 − 38 = 5

b) 29, 8, 37

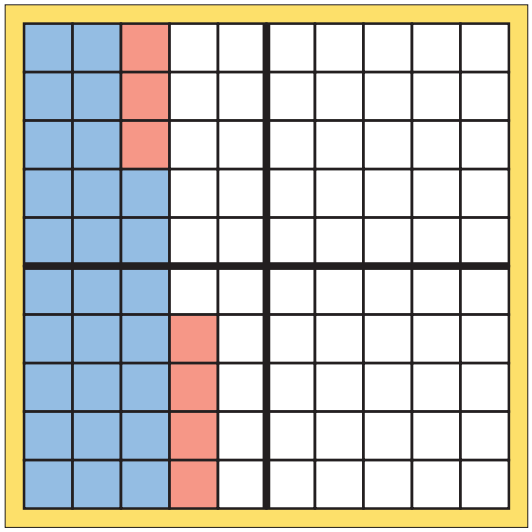
29 + 8 = 37
8 + 29 = 37
37 − 8 = 29
37 − 29 = 8

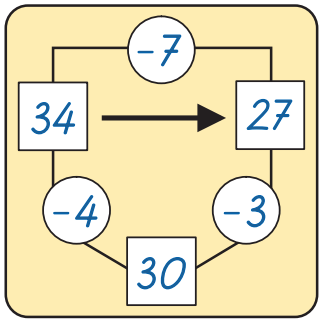
c) 56, 7, 63

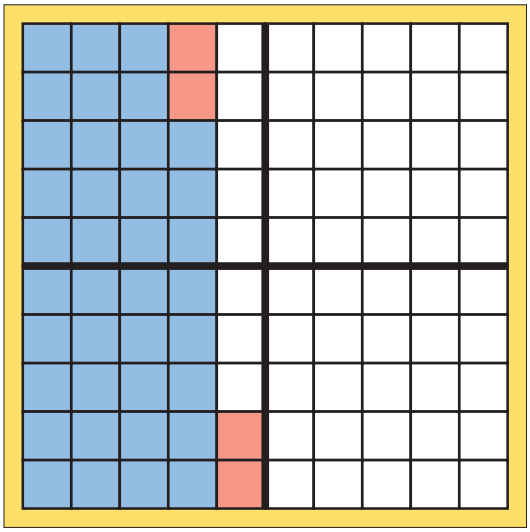
56 + 7 = 63
7 + 56 = 63
63 − 7 = 56
63 − 56 = 7

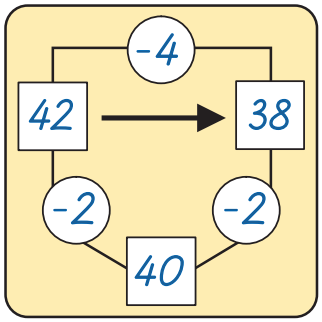
Subtraktion mit Zehnerübergang

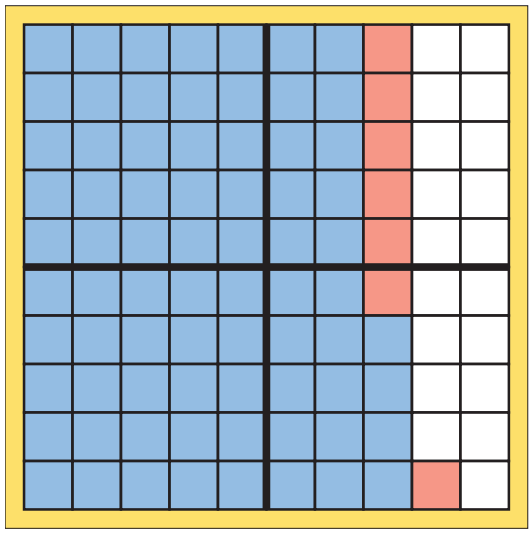
Subtrahiere die Zahlen, die auf der Hundertertafel dargestellt sind.

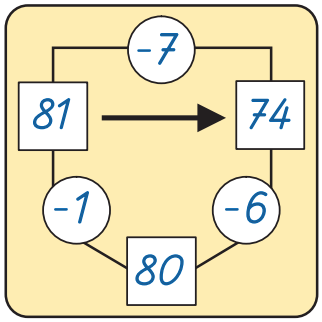


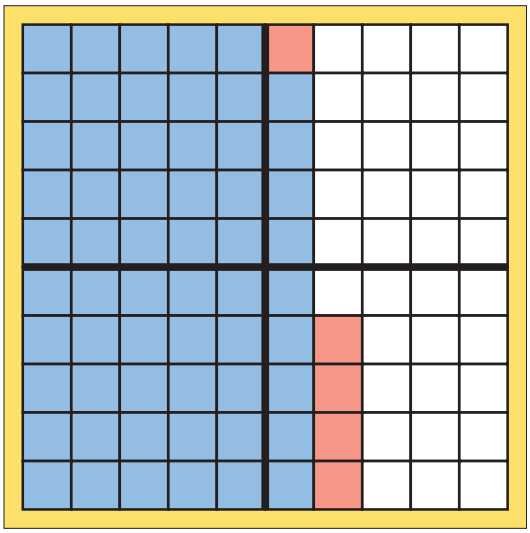


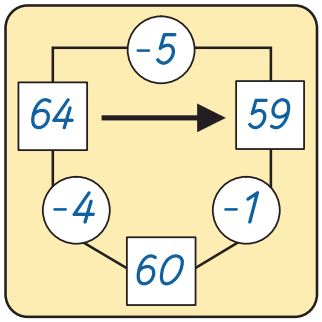












Rechnen mit und ohne Zehnerübergang

1

–	4	9
11	7	2
61	57	52
14	10	5
12	8	3
92	88	83
15	11	6
75	71	66

2

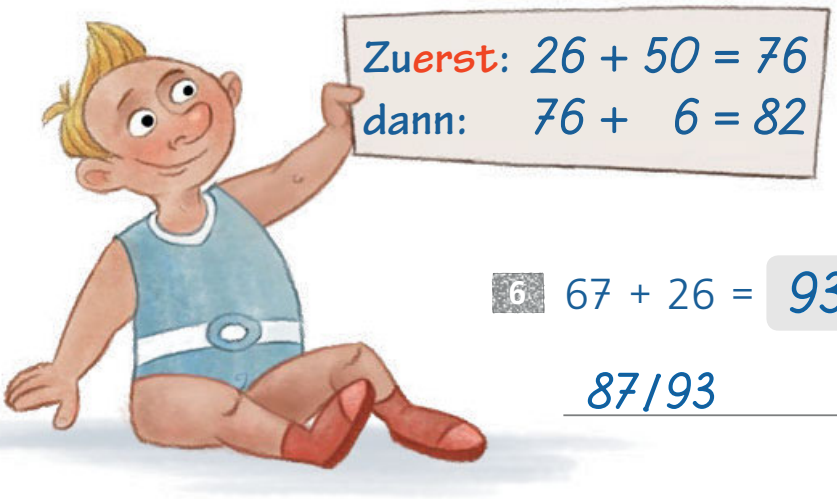
+	3	8	10	12
13	16	21	23	25
53	56	61	63	65
7	10	15	17	19
4	7	12	14	16
44	47	52	54	56
8	11	16	18	20
58	61	66	68	70

3

–	5	8
13	8	5
43	38	35
16	11	8
22	17	14
52	47	44
14	9	6
94	89	86

4 26 + 56 = 82

76/82



5 38 + 37 = 75

68/75

6 67 + 26 = 93

87/93

7 57 + 27 = 84

77/84

8 25 + 59 = 84

75/84

9 48 + 36 = 84

78/84

10 66 + 24 = 90

86/90

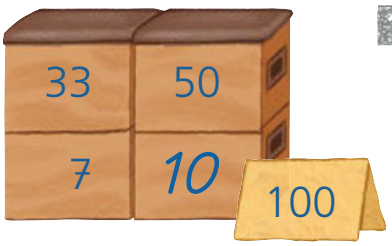
11 54 + 38 = 92

84/92

12 24 + 49 = 73

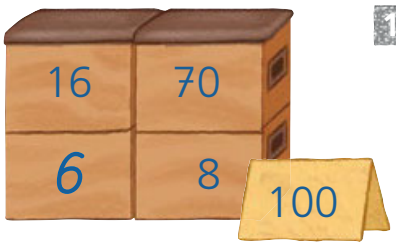
64/73

13

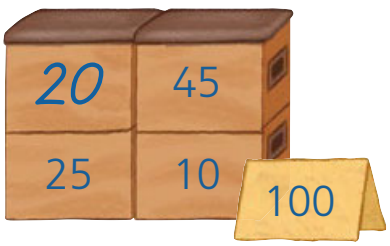


zusammen

14

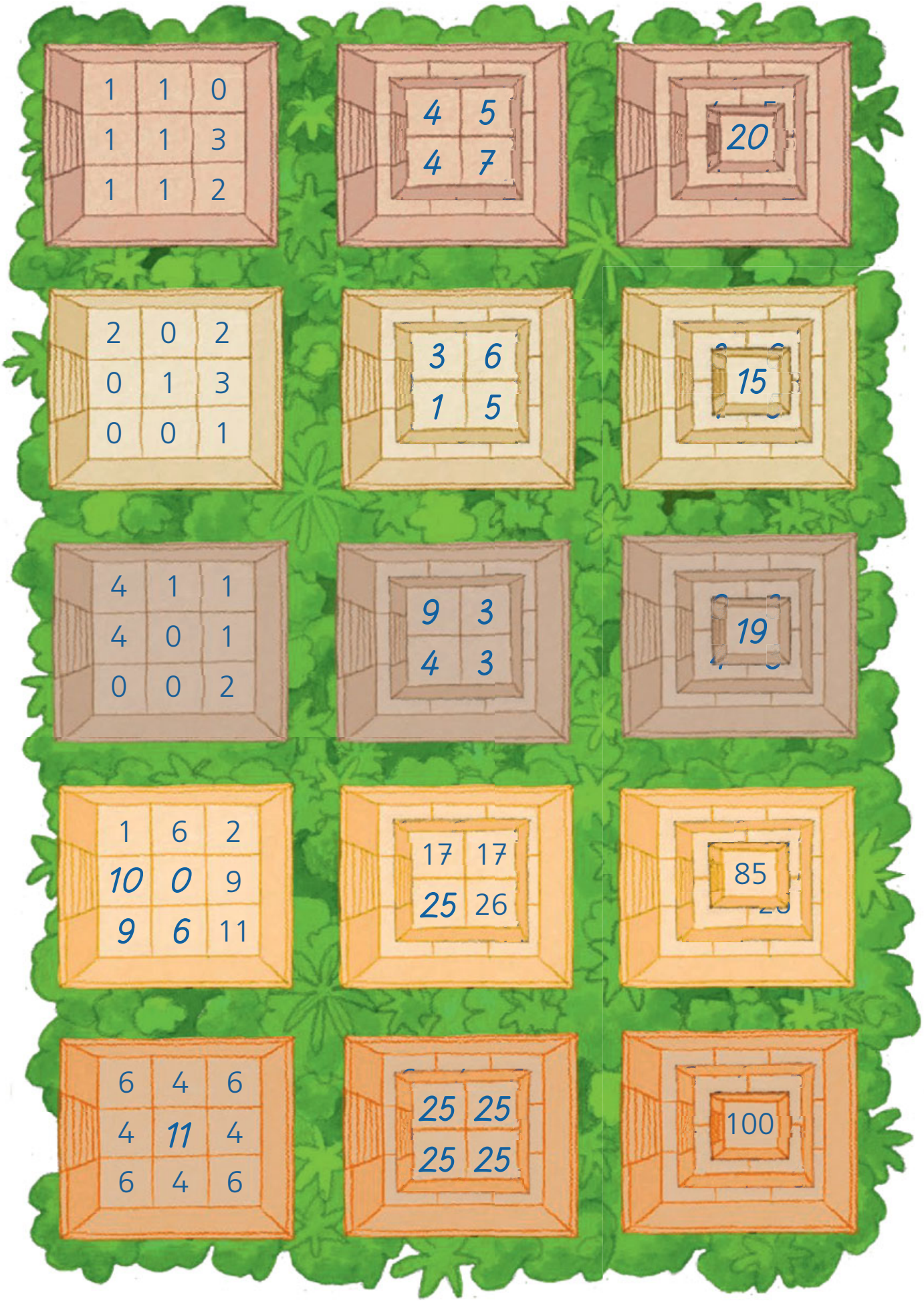


15



Zahlenpyramiden

Trage die fehlenden Zahlen in die Zahlenpyramiden ein.



Rechnen mit und ohne Zehnerübergang

1

–	10	30
48	38	18
63	53	33
35	25	5
44	34	14
79	69	49
52	42	22
67	57	37

2

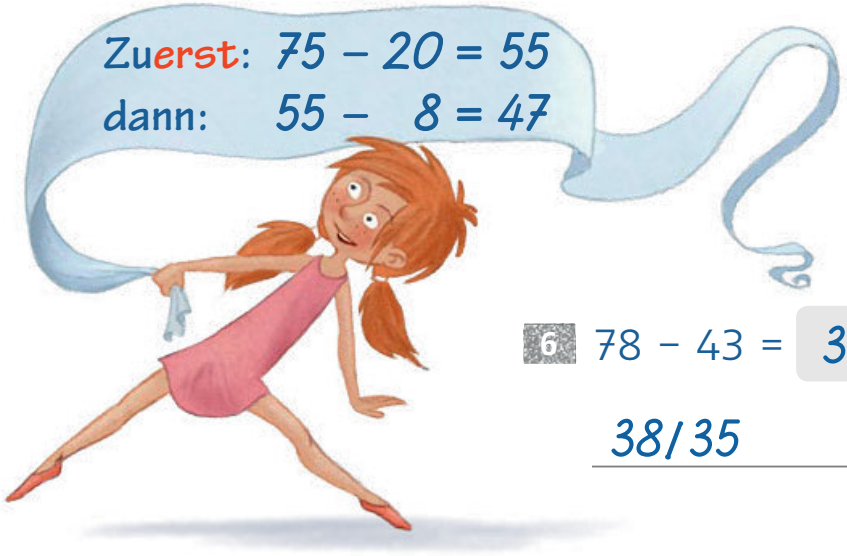
+	10	20	40	50
20	30	40	60	70
13	23	33	53	63
52	62	72	92	102
18	28	38	58	68
49	59	69	89	99
34	44	54	74	84
45	55	65	85	95

3

–	40	60
100	60	40
76	36	16
99	59	39
64	24	4
83	43	23
60	20	0
72	32	12

4 75 – 28 = 47

55/47



5 63 – 25 = 38

43/38

6 78 – 43 = 35

38/35

7 52 – 36 = 16

22/16

8 91 – 52 = 39

41/39

9 85 – 38 = 47

55/47

10 92 – 75 = 17

22/17

11 36 – 17 = 19

26/19

12 64 – 58 = 6

14/6

13

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120

14

0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60

15

0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24

Rechennetze

Trage die fehlenden Zahlen so in die Netze ein,
dass sich von innen nach außen Plus- bzw. Minusaufgaben ergeben.

Rechenwaben

Setze die passenden Zahlen ein.*
Mehrere Lösungen sind möglich.

$73 + 19 = 92$

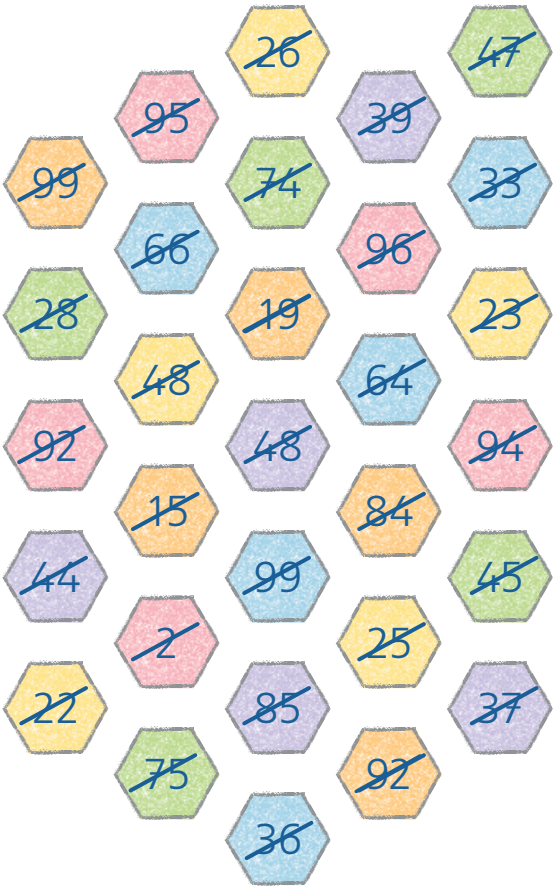
$84 + 15 = 99$

$22 + 26 = 48$

$23 + 25 = 48$

$47 + 28 = 75$

$74 - 29 = 45$



$100 - 36 = 64$

$99 - 33 = 66$

$85 - 48 = 37$

$39 + 44 = 83$

$95 + 1 = 96$

$94 - 2 = 92$

*Beispiellösung:
Andere Lösungen sind möglich.

Rätselseite

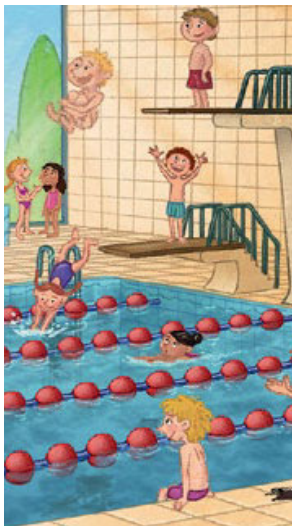
A	B	C	E	F	H	I	L	N	R	S	T	U
17	25	34	42	50	64	72	80	87	93	94	95	99

80 − 8 =	72	I	68 + 4 =	72	I	90 − 18 =	72	I
29 + 5 =	34	C	90 − 3 =	87	N	26 + 16 =	42	E
71 − 7 =	64	H	25 + 25 =	50	F	100 − 7 =	93	R
18 + 7 =	25	B	40 − 23 =	17	A	95 − 70 =	25	B
77 − 5 =	72	I	50 + 49 =	99	U	0 + 72 =	72	I
93 − 6 =	87	N	61 + 19 =	80	L	52 + 42 =	94	S
34 + 8 =	42	E	100 − 5 =	95	T	95 − 0 =	95	T

ICH BIN EIN FAULTIER. Und was BIST du?

Addition mit mehreren Summanden

1 Aus jeder Klasse springen einige Kinder vom 1-Meter-Brett. Ein paar Kinder trauen sich vom 3-Meter-Brett zu springen.



1-Meter-Brett		
Klasse	Mädchen	Jungen
2a	6	8
2b	3	9
2c	9	5
2d	7	7

3-Meter-Brett		
Klasse	Mädchen	Jungen
2a	–	2
2b	2	4
2c	1	1
2d	5	6

a) Wie viele Kinder können schon vom 1-Meter-Brett springen?

6 + 3 + 9 + 7 = 25 25 + 29

8 + 9 + 5 + 7 = 29 = 54

Antwort: 54 Kinder können schon vom 1-Meter-Brett springen.

b) Wie viele Kinder können schon vom 3-Meter-Brett springen?

2 + 1 + 5 = 8 13 + 8 = 21

2 + 4 + 1 + 6 = 13

Antwort: 21 Kinder können schon vom 3-Meter-Brett springen.

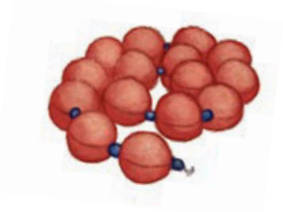
2 Rechne geschickt.

a)
23 + 8 + 7 = 38
14 + 26 + 35 = 75
8 + 6 + 44 = 58
13 + 13 + 16 = 42

b)
5 + 12 + 5 + 12 = 34
23 + 23 + 17 + 17 = 80
21 + 38 + 2 + 9 = 70
7 + 8 + 9 + 1 = 25

c)
2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20
22 + 6 + 13 + 7 + 18 = 66
8 + 8 + 4 + 4 + 12 = 36
27 + 10 + 18 + 20 + 2 = 77

3 Auf einen Meter Trennleine passen 6 rote Plastikkugeln. Wie viele Kugeln passen auf 9 Meter Trennleine?



6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 54

Antwort: Auf 9 Meter Trennleine passen 54 Kugeln.

4

a)
7 + 7 + 7 = 21
3 + 3 + 3 = 9
12 + 12 + 12 = 36
15 + 15 + 15 = 45

b)
4 + 4 + 4 + 4 = 16
13 + 13 + 13 + 13 = 52
22 + 22 + 22 + 22 = 88
17 + 17 + 17 + 17 = 68

c)
8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40
16 + 16 + 16 + 16 + 16 = 80
10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 50
9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 45

Die 2er-Reihe

1

0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26

2

0 · 2 = 0	2 · 0 = 0
1 · 2 = 2	2 · 1 = 2
2 · 2 = 4	2 · 2 = 4
3 · 2 = 6	2 · 3 = 6
4 · 2 = 8	2 · 4 = 8
5 · 2 = 10	2 · 5 = 10
6 · 2 = 12	2 · 6 = 12
7 · 2 = 14	2 · 7 = 14
8 · 2 = 16	2 · 8 = 16
9 · 2 = 18	2 · 9 = 18
10 · 2 = 20	2 · 10 = 20

3

20 = 10 · 2
18 = 9 · 2
16 = 8 · 2
14 = 7 · 2
12 = 6 · 2
10 = 5 · 2
8 = 4 · 2
6 = 3 · 2
4 = 2 · 2
2 = 1 · 2
0 = 0 · 2

4

8 · 2 = 16	2 · 8 = 16
4 · 2 = 8	2 · 4 = 8
5 · 2 = 10	2 · 5 = 10
7 · 2 = 14	2 · 7 = 14
9 · 2 = 18	2 · 9 = 18
0 · 2 = 0	

5 46 − 28 = 18

26 | 18

6 94 − 66 = 28

34 | 28

7 85 − 57 = 28

35 | 28

8 48 + 36 = 84

78 | 84

9 74 + 25 = 99

94 | 99

10 34 + 39 = 73

64 | 73

11 73 − 34 = 39

43 | 39

12 52 − 45 = 7

12 | 7

13 67 − 39 = 28

37 | 28

Die 5er-Reihe

1

0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60

2

0 · 5 = 0	5 · 0 = 0	
1 · 5 = 5	5 · 1 = 5	
2 · 5 = 10	5 · 2 = 10	
3 · 5 = 15	5 · 3 = 15	
4 · 5 = 20	5 · 4 = 20	
5 · 5 = 25	5 · 5 = 25	
6 · 5 = 30	5 · 6 = 30	
7 · 5 = 35	5 · 7 = 35	
8 · 5 = 40	5 · 8 = 40	
9 · 5 = 45	5 · 9 = 45	
10 · 5 = 50	5 · 10 = 50	

3

50 = 10 · 5
45 = 9 · 5
40 = 8 · 5
35 = 7 · 5
30 = 6 · 5
25 = 5 · 5
20 = 4 · 5
15 = 3 · 5
10 = 2 · 5
5 = 1 · 5
0 = 0 · 5

4

4 · 5 = 20
5 · 4 = 20
3 · 5 = 15
5 · 3 = 15
9 · 5 = 45
5 · 9 = 45
7 · 5 = 35
5 · 7 = 35
5 · 5 = 25
5 · 5 = 25
1 · 5 = 5

5 47 + 36 = 83

77 / 83

6 68 + 24 = 92

88 / 92

7 81 + 18 = 99

91 / 99

8 72 − 25 = 47

52 / 47

9 81 − 62 = 19

21 / 19

10 65 − 17 = 48

55 / 48

11 29 + 58 = 87

79 / 87

12 36 + 45 = 81

76 / 81

13 27 + 64 = 91

87 / 91

Die 10er-Reihe

1

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120

2

0 · 10 =	0
1 · 10 =	10
2 · 10 =	20
3 · 10 =	30
4 · 10 =	40
5 · 10 =	50
6 · 10 =	60
7 · 10 =	70
8 · 10 =	80
9 · 10 =	90
10 · 10 =	100

3

100 =	10	· 10
20 =	2	· 10
40 =	4	· 10
70 =	7	· 10
0 =	0	· 10
50 =	5	· 10
90 =	9	· 10
30 =	3	· 10
80 =	8	· 10
60 =	6	· 10
10 =	1	· 10

4

5	· 10	=	50
10	· 5	=	50
8	· 10	=	80
10	· 8	=	80
3	· 10	=	30
10	· 3	=	30
10	· 10	=	100
10	· 10	=	100
7	· 10	=	70
10	· 7	=	70
0	· 10	=	0

5

+	30	33
30	60	63
36	66	69
50	80	83
57	87	90
60	90	93
64	94	97
40	70	73

6 △

−	10	15	20	50
20	10	5	0	✕
75	65	60	55	25
31	21	16	11	✕
86	76	71	66	36
49	39	34	29	✕
97	87	82	77	47
54	44	39	34	4

7

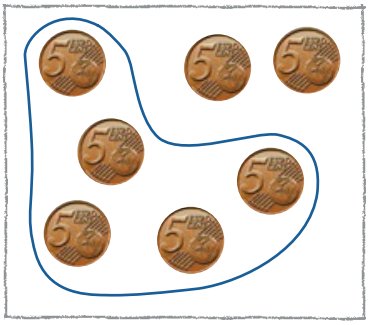
+	60	65
10	70	75
15	75	80
30	90	95
35	95	100
20	80	85
23	83	88
25	85	90

△ Achtung: Drei Minusaufgaben lassen sich nicht lösen. Felder einfach durchstreichen.

Kernaufgaben

1 Bündle so, dass Kernaufgaben entstehen. Rechne zusammen.

a)

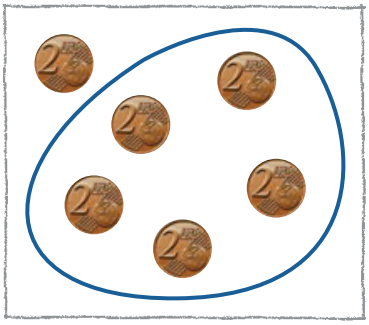


$5 \cdot 5 = 25$

$2 \cdot 5 = 10$

$25 + 10 = 35$

b)

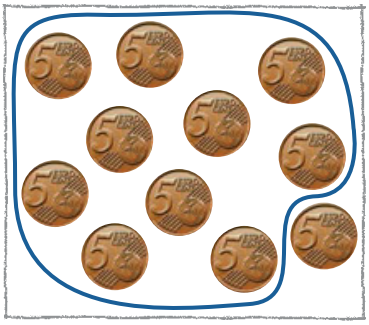


$5 \cdot 2 = 10$

$1 \cdot 2 = 2$

$10 + 2 = 12$

c)



$10 \cdot 5 = 50$

$1 \cdot 5 = 5$

$50 + 5 = 55$

2 Rechne zuerst die Kernaufgabe.

a) $5 \cdot 5 = 25$
$6 \cdot 5 = 30$
$7 \cdot 5 = 35$

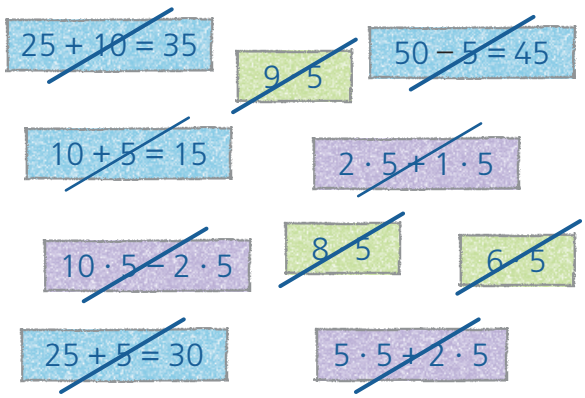
b) $8 \cdot 2 = 16$
$9 \cdot 2 = 18$
$10 \cdot 2 = 20$

c) $8 \cdot 5 = 40$
$9 \cdot 5 = 45$
$10 \cdot 5 = 50$

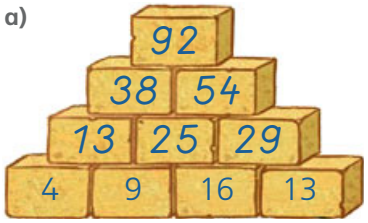
d) $4 \cdot 2 = 8$
$5 \cdot 2 = 10$
$6 \cdot 2 = 12$

3 Benutze den Trick der Kernaufgaben.
Ordne die passenden Aufgaben zu und trage sie in die Tabelle ein.

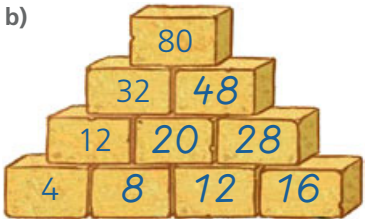
Aufgabe	Trick	Ergebnis
$3 \cdot 5$	$2 \cdot 5 + 1 \cdot 5$	$10 + 5 = 15$
$6 \cdot 5$	$5 \cdot 5 + 1 \cdot 5$	$25 + 5 = 30$
$8 \cdot 5$	$10 \cdot 5 - 2 \cdot 5$	$50 - 10 = 40$
$7 \cdot 5$	$5 \cdot 5 + 2 \cdot 5$	$25 + 10 = 35$
$9 \cdot 5$	$10 \cdot 5 - 1 \cdot 5$	$50 - 5 = 45$



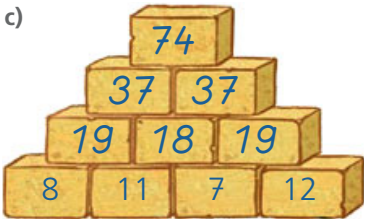
4 a)



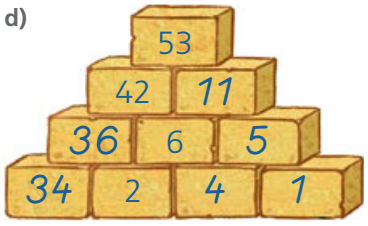
b)



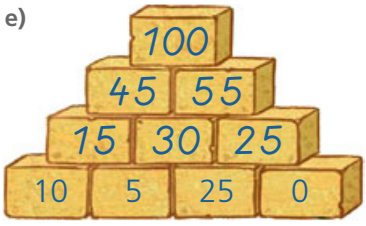
c)



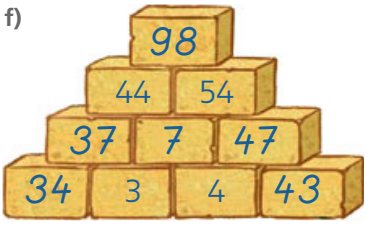
d)



e)



f)



Die 4er-Reihe

1 Schreibe zu jeder Plusaufgabe die passende Malaufgabe und rechne.

$0 \cdot 4 = 0$

$4 = 1 \cdot 4 = 4$

$4 + 4 = 2 \cdot 4 = 8$

$4 + 4 + 4 = 3 \cdot 4 = 12$

$4 + 4 + 4 + 4 = 4 \cdot 4 = 16$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 5 \cdot 4 = 20$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 6 \cdot 4 = 24$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 7 \cdot 4 = 28$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 8 \cdot 4 = 32$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 9 \cdot 4 = 36$

$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 10 \cdot 4 = 40$

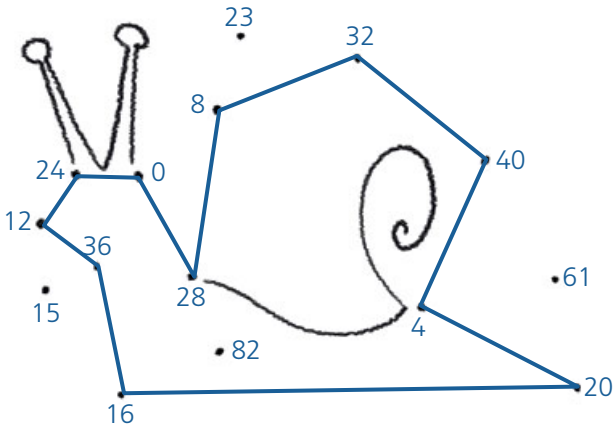
2 Kreise alle Ergebniszahlen der 4er-Reihe ein.

24 34 9 20 32 8 40
16 6 36 4 23 28 27 14 12

3 Rechne die Aufgaben und verbinde die Ergebniszahlen nach der Reihenfolge. Vier Zahlen bleiben übrig.

$7 \cdot 4 = 28$
$0 \cdot 4 = 0$
$6 \cdot 4 = 24$
$3 \cdot 4 = 12$
$9 \cdot 4 = 36$
$4 \cdot 4 = 16$

$5 \cdot 4 = 20$
$1 \cdot 4 = 4$
$10 \cdot 4 = 40$
$8 \cdot 4 = 32$
$2 \cdot 4 = 8$
$7 \cdot 4 = 28$



Die 8er-Reihe

1 Schreibe zu jeder Plusaufgabe die passende Malaufgabe und rechne.

$0 \cdot 8 = 0$

$8 = 1 \cdot 8 = 8$

$8 + 8 = 2 \cdot 8 = 16$

$8 + 8 + 8 = 3 \cdot 8 = 24$

$8 + 8 + 8 + 8 = 4 \cdot 8 = 32$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 5 \cdot 8 = 40$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 6 \cdot 8 = 48$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 7 \cdot 8 = 56$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 8 \cdot 8 = 64$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 9 \cdot 8 = 72$

$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 10 \cdot 8 = 80$

2 Kreise alle Ergebniszahlen der 8er-Reihe ein.

23 8 56 24 64 80 17 46 16 48 65 52 34 32 72 40

3 Rechne die Aufgaben und verbinde die Ergebniszahlen nach der Reihenfolge. Vier Zahlen bleiben übrig.

$4 \cdot 8 = 32$ $2 \cdot 8 = 16$

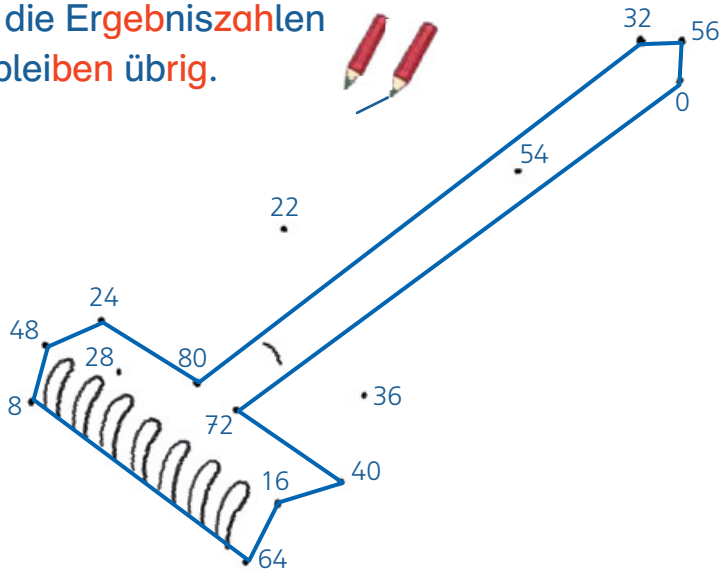
$10 \cdot 8 = 80$ $5 \cdot 8 = 40$

$3 \cdot 8 = 24$ $9 \cdot 8 = 72$

$6 \cdot 8 = 48$ $0 \cdot 8 = 0$

$1 \cdot 8 = 8$ $7 \cdot 8 = 56$

$8 \cdot 8 = 64$ $4 \cdot 8 = 32$



Multiplikation – Tauschaufgaben

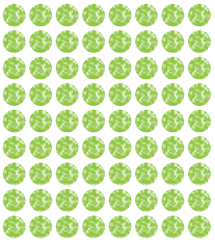
1 Schreibe zu jedem Punktebild eine Malaufgabe und die Tauschaufgabe.

a)

3 · 6 = 18
6 · 3 = 18

b)

4 · 3 = 12
3 · 4 = 12

c) 

9 · 8 = 72
8 · 9 = 72

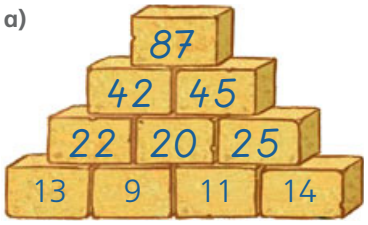
d)

10 · 2 = 20
2 · 10 = 20

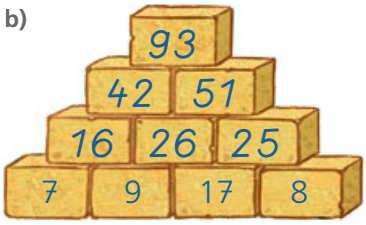
2 Denke an die Tauschaufgabe.

a)		b)		c)		d)	
8 · 2 =	16	2 · 6 =	12	8 · 7 =	56	9 · 1 =	9
5 · 3 =	15	9 · 10 =	90	2 · 9 =	18	0 · 8 =	0
4 · 7 =	28	8 · 3 =	24	4 · 6 =	24	5 · 7 =	35
10 · 6 =	60	4 · 5 =	20	10 · 7 =	70	8 · 6 =	48

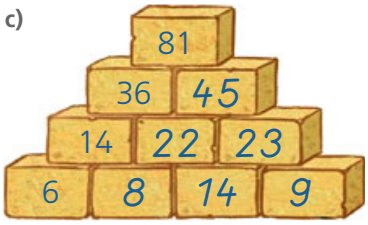
3 a)



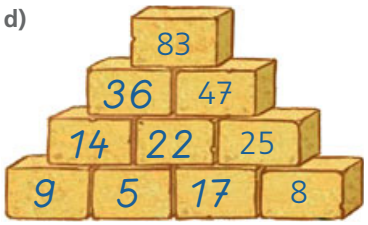
b)



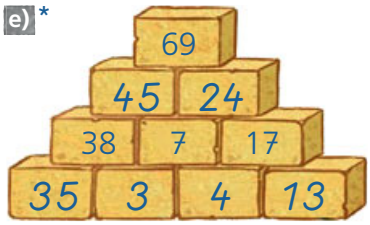
c)



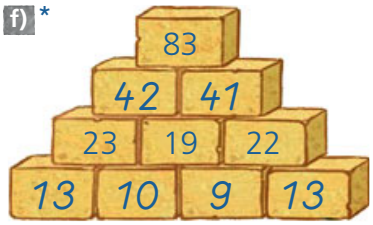
d)



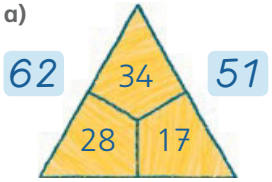
e) *



f) *

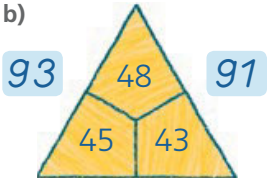


4 a)



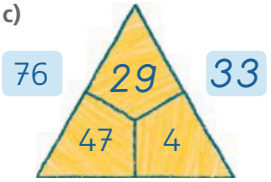
45

b)



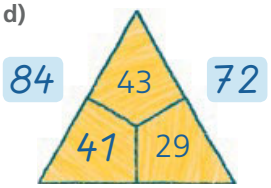
88

c)



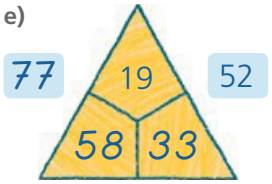
51

d)



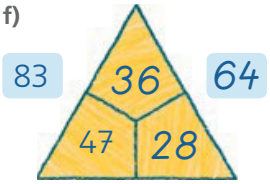
70

e)



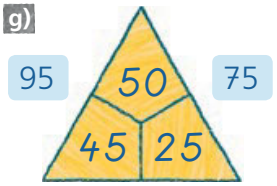
91

f)



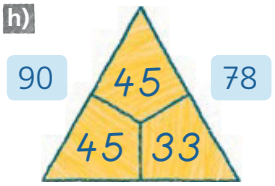
75

g)



70

h)

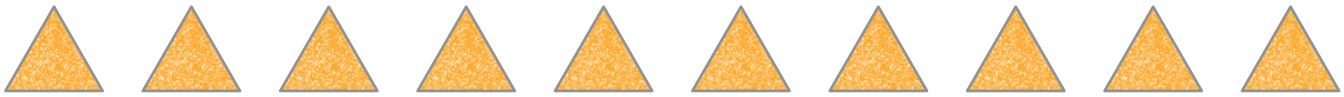


78

3e, f Mehrere Lösungen sind möglich.

*Beispiellösung: Andere Lösungen sind möglich.

Die 3er-Reihe



1 Schreibe zu jeder Plusaufgabe die passende Malaufgabe und rechne.

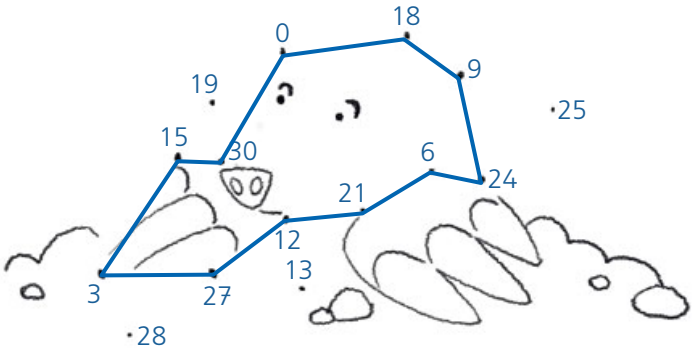
	0	· 3 =	0
3 =	1	· 3 =	3
3 + 3 =	2	· 3 =	6
3 + 3 + 3 =	3	· 3 =	9
3 + 3 + 3 + 3 =	4	· 3 =	12
3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	5	· 3 =	15
3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	6	· 3 =	18
3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	7	· 3 =	21
3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	8	· 3 =	24
3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	9	· 3 =	27
3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 =	10	· 3 =	30

2 Kreise alle Ergebniszahlen der 3er-Reihe ein.

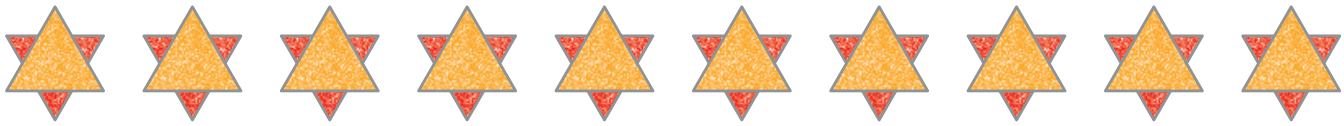
3 17 26 15 10 21 14 27
12 30 18 8 6 24 22 9

3 Rechne die Aufgaben und verbinde die Ergebniszahlen nach der Reihenfolge. Vier Zahlen bleiben übrig.

8 · 3 =	24	1 · 3 =	3
3 · 3 =	9	9 · 3 =	27
6 · 3 =	18	4 · 3 =	12
0 · 3 =	0	7 · 3 =	21
10 · 3 =	30	2 · 3 =	6
5 · 3 =	15	8 · 3 =	24



Die 6er-Reihe



1 Schreibe zu jeder Plusaufgabe die passende Malaufgabe und rechne.

$0 \cdot 6 = 0$

$6 = 1 \cdot 6 = 6$

$6 + 6 = 2 \cdot 6 = 12$

$6 + 6 + 6 = 3 \cdot 6 = 18$

$6 + 6 + 6 + 6 = 4 \cdot 6 = 24$

$6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 5 \cdot 6 = 30$

$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 6 \cdot 6 = 36$

$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 7 \cdot 6 = 42$

$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 8 \cdot 6 = 48$

$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 9 \cdot 6 = 54$

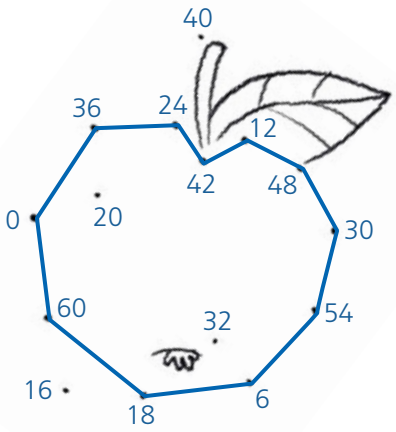
$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 10 \cdot 6 = 60$

2 Kreise alle Ergebniszahlen der 6er-Reihe ein.

32 (30) (48) 16 (24) 40 (54) 28 (42)
(6) 56 (18) (60) (36) 44 (12)

3 Rechne die Aufgaben und verbinde die Ergebniszahlen nach der Reihenfolge. Vier Zahlen bleiben übrig.

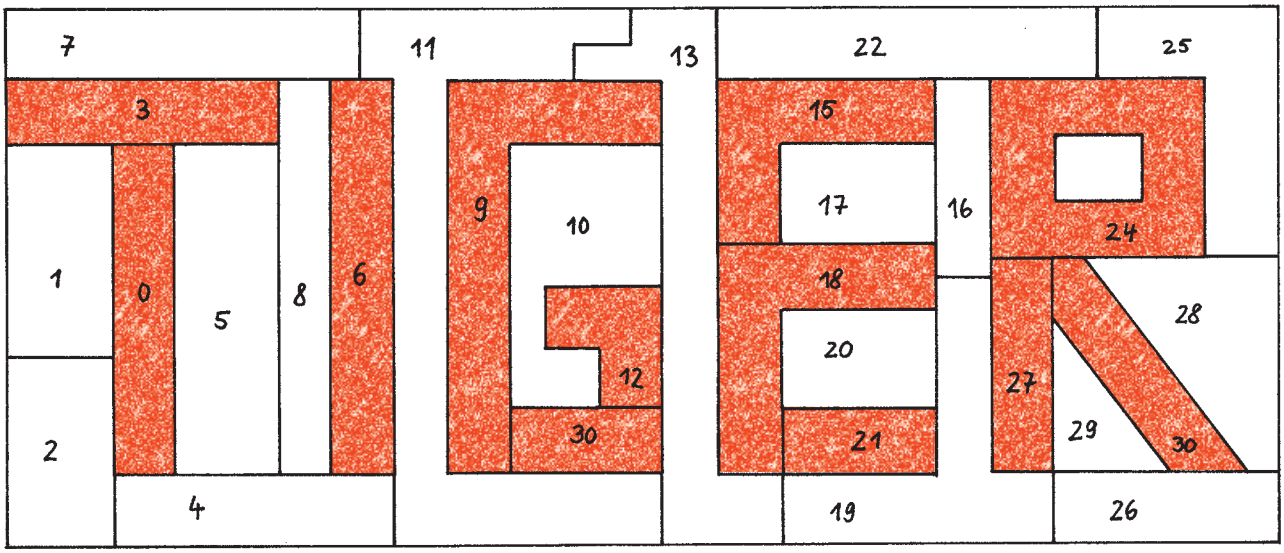
$7 \cdot 6 = 42$ $3 \cdot 6 = 18$
$2 \cdot 6 = 12$ $10 \cdot 6 = 60$
$8 \cdot 6 = 48$ $0 \cdot 6 = 0$
$5 \cdot 6 = 30$ $6 \cdot 6 = 36$
$9 \cdot 6 = 54$ $4 \cdot 6 = 24$
$1 \cdot 6 = 6$ $7 \cdot 6 = 42$



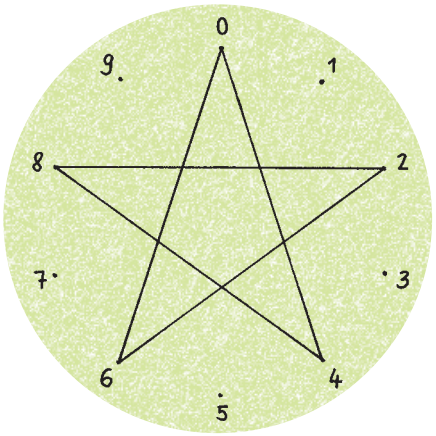
Zahlenfelder | Einmaleins-Sterne zeichnen

1. Male alle 3er-Zahlen an.
   Welches Wort kannst du jetzt lesen?

   Tiger

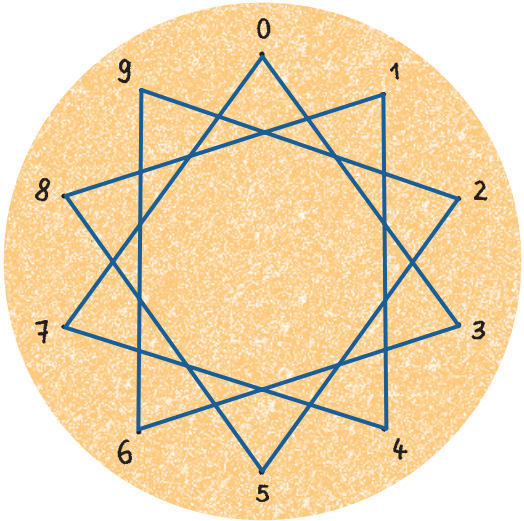


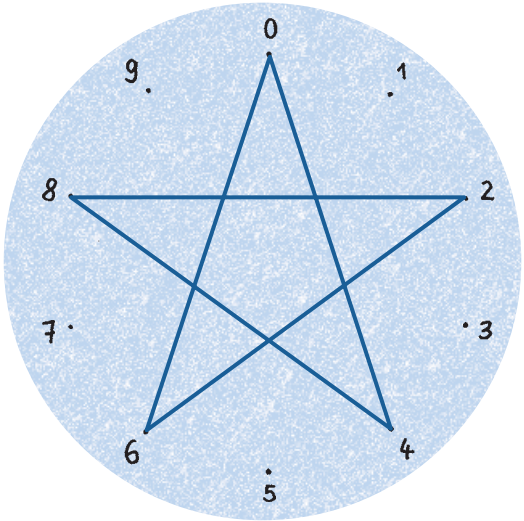
2. Sage eine 1x1-Reihe (z. B. 4er-Reihe) auf.
   Beginne bei 0.
   Bei jeder Zahl ziehst du einen Strich
   zur nächsten Zahl der Reihe.
   Ist deine Zahl größer als 9 nimmst du
   nur die letzte Ziffer.
   So entsteht ein Stern.



Beispiel: 0, 4, 8, 12, 16, 20, 24 usw.
Das ist der 4er-Stern.

Zeichne den 3er-Stern und den 6er-Stern.





Die 9er-Reihe

1

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108

2

1 · 10 − 1 =	9	1 · 9 = 9
2 · 10 − 2 =	18	2 · 9 = 18
3 · 10 − 3 =	27	3 · 9 = 27
4 · 10 − 4 =	36	4 · 9 = 36
5 · 10 − 5 =	45	5 · 9 = 45
6 · 10 − 6 =	54	6 · 9 = 54
7 · 10 − 7 =	63	7 · 9 = 63
8 · 10 − 8 =	72	8 · 9 = 72
9 · 10 − 9 =	81	9 · 9 = 81
10 · 10 − 10 =	90	10 · 9 = 90

3

9 · 5 =	45	5 · 9 = 45
9 · 10 =	90	10 · 9 = 90
9 · 1 =	9	1 · 9 = 9
9 · 2 =	18	2 · 9 = 18
9 · 4 =	36	4 · 9 = 36
9 · 8 =	72	8 · 9 = 72
9 · 3 =	27	3 · 9 = 27
9 · 6 =	54	6 · 9 = 54
9 · 9 =	81	9 · 9 = 81
9 · 7 =	63	7 · 9 = 63

4

12	16	28
14	52	66
26	68	94

5

23	23	46
22	22	44
45	45	90

6

14	34	48
28	21	49
42	55	97

7

100	67	33
43	23	20
57	44	13

8

59	45	14
26	12	14
33	33	0

9

Individuelle Lösung.

Die 7er-Reihe

1

0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84

2

0 · 7 =	0	7 · 0 = 0
1 · 7 =	7	7 · 1 = 7
2 · 7 =	14	7 · 2 = 14
3 · 7 =	21	7 · 3 = 21
4 · 7 =	28	7 · 4 = 28
5 · 7 =	35	7 · 5 = 35
6 · 7 =	42	7 · 6 = 42
7 · 7 =	49	7 · 7 = 49
8 · 7 =	56	7 · 8 = 56
9 · 7 =	63	7 · 9 = 63
10 · 7 =	70	7 · 10 = 70

3

1 · 7 =	7
2 · 7 =	14
4 · 7 =	28
8 · 7 =	56
3 · 7 =	21
6 · 7 =	42
5 · 7 =	35
10 · 7 =	70
9 · 7 =	63
8 · 7 =	56
7 · 7 =	49

4

70 =	10	· 7
35 =	5	· 7
14 =	2	· 7
28 =	4	· 7
56 =	8	· 7
21 =	3	· 7
42 =	6	· 7
49 =	7	· 7
0 =	0	· 7
7 =	1	· 7
63 =	9	· 7

5

21	+ 63 =	84	
84	− 63 =	21	
26	+ 35 =	61	
61	− 35 =	26	
52	+ 47 =	99	
99	− 47 =	52	

6

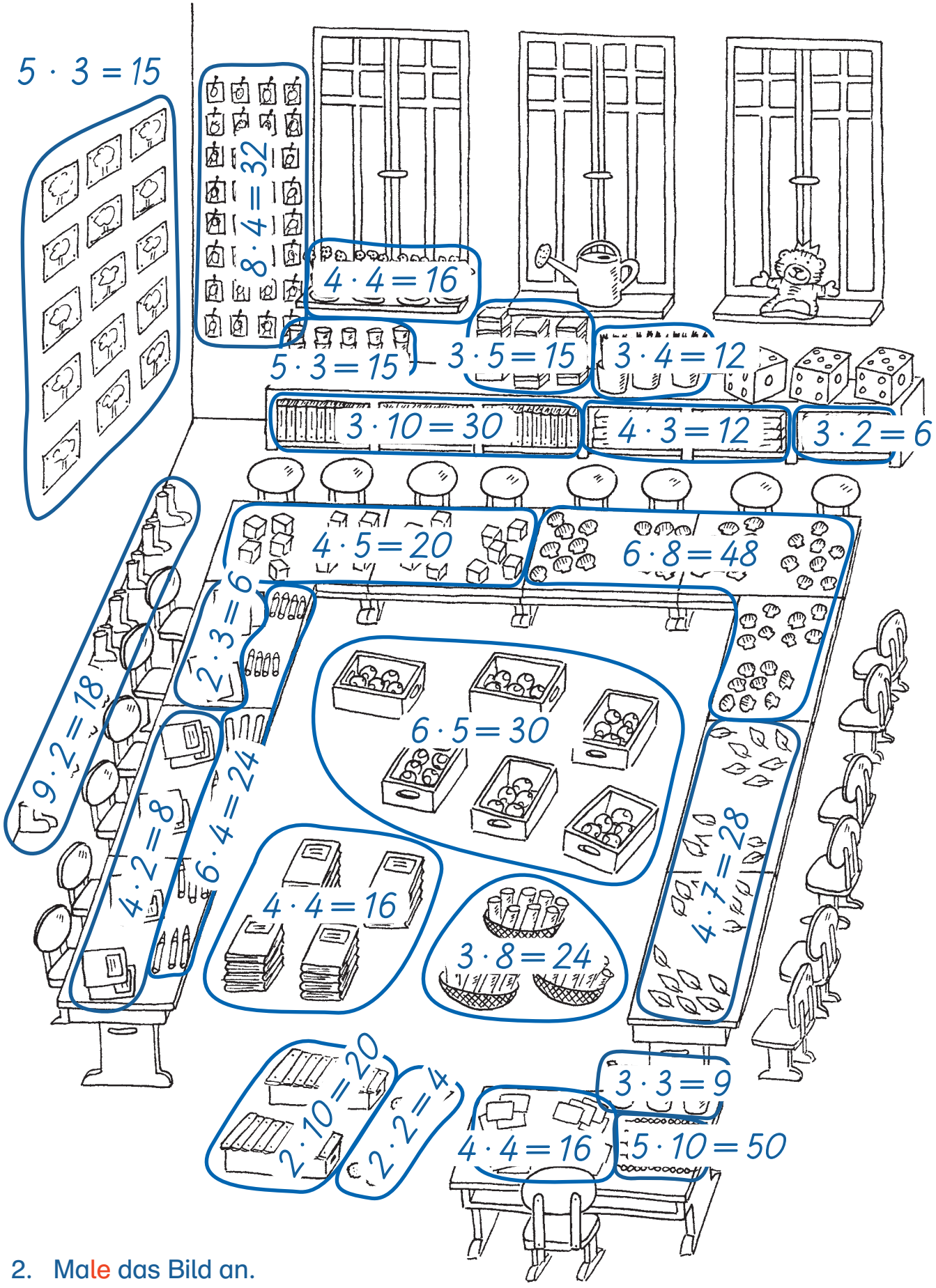
99	− 78 =	21	
21	+ 78 =	99	
70	− 56 =	14	
14	+ 56 =	70	
86	− 37 =	49	
49	+ 37 =	86	

7

72	+ 27 =	99	
99	− 27 =	72	
79	− 44 =	35	
35 + 44 = 79			
77	+ 0 =	77	
77 − 0 = 77			

Multiplikationsaufgaben finden

1. Finde die Malaufgaben.
   Kreise die Situation ein und schreibe die Malaufgabe dazu.*



2. Male das Bild an.

*Beispiellösung: Weitere Lösungen sind möglich.

Division – Aufteilen

Teile gerecht auf.

1 Immer 3 Brötchen kommen in eine Tüte. Kreise ein und rechne.

12 : 3 = 4

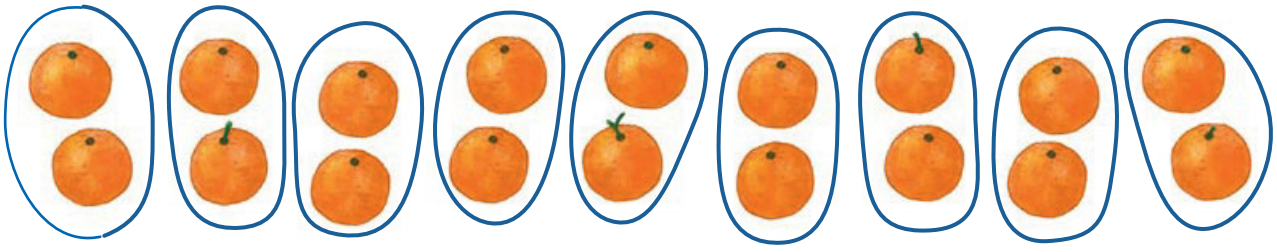
Ich brauche 4 Tüten für die Brötchen.

2 Immer 6 Murmeln kommen in eine Tüte. Kreise ein und rechne.

30 : 6 = 5

Ich brauche 5 Tüten für die Murmeln.

3 Immer 2 Orangen kommen in eine Tüte. Kreise ein und rechne.



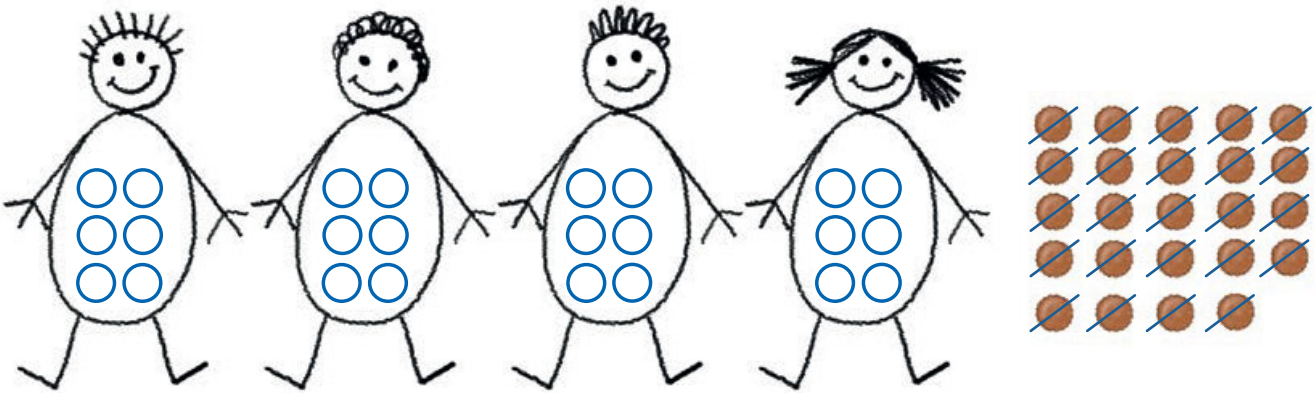
18 : 2 = 9

Ich brauche 9 Tüten für die Orangen.

Division – Verteilen

Verteile gerecht.

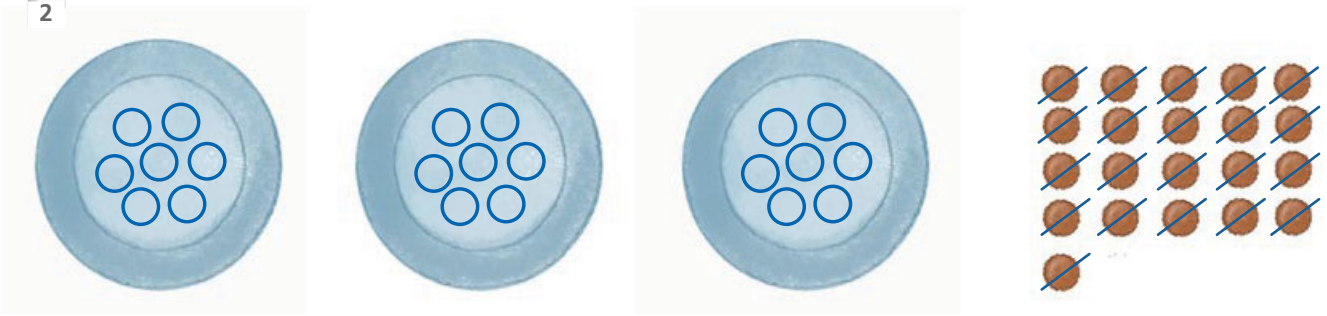
1



24 : 4 = 6

Jedes Kind bekommt 6 Kekse.

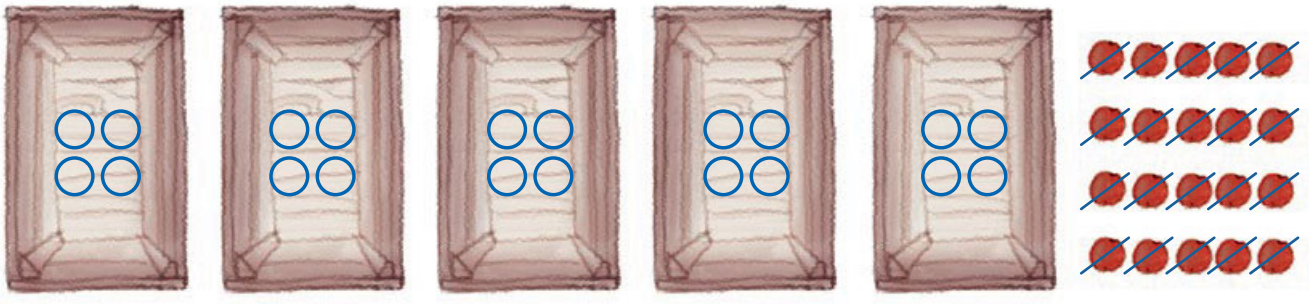
2



21 : 3 = 7

Auf jedem Teller liegen 7 Kekse.

3

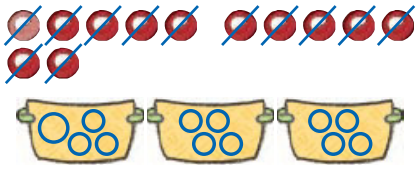


20 : 5 = 4

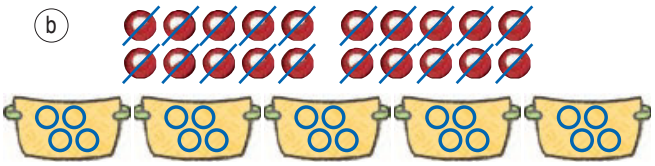
In jeder Obstkiste liegen 4 Äpfel.

Kugeln verteilen / Einmaleins-Bingo

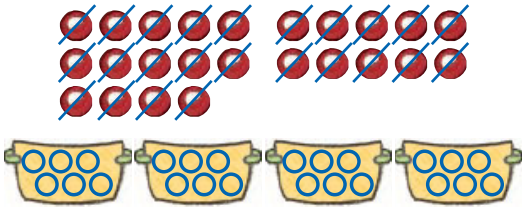
1. Verteile die Kugeln in die Körbe.
   Schreibe jeweils eine Geteilt- und eine Malaufgabe dazu.

ⓐ 

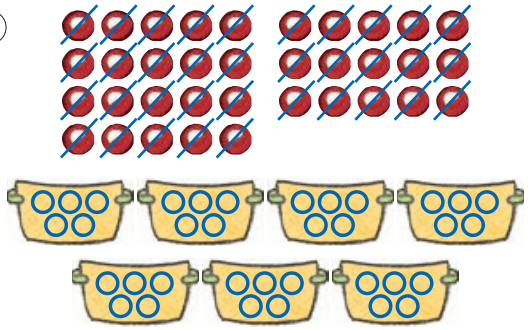
12 : 3 = 4 4 · 3 = 12

ⓑ 

20 : 5 = 4 4 · 5 = 20

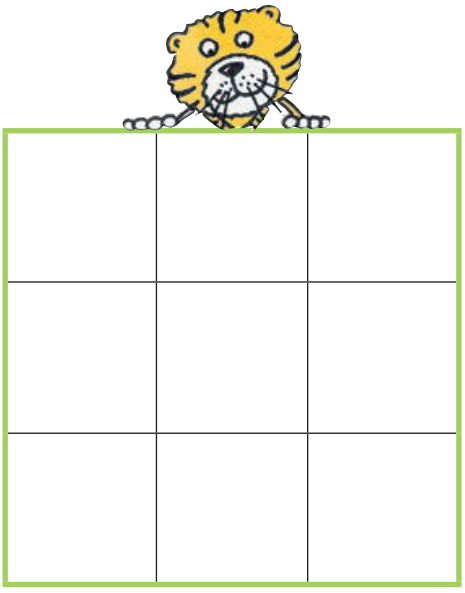
ⓒ 

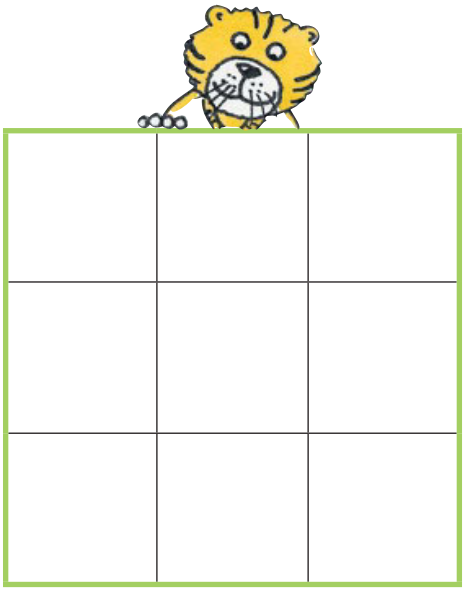
24 : 4 = 6 6 · 4 = 24

ⓓ 

35 : 7 = 5 5 · 7 = 35

2. **Spiel für 2 Kinder**
   Sprecht ab, welche 1x1-Reihe ihr üben wollt.
   Jeder füllt ein Feld mit den Ergebniszahlen dieser 1x1-Reihe aus,
   ohne dass es der Partner sieht.
   Nun stellt ihr euch abwechselnd Aufgaben zu dieser Reihe.
   Der Partner kreuzt die Lösung an.
   Sieger ist, wer zuerst eine Zeile, eine Spalte oder
   eine Diagonale angekreuzt hat.



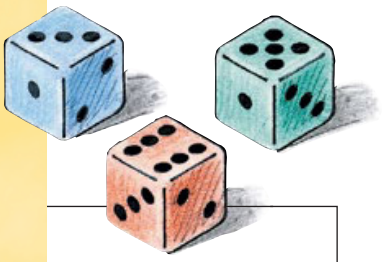


Ballonspiel: Plus, minus, mal, geteilt

1. Versuch: $3 \cdot 5 = 15$
$15 + 6 = 21$

2. Versuch: $6 \cdot 5 = 30$
$30 - 3 = 27$

3. Versuch: $6 \cdot 5 = 30$
$30 : 3 = 10$



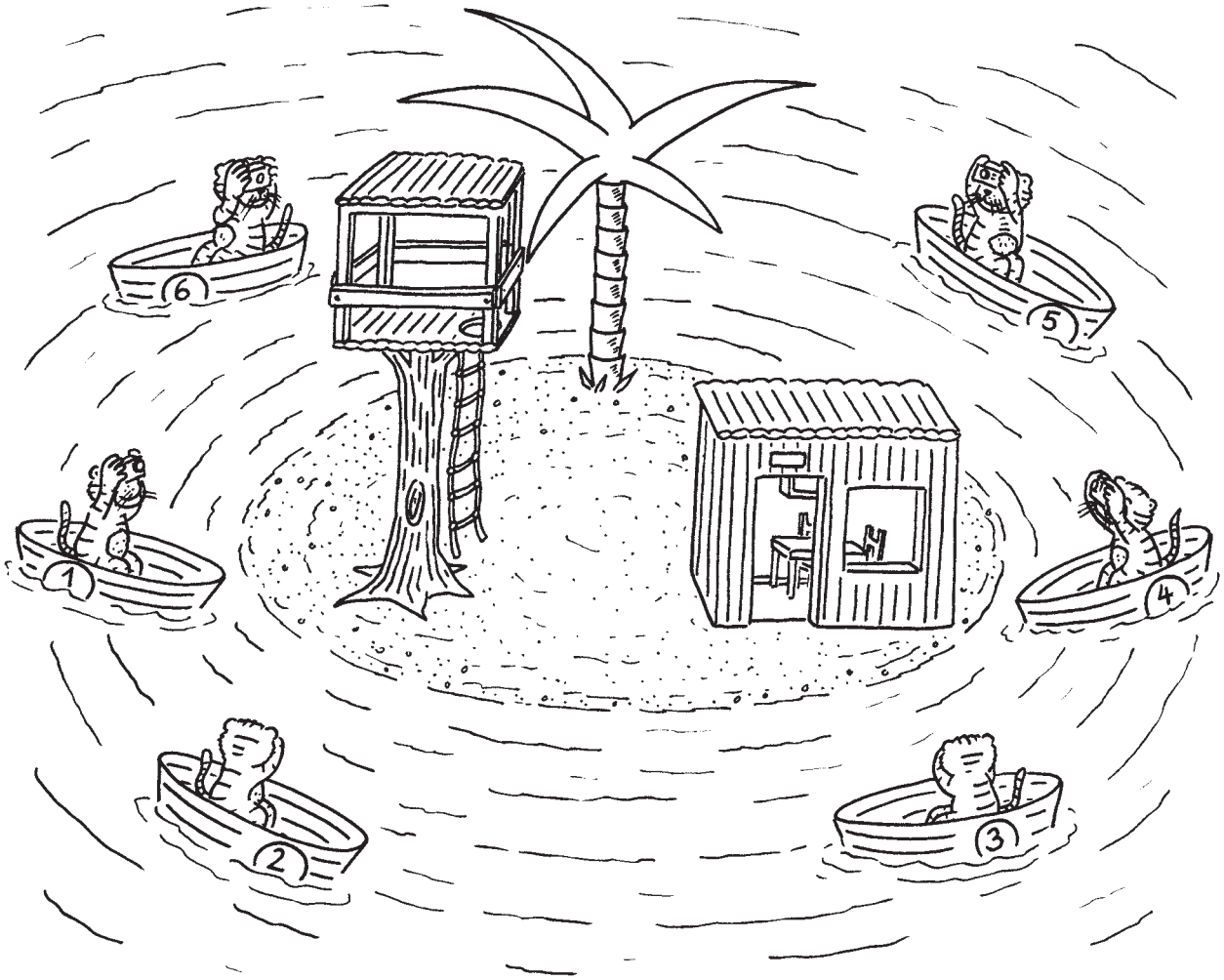
① Spielt mit 3 Würfeln.

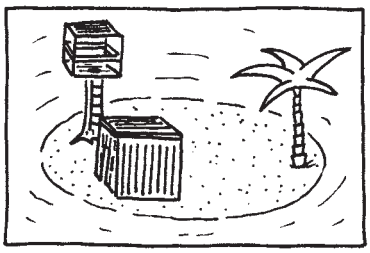
② Rechnet die gewürfelten Zahlen so zusammen, dass ihr möglichst eine „Ballonzahl“ erreicht. Stellt einen Setzer auf die erreichte „Ballonzahl“.

③ Gewonnen hat, wer zuerst alle Ballons belegt hat.

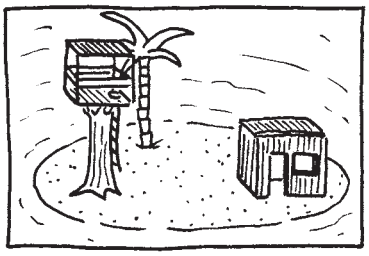
Ansichten von verschiedenen Seiten

1. Von welchem Boot aus wurden die Fotos gemacht?
   Schreibe die Nummer des Bootes unter das Foto.

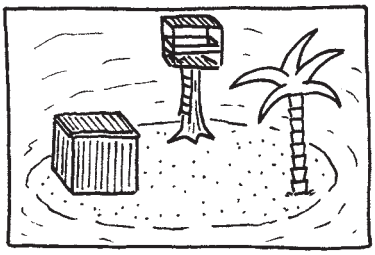




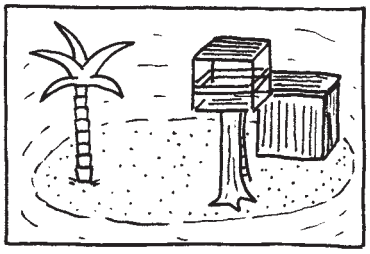
4



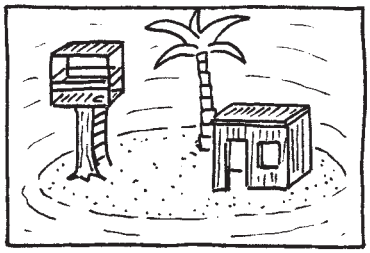
2



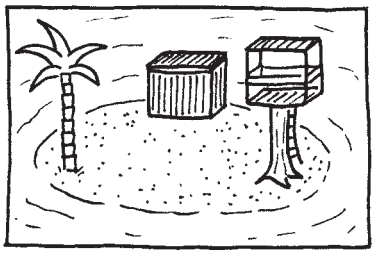
5



1



3

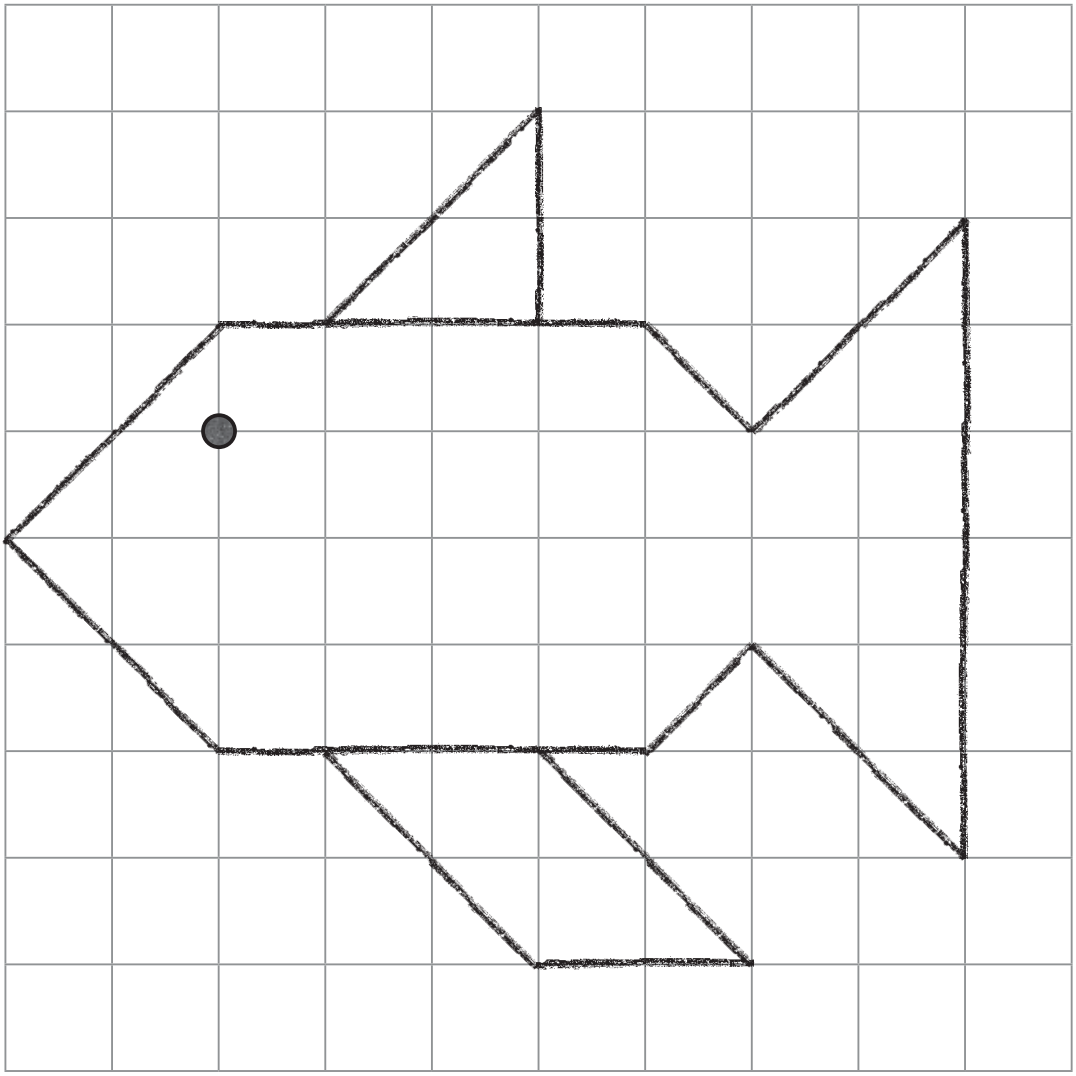


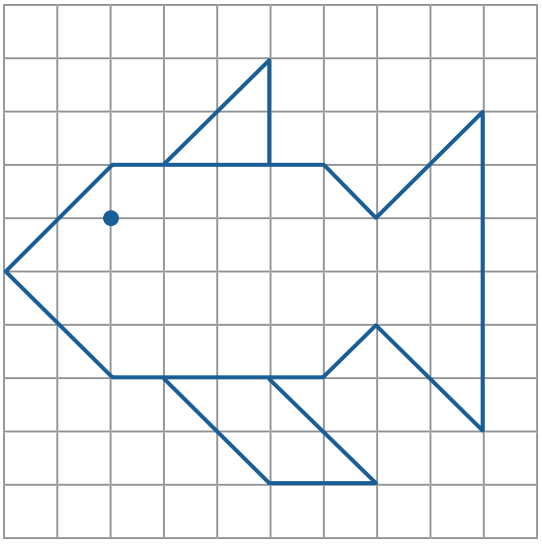
6

2. Male das Bild und die Fotos passend an.

Verkleinern

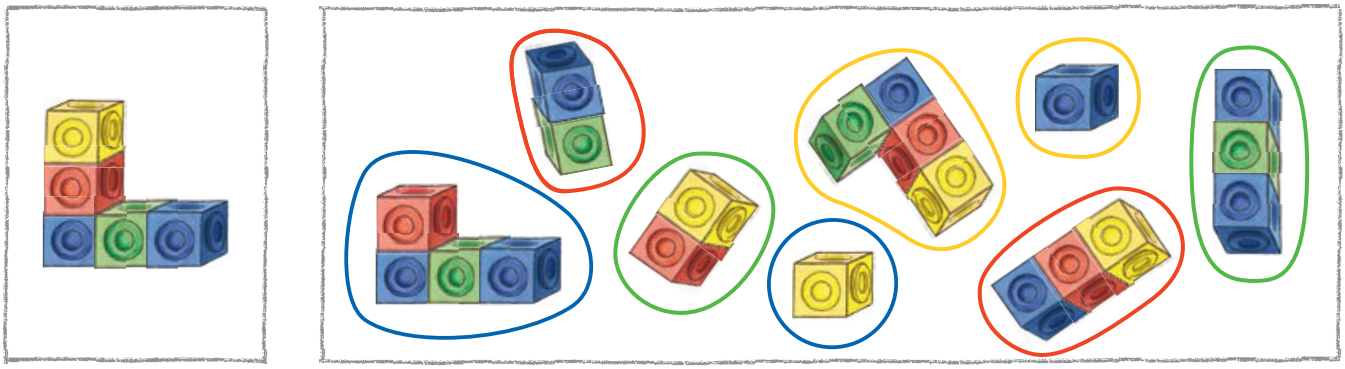
Übertrage den Fisch richtig in das kleine Karofeld.

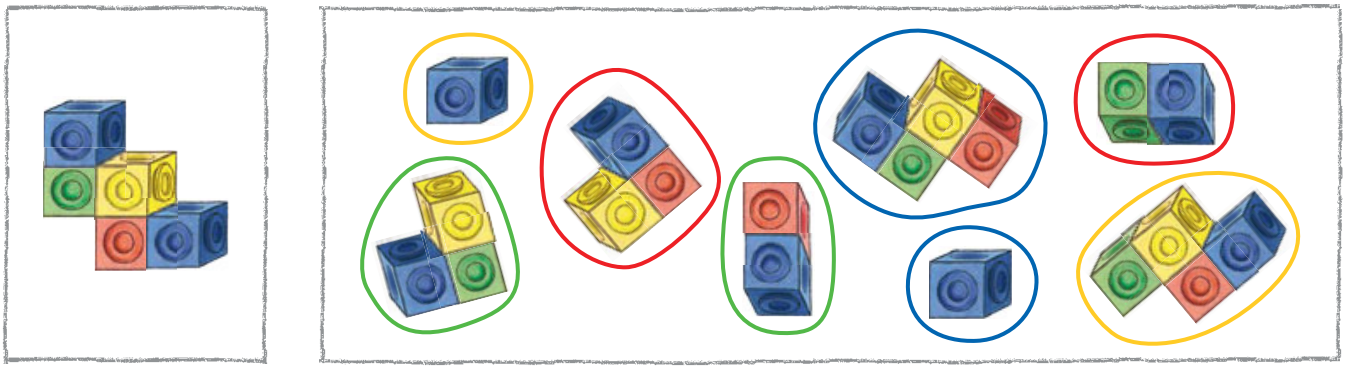




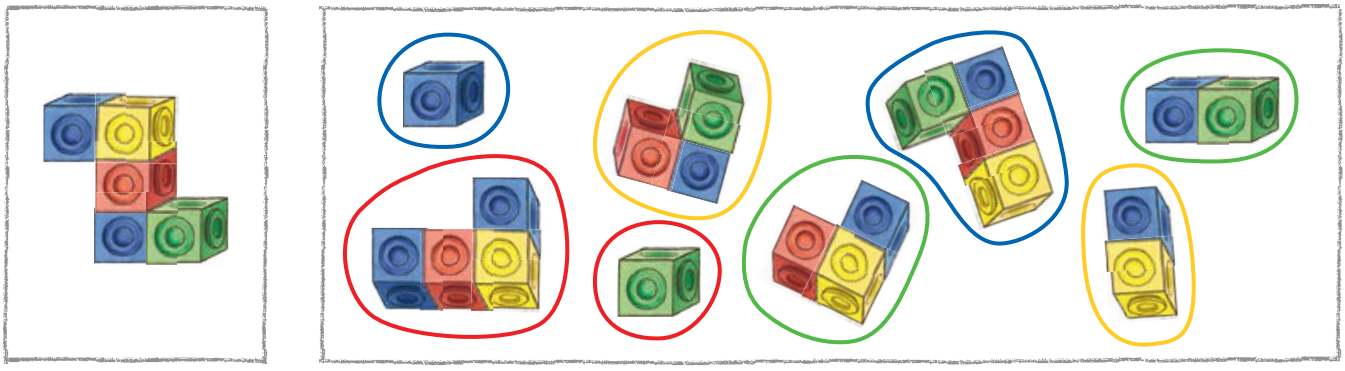
Zusammengehörende Teile finden

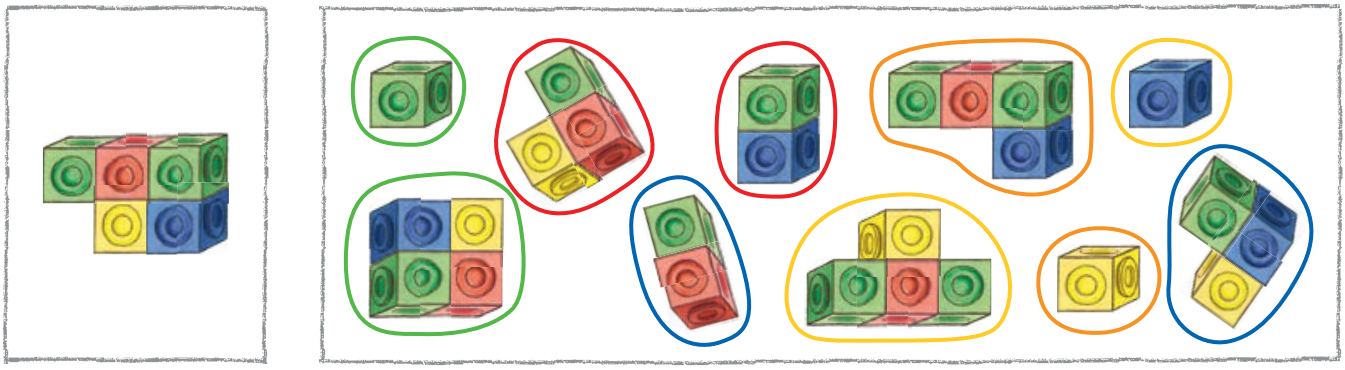
Welche Teile gehören zusammen?
Kreise sie mit der gleichen Farbe ein.





*

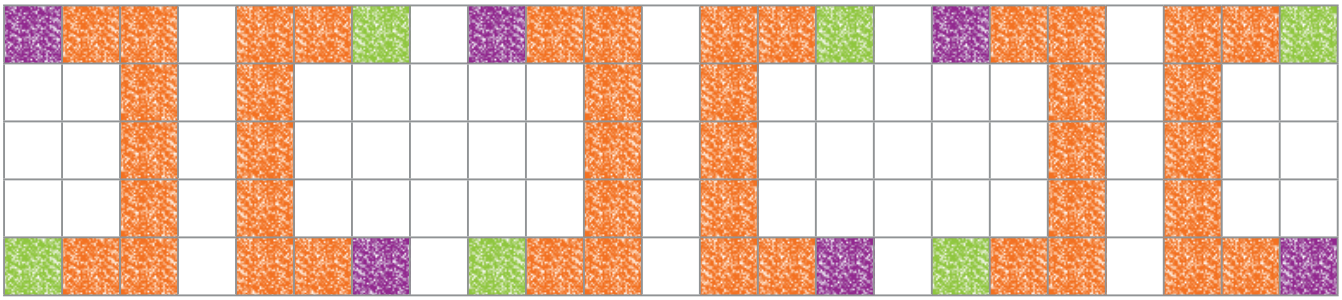


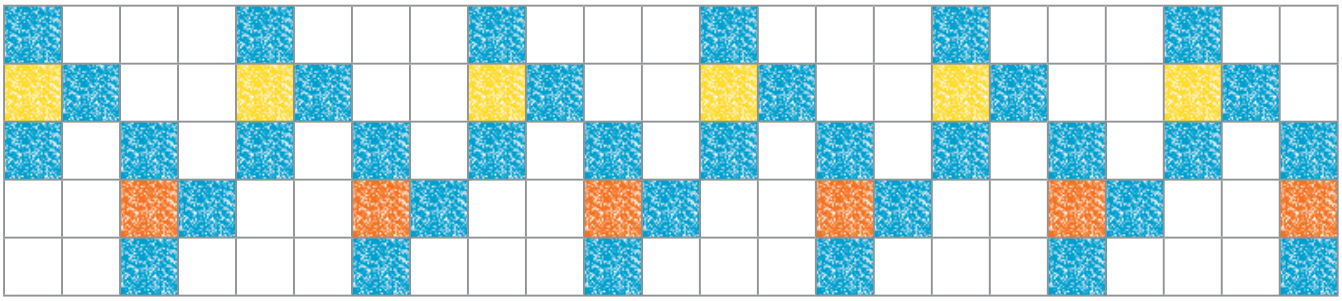


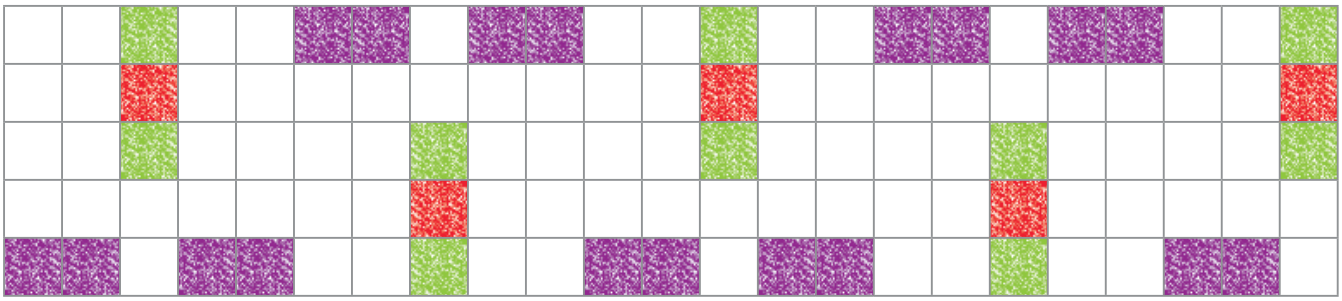
*Beispiellösung: Weitere Lösungen sind möglich.

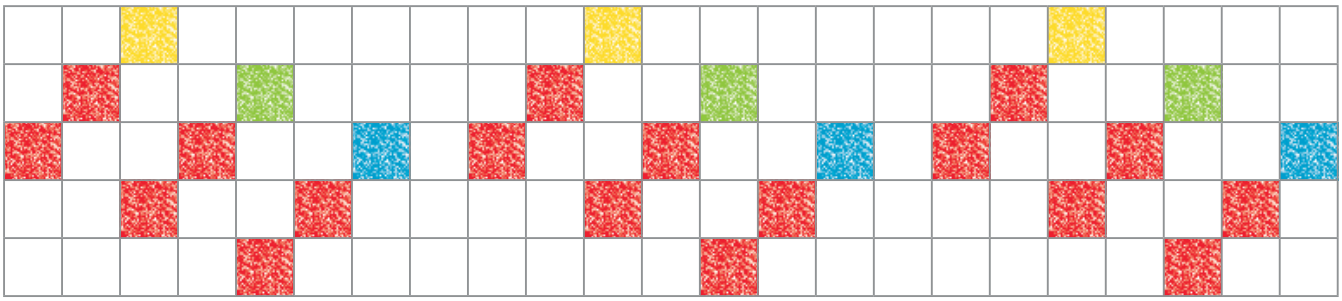
Muster fortsetzen

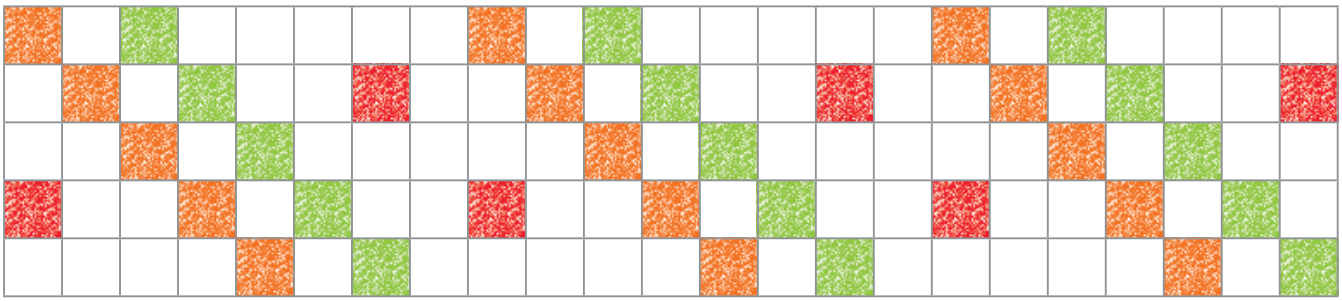
Setze die Muster richtig fort.











Wege finden und beschreiben

① Du bist am Wohnhaus, gehst geradeaus, dann den zweiten Weg nach links, nun rechts bis ans Ende. Welches Tier kannst du streicheln?
Das Schaf.

② Nachdem du das Tier gestreichelt hast, willst du zu den Enten. Wie gehst du?
Links, rechts, links, links, den zweiten Weg rechts.

③ Von den Enten gehst du nach links, rechts, links, rechts, links, rechts.
Zu welchen Tieren kommst du?
Zu den Schweinen.

④ Die Bäuerin holt Eier. Wie muss sie gehen?
Rechts, links, rechts, links.

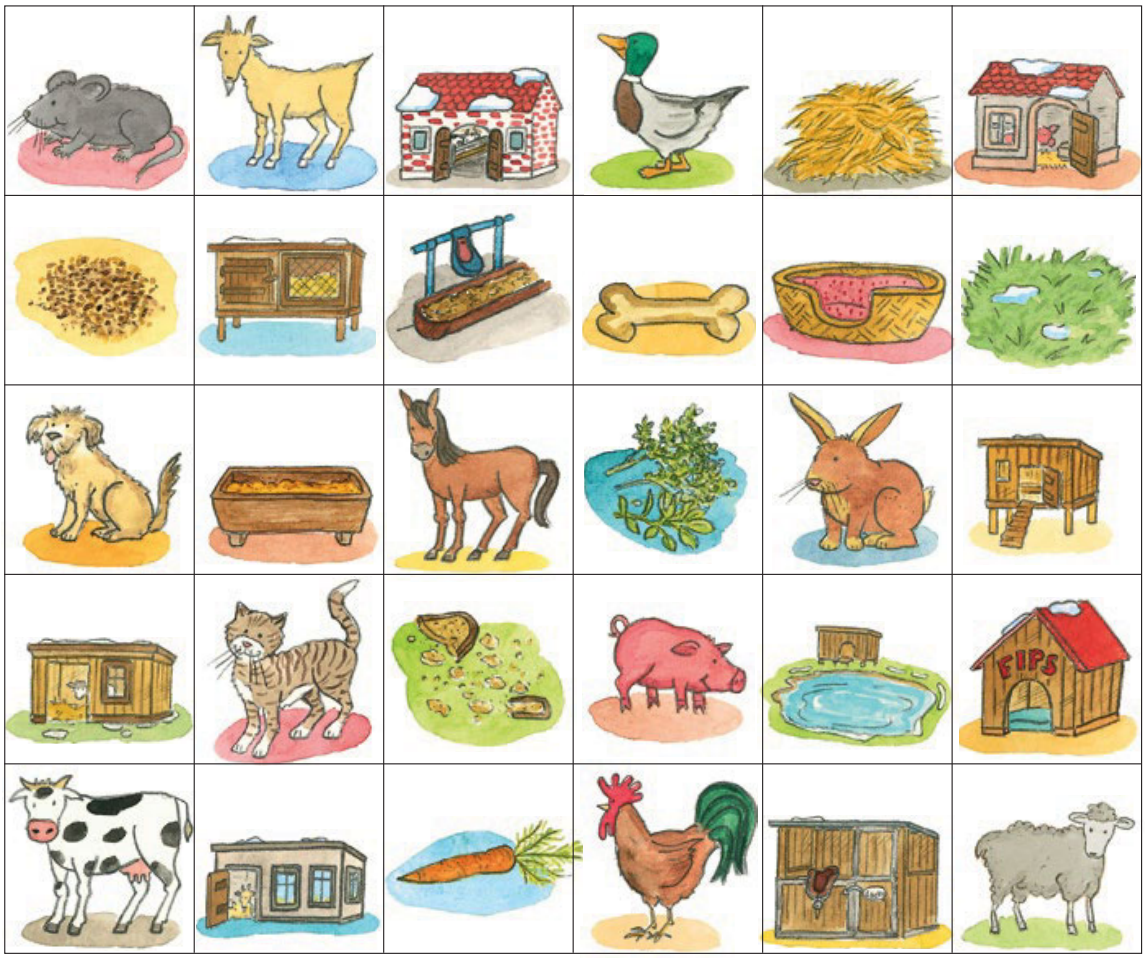
⑤ Du gehst vom Wohnhaus aus nach links, dann dreimal nach rechts.
Wo bist du dann?
Im Gemüsegarten.

⑥ Der Bauer fährt mit dem Traktor aufs Feld. Beschreibe den Weg.
Rechts, links, rechts, den zweiten Weg links, links, rechts, rechts.

⑦ Erfinde weitere Aufgaben auf dem Bauernhof.
Individuelle Lösung.

⑧ Beschreibe auf diese Weise Wege in deiner Schule und deinen Schulweg.
Individuelle Lösung.

Links, rechts, oben, unten



① Gehe von der Maus aus 2 Felder nach unten (↓ ↓) und 2 nach rechts (→ →).
Bei welchem Tier bist du?
Beim Pferd.

② Nun gehe weiter. 2 Felder nach rechts (→ →), danach 2 Felder nach unten (↓ ↓). Wo bist du?
Beim Pferdestall.

③ Wie kommst du vom Stall zum Futter des Pferdes? Schreibe auf.
4 Felder nach oben (↑ ↑ ↑ ↑)

④ Gehe vom Heuhaufen 4 Felder nach links (← ← ← ←) und 2 Felder nach unten (↓ ↓). Mache die Tierstimme nach.
Individuelle Lösung.

⑤ Nun geht es weiter: → → → ↑
Wem schmeckt dieses Fressen?
Dem Hund.

⑥ Nach dem Fressen möchte das Tier schlafen. Gehe so: ↓ ↓ → →
Welchen Namen hat das Tier?
Fips.

⑦ Der Hase hoppelt zuerst zu seinem Futter und danach in seinen Stall. Schreibe einen Weg auf.
↓ ↓ ← ← , ← ↑ ↑ ↑

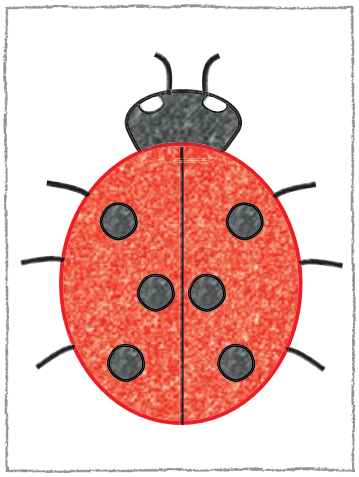
⑧ Immer drei Karten gehören zusammen. Schreibe Wege auf ein Blatt.

Beispiel:
Hund → → → ↑ Knochen → → ↓ ↓ Hundehütte

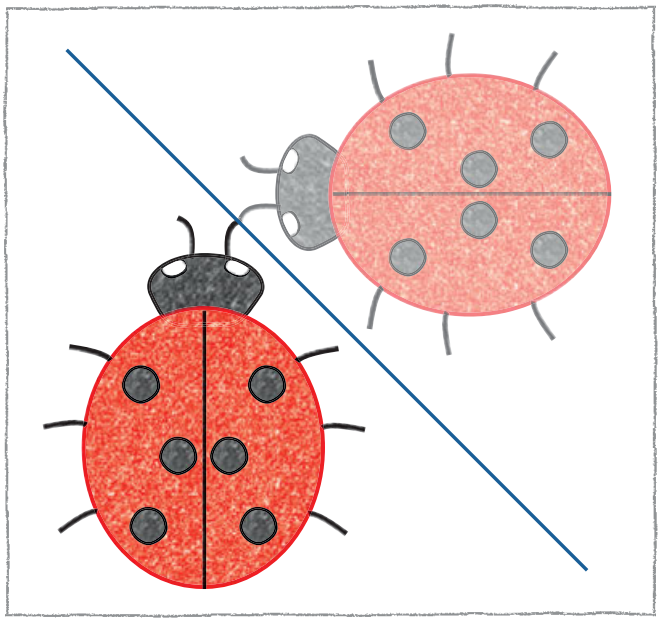
Kuh → → → → → ↑ ↑ ↑
Wiese ↑ ← ← ← Kuhstall

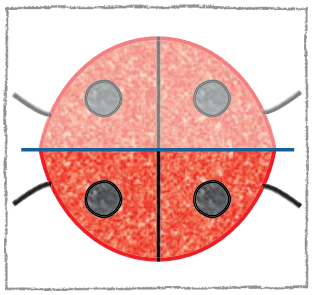
Beispiellösung:
Andere Lösungen sind möglich.

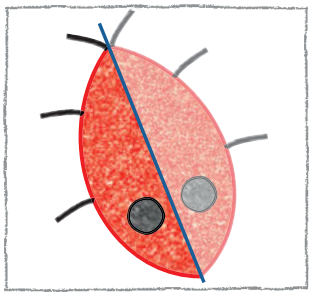
Experimente mit dem Spiegel

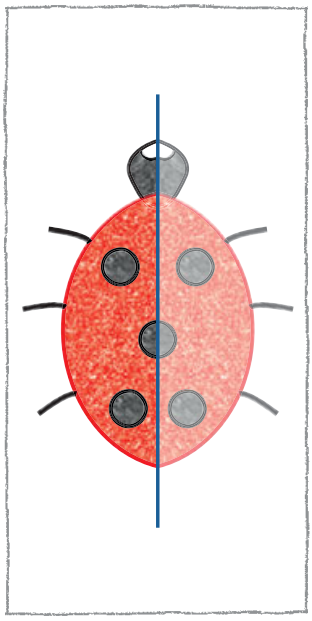


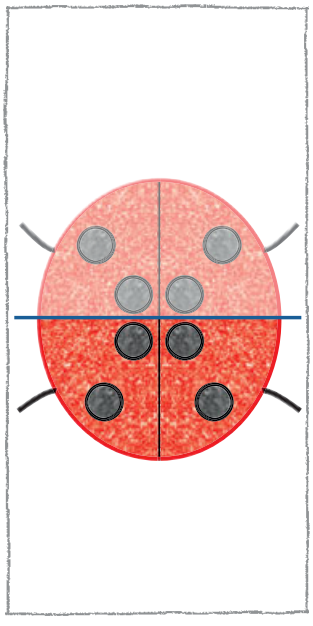
Stelle aus dem oberen Bild mit einem Spiegel die anderen Bilder her.

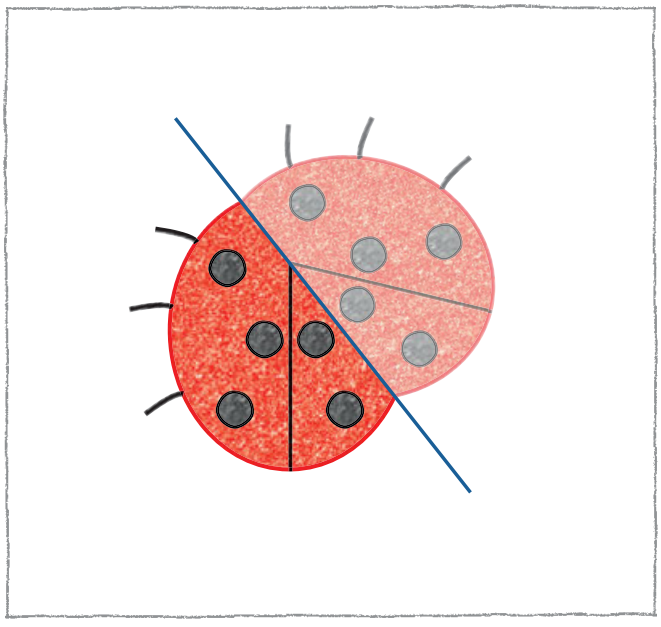


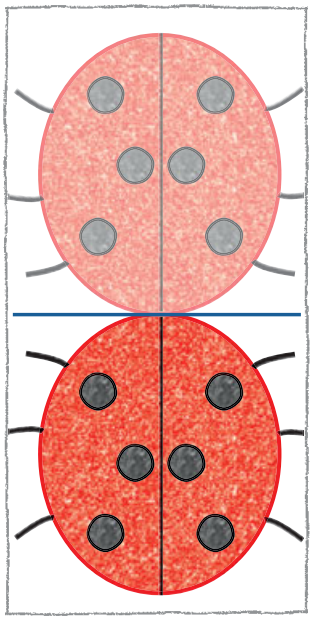






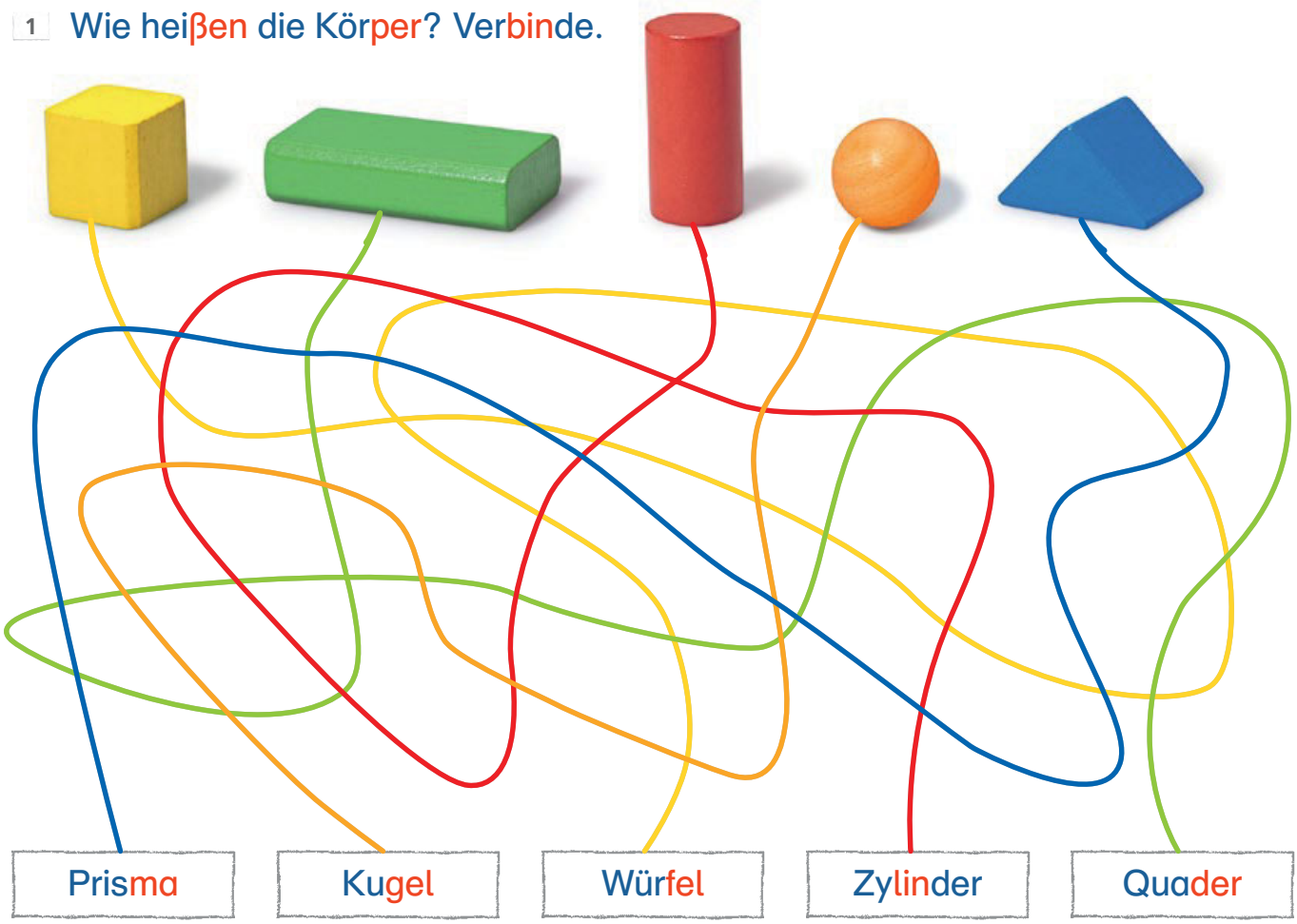




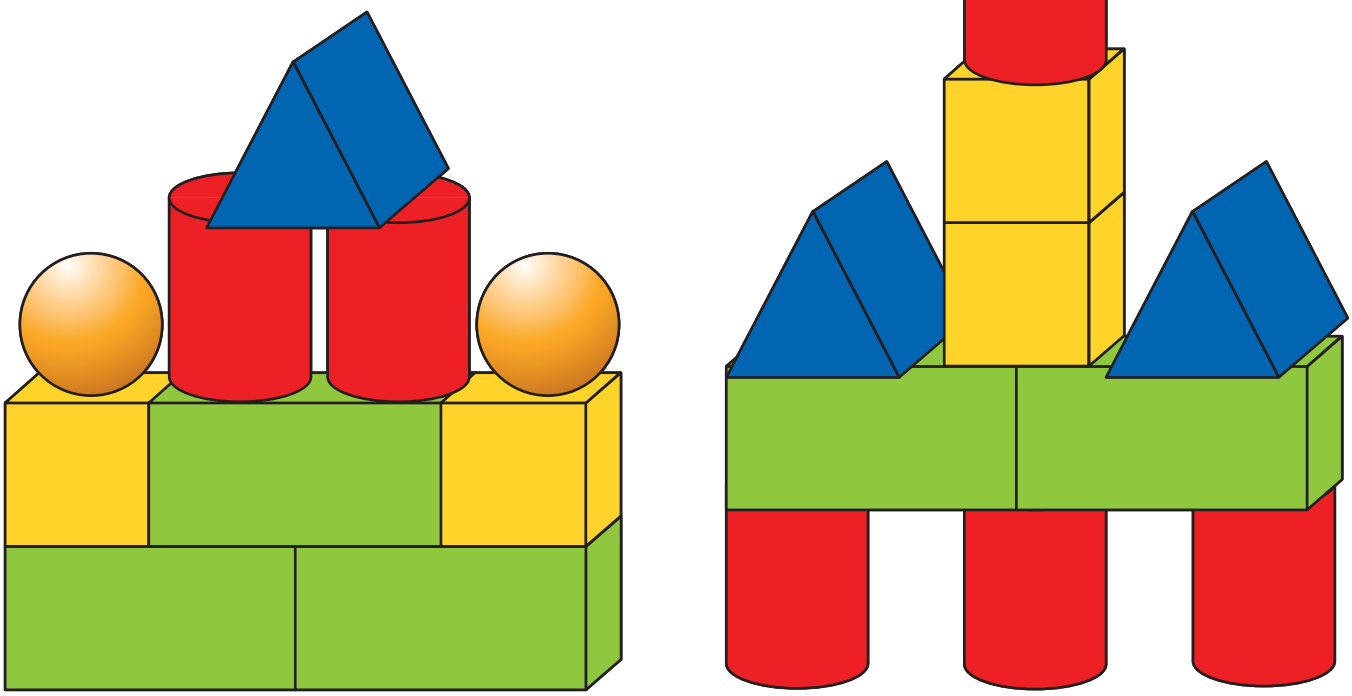


Körper zuordnen

1 Wie heißen die Körper? Verbinde.



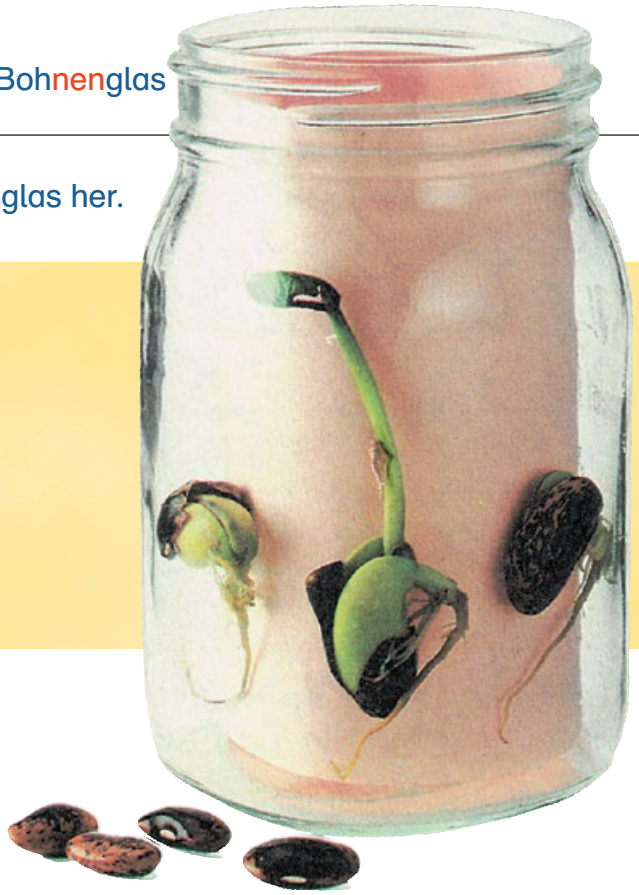
2 Male an:



Das Wachstum von Bohnen messen

① Miss an Darias Bohnen möglichst genau die Länge der Sprossen und der Wurzeln.

Darias Bohnenglas



② Stelle selbst ein Bohnen-Beobachtungsglas her.

Du brauchst dazu:

- ein Marmeladeglas
- einen Joghurtbecher
- Toilettenpapier
- einige Bohnen
- eine Schere
- Wasser

So musst du vorgehen:

a) Mache mit der Schere ein Loch in den Boden des Joghurtbechers.

b) Schneide vom oberen Rand des Joghurtbechers so viel ab, dass er durch die Öffnung des Marmeladeglases passt.

c) Umwickle den Joghurtbecher mit Toilettenpapier (mindestens fünfmal).

d) Stelle den umwickelten Joghurtbecher mit der Öffnung nach unten in das Marmeladeglas.

e) Fülle vorsichtig etwas Wasser in das Glas.

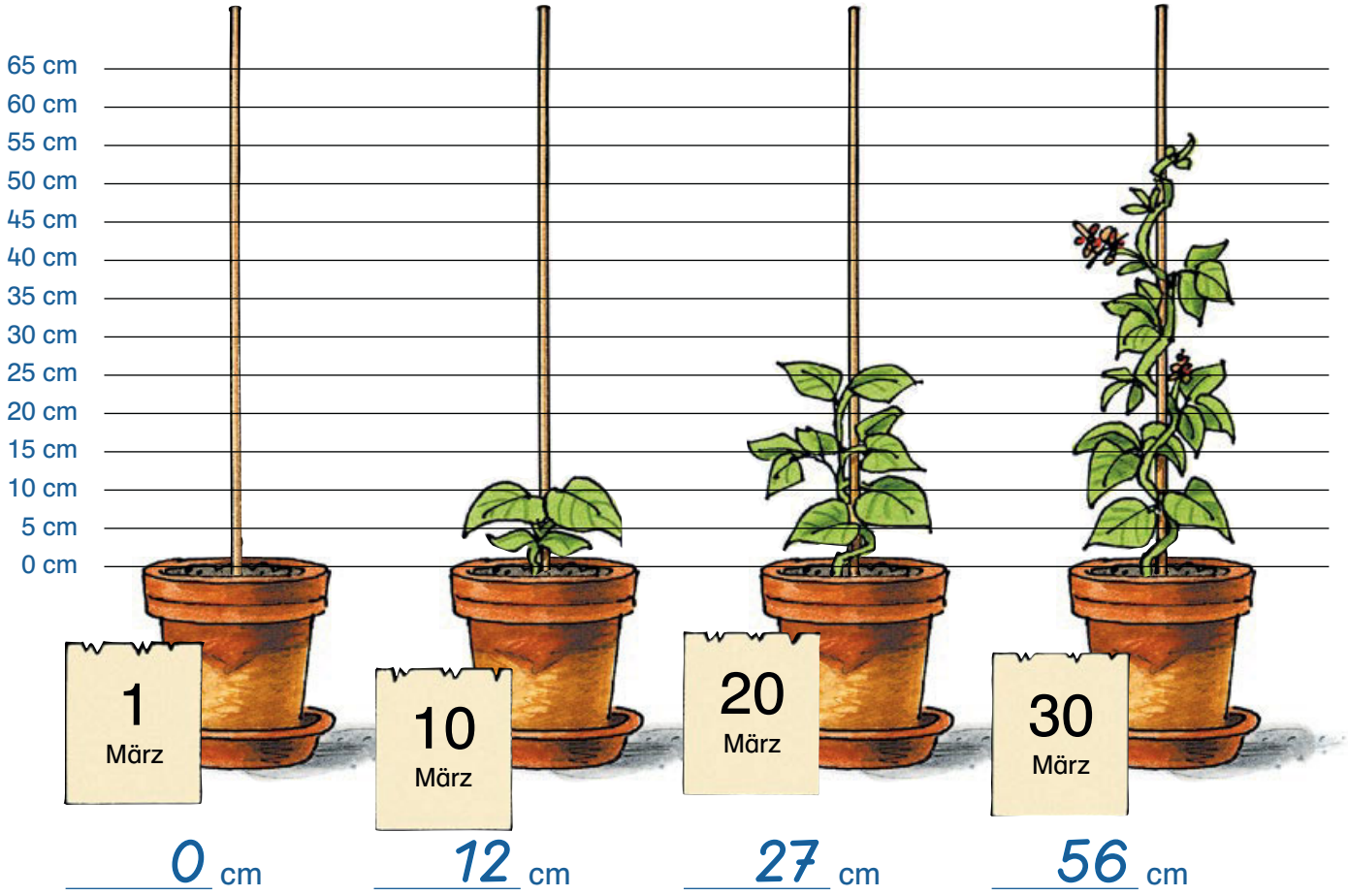
f) Stecke 2 oder 3 Bohnen zwischen Papier und Glaswand.

g) Stelle das Glas an einen warmen, sonnigen Platz.

③ Schreibe deine Beobachtungen in einer Tabelle auf.*

Datum	Länge des Sprosses	Wachstum seit der letzten Messung	Länge der Wurzel	Wachstum seit der letzten Messung	Bemerkungen
	0 cm				

*Individuelle Lösung.



0 cm 12 cm 27 cm 56 cm

④ Schreibe auf, wie viel cm hoch Ninas Bohnenpflanze an den angegebenen Tagen war.

⑤ Paul hat seine Bohnenpflanze auch beobachtet.

Er hat notiert:
1. März 0 cm,
10. März 12 cm,
20. März 31 cm,
30. März 52 cm.

Berechne den Unterschied zu Ninas Bohnenpflanze an den angegebenen Tagen. 0 cm, 0 cm, 4 cm, 4 cm

⑥ Wie viel cm sind die beiden Bohnenpflanzen gewachsen

a) vom 1. bis 10. März,
b) vom 10. bis 20. März,
c) vom 20. bis 30. März,
d) vom 10. bis 30. März?

Ninas	Pauls
12 cm	12 cm
15 cm	19 cm
29 cm	21 cm
44 cm	40 cm

⑦ Wie viel cm müssen die beiden Bohnenpflanzen nach dem 30. März noch wachsen, bis sie 1 m hoch sind?
Ninas: 44 cm, Pauls: 48 cm

⑧ Pflanze selbst Bohnen und trage deine Beobachtungen in eine Tabelle ein.*

Datum	Länge der Pflanze	Wachstum seit der letzten Messung	Anzahl der Blätter	Anzahl der Blüten	Bemerkungen

*Individuelle Lösung.

Mit Geld rechnen

1 Wie viel Cent sind es?

a)

40 ct

b)

37 ct

2 Wie viel Euro sind es?

a)

23 €

b)

100 €

3 Wie viel Geld ist es?

a)

23 € 17 ct

b)

70 € 21 ct

c)

98 € 50 ct

d)

61 € 7 ct

4 Lege 1 € auf vier verschiedene Arten. Zeichne.*

a)

1 €

b)

1 €

c)

1 €

d)

1 €

5 Wechsle die Scheine.*

a)

	–	2	–	–
	–	1	2	1
	1	2	–	–
	–	2	5	–
	–	3	1	3

b)

	1	3	–	–	–
	–	2	6	–	–
	1	–	2	5	10
	3	1	4	2	6
	2	2	8	–	–

*Beispiellösung: Mehrere Lösungen sind möglich.

Stellt eine Spielfigur auf das Feld mit 6 Uhr. Würfelt abwechselnd und zieht die gewürfelte Zahl weiter. Erzählt dazu. Wenn ihr eine 3 würfelt, sagt ihr zum Beispiel „Es ist 6 Uhr. 3 Stunden später habe ich Mathe.“ Wer zuerst auf ein Feld zwischen 21 Uhr und 5 Uhr kommt, hat gewonnen.

Wochentage bestimmen

1 Vor 3 Tagen war Sonntag. Welcher Tag war gestern?

Gestern war Dienstag.

2 Morgen ist Donnerstag. Welcher Tag ist in 5 Tagen?

In 5 Tagen ist Montag.

3 Wenn vorgestern Dienstag war, welcher Tag ist dann übermorgen?

Übermorgen ist Samstag.

4 Vorgestern war Freitag. Welcher Tag ist heute in einer Woche?

Heute in einer Woche ist Sonntag.

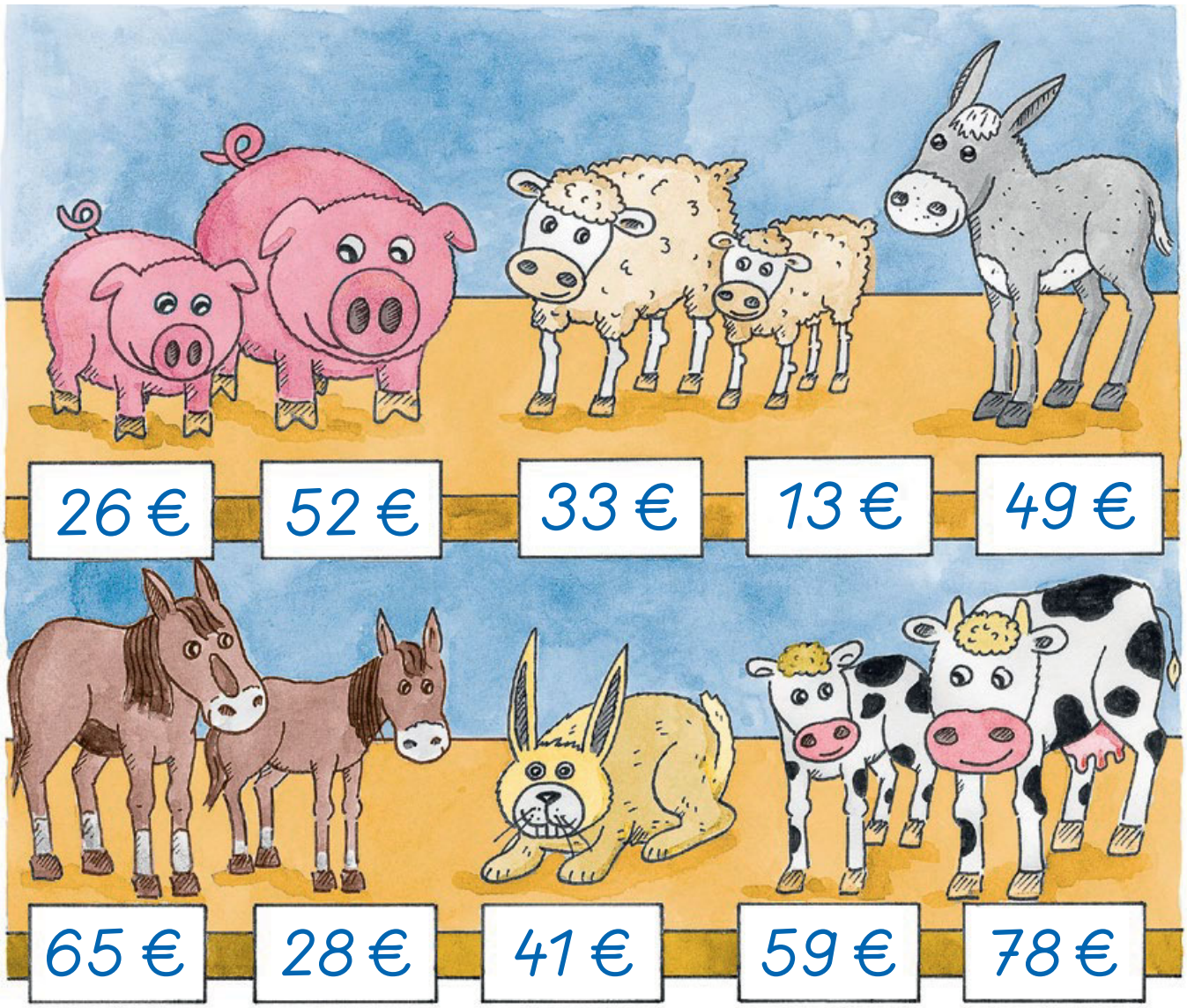
5 Vor 4 Tagen war Montag. Welcher Tag ist in 14 Tagen?

In 14 Tagen ist Freitag.

6 Übermorgen ist Samstag. Welcher Tag ist heute in 8 Tagen?

Heute in 8 Tagen ist Freitag.

Preise erschließen – Stofftierverkauf

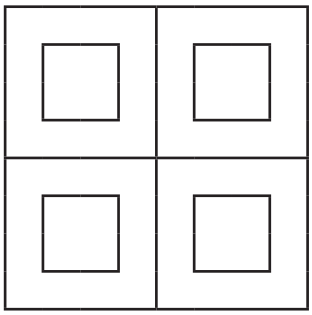


Schreibe in die leeren Schilder die Preise nach diesen Vorschriften:

- Ein Schwein kostet 52 €.
- Ein Ferkel kostet die Hälfte.
- Zwei Lämmer kosten genauso viel wie ein Ferkel.
- Für eine Kuh kannst du dir auch drei Ferkel kaufen.
- Ein Schaf kostet 20 € mehr als ein Lamm.
- Ein Pferd kostet so viel wie ein Schwein und ein Lamm zusammen.
- Ein Esel kostet 16 € weniger als ein Pferd.
- Wenn du ein Fohlen kaufst und mit einem 50-€-Schein bezahlst, bekommst du 22 € zurück.
- Ein Hase kostet so viel wie ein Lamm und ein Fohlen zusammen.
- Ein Kalb kostet 19 € weniger als eine Kuh.

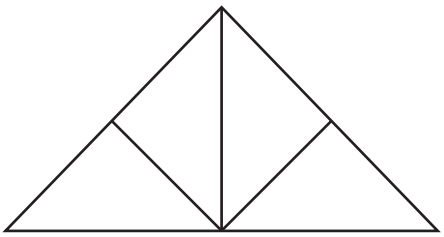
Versteckte Figuren entdecken

① Wie viele Quadrate sind hier versteckt?



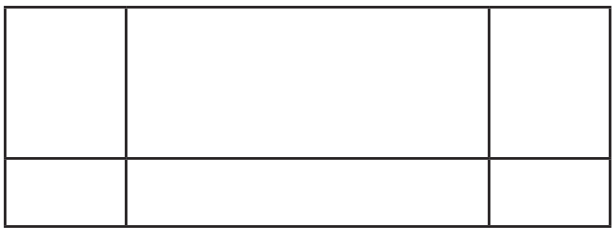
9 Quadrate

② Wie viele Dreiecke sind hier versteckt?



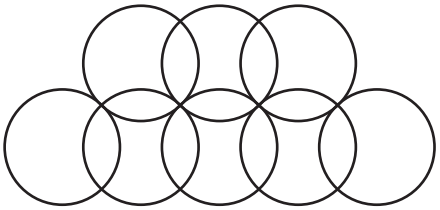
7 Dreiecke

③ Wie viele Rechtecke sind hier versteckt?



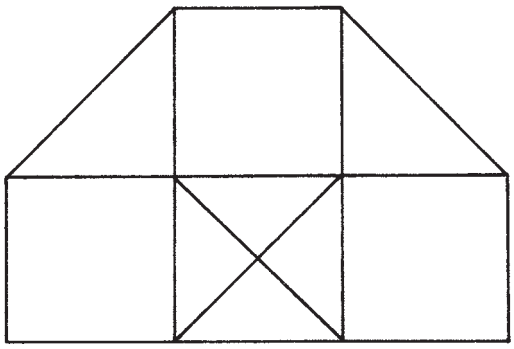
18 Rechtecke

④ Wie viele Kreise sind hier versteckt?



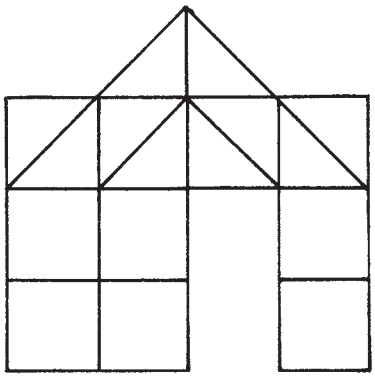
8 Kreise

⑤ Wie viele Dreiecke und wie viele Quadrate sind hier versteckt?



△: 6

□: 4



△: 12

□: 10

⑥ Finde in jeder der beiden Figuren von Aufgabe 5 die Rechtecke.

□: 4

□: 20

Eine Geheimschrift entschlüsseln

1	A
2	B
3	C
4	D
5	E
6	F
7	G
8	H
9	I
10	J
11	K
12	L
13	M
14	N
15	O
16	P
17	Q
18	R
19	S
20	T
21	U
22	V
23	W
24	X
25	Y
26	Z
27	Ä
28	Ö
29	Ü

1 Was steht auf dem Buch? Schreibe auf.

7	5	8	5	9	13
G	E	H	E	I	M

2 Entschlüssle die Geheimbotschaft.

Quellenverzeichnis

Seiten in „Spannende Matheabenteuer 2“	aus **Titel**	**Bestell-Nr.**
53, 55	Mathematik mit Steckwürfeln, Klasse 2	250-30
8 – 11	Das kleine Übungsheft Mathematik	1502-10
44	Das Mathebuch 1, Schülerbuch (Erstausgabe)	1502-40
27, 28, 32, 33, 82	Das Förderheft Mathematik 1	1502-45
4 – 7	Der Mathetiger lernt rechnen	1503-27
12 – 15	Mit Max Murmel durch das Vorschuljahr	1503-28
29, 40, 41, 86, 87, 91, 95, 132	Das Mathebuch 1, Schülerbuch	1504-40
45, 46	Das Mathebuch 1, Handbuch, Teil B	1504-44
35	Das Mathebuch 1, Arbeitsheft	1504-46
16 – 20, 34, 36, 37	Das Übungsheft Basiswissen Mathematik 1	1504-52
21 – 25	Das Übungsheft Mathematik 1	1504-54
30, 31	Mathetiger 1, Jahreszeiten-Hefte, Neubearbeitung	1506-20
38, 39, 42, 43	Rechentiger 1, Neubearbeitung	1506-26
88, 89	Das Mathebuch 2 (Erstausgabe)	2502-40
48, 49, 81, 83	Das Förderheft Mathematik 2	2502-45
79	Das Mathebuch 2, Ausgabe Bayern	2502-70
47, 50 – 52, 54, 62, 66, 69, 90	Das Mathebuch 2, Arbeitsheft	2504-46
67, 68, 70, 71, 76, 77	Das Übungsheft Basiswissen Mathematik 2	2504-52
56, 58, 61, 63 – 65, 73, 74	Das Übungsheft Mathematik 2	2504-54
57, 59, 60, 92	Das Forderheft Mathematik 2	2504-58
84, 85	Mathetiger 2, Schülerbuch (Erstausgabe)	2505-60
72, 75, 78, 80, 93, 94	Mathetigers Lerntheken und Spiele	4505-67

Die Seiten der Original-Werke sind für diese Ausgabe teilweise bearbeitet worden.

Illustrationen
Ingrid Hecht, 30163 Hannover: Umschlagseiten 1 und 4
Judith Heusch, 79362 Forchheim: S. 4 – 7, 72, 75, 78, 80, 84, 85, 93, 94
Assen Münning, 65824 Schwalbach/Taunus: S. 44, 79, 88, 89
Achim Schulte, 44263 Dortmund: S. 1
tiff.any GmbH, Berlin: S. 27, 28, 30, 31 – 33, 35, 38, 39, 42, 43, 45, 46, 48, 49, 81 – 83
tiff.any GmbH, Berlin/Mario Kuchinke-Hofer: S. 21 – 25, 56, 58, 61, 63 – 65, 73, 74
tiff.any GmbH, Berlin/Mario Kuchinke-Hofer, Miriam Fritz: S. 8 – 11, 16 – 20, 29, 34, 36, 37, 40, 41, 47, 50 – 52, 54, 57, 59, 60, 62, 66 – 69, 70, 71, 76, 77, 86, 87, 90 – 92, 95, 132
Heike Treiber, 79199 Kirchzarten: S. 12 – 15

Fotos
S. 61: Faultier © DLILLC/Corbis
S. 88: Karlheinz Arian Kolster, 79822 Titisee-Neustadt