

Name: _____

Datum: _____

Wer kommt näher an die 100?

Benötigtes Material: ein $\frac{1}{6}$ (W 6, Zahlen), für jedes Kind 10 Muggelsteine o. Ä.
und einen Spielplan „Krone“ (s. S. 22)

Arbeitsaufträge:

- Würfle je Aufgabe viermal! – Trage die vier Zahlen in die Würfelbilder ein! 
- Finde damit zwei zweistellige Zahlen!
- Zähle sie zusammen! – Wer von euch näher an die 100 kommt, darf einen Muggelstein auf seine Krone legen!
- Sieger ist, wer als Erster alle Muggelsteine auf seine Krone gelegt hat.

1. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

2. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

3. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

4. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

5. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

6. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

7. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

8. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

9. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

10. Gewürfelt: 

Zahlen:

--	--

--	--

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad} \boxed{\quad}$$

Name: _____

Datum: _____



Rechendreiecke

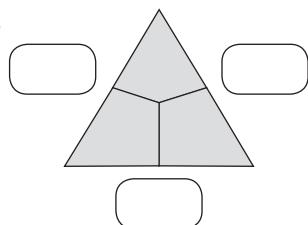
Benötigtes Material: ein (W 20) oder ein (W 30) oder evtl. ein (Blanko-Würfel mit Zehnerzahlen 0–50) und ein (W 10)

Arbeitsaufträge:

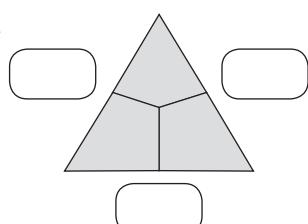
- Würfle je Aufgabe dreimal! – Trage die drei Zahlen in die markierten Felder des Rechendreiecks ☺ ein!
- Rechne alle Ergebnisse ☺ aus!
- Übertrage deine Zahlen in die markierten Felder der Rechendreiecke ☺☺!
- Knicke das Blatt und gib die Rechendreiecke ☺☺ einem Partner zum Ausrechnen!
- Vergleiche und kontrolliere die Rechendreiecke ☺ und die Rechendreiecke ☺☺!

Rechendreiecke ☺

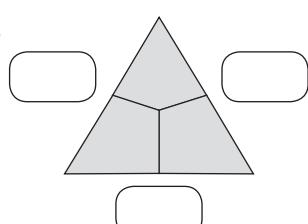
1.



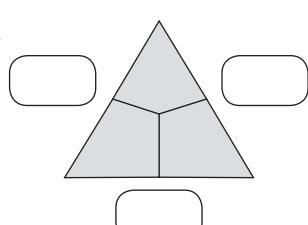
2.



3.

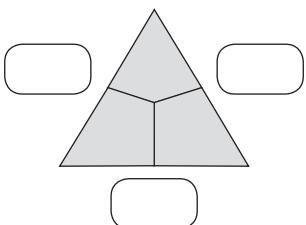


4.

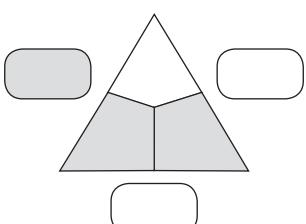


Rechendreiecke ☺☺

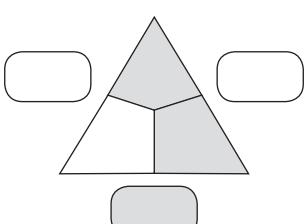
1.



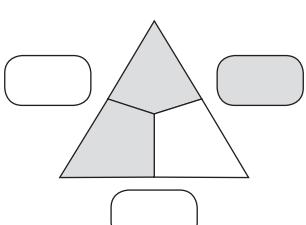
2.



3.



4.

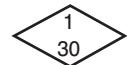


Partnerkontrolle: Von 12 Aufgaben hast du _____ richtig gelöst!

Name: _____

Datum: _____

Rechenmauern

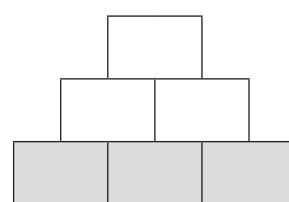
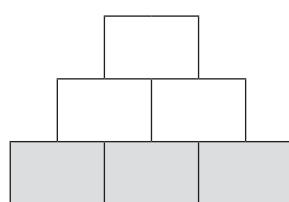
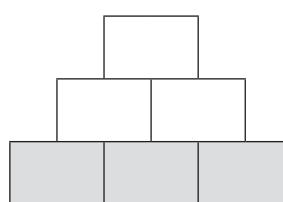
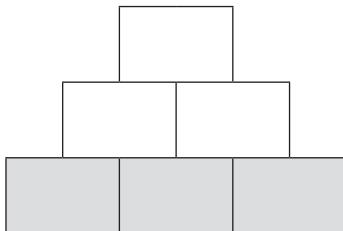
Benötigtes Material: ein  (W 10) oder ein  (W 12) oder ein  (W 20) oder ein  (W 30)

Arbeitsaufträge:

- Würfle je Aufgabe dreimal! – Trage die drei Zahlen in die markierten Bausteine der Rechenmauer ein!
- Löse die Rechenmauer!
- Du kannst die Zahlen auch in einer anderen Reihenfolge eintragen!
- Wie musst du eine Rechenmauer bauen, um die höchste Summe zu erreichen?

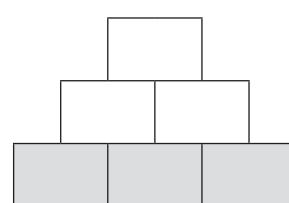
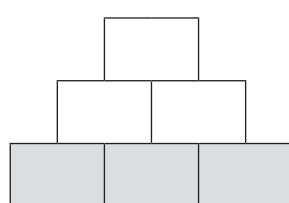
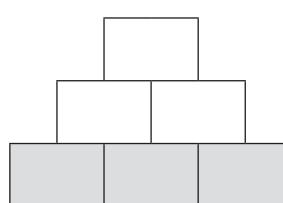
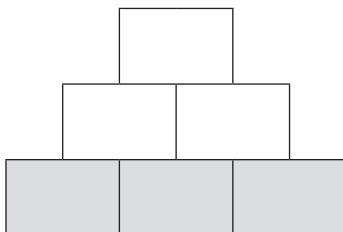
1.

Weitere Möglichkeiten:



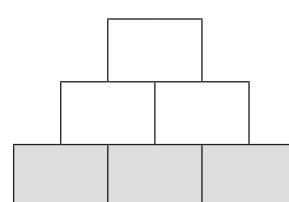
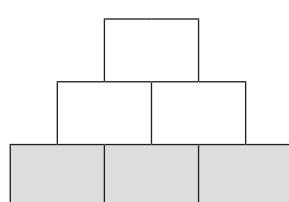
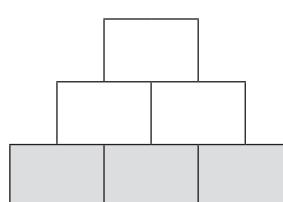
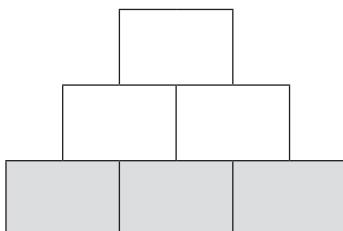
2.

Weitere Möglichkeiten:



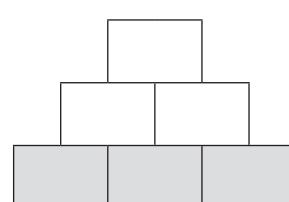
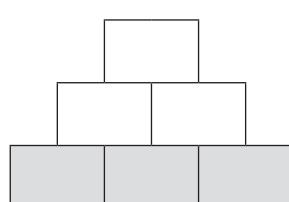
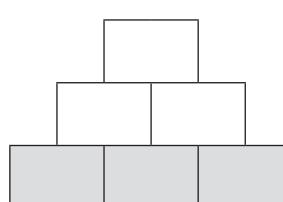
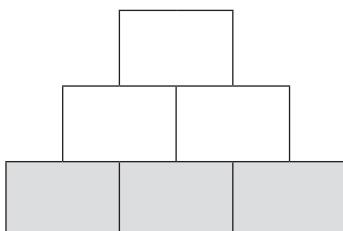
3.

Weitere Möglichkeiten:



4.

Weitere Möglichkeiten:



Name: _____

Datum: _____



Rechenmauern und Rechenhöhlen

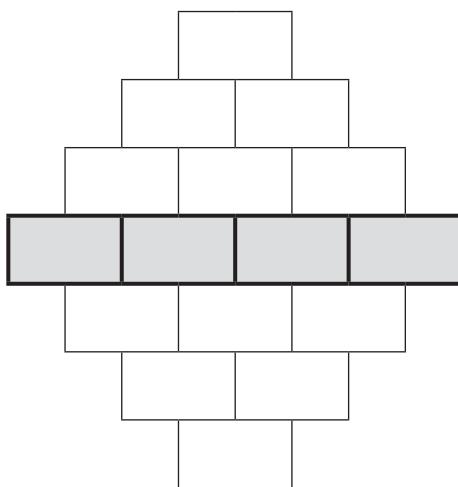
Benötigtes Material: ein (W 10) oder ein (W 12) oder ein (W 20)

Arbeitsaufträge:

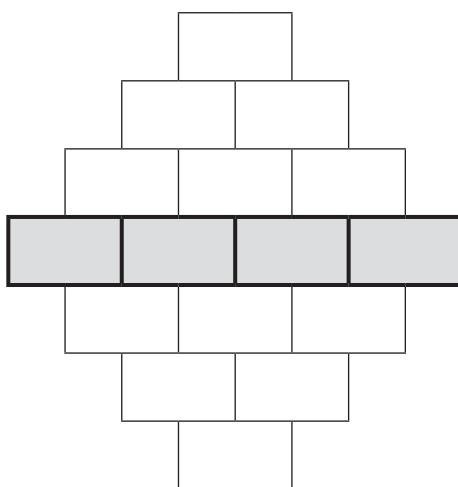
- Würfle je Aufgabe viermal! – Trage die vier Zahlen in die markierten Bausteine der Mauer und Höhle ein!
- Löse alle Mauern und Höhlen ! – Rechne nach oben die Summen aus, nach unten die Unterschiede!
- Übertrage deine Zahlen in die grau markierten Bausteine der Mauern und Höhlen !
- Knicke das Blatt und gib die Mauern und Höhlen einem Partner zum Ausrechnen!
- Vergleiche und kontrolliere die Mauern und Höhlen und die Mauern und Höhlen !
- Es kann verschiedene Lösungen geben. Weshalb? – Besprecht euch!

Mauern und Höhlen

1.

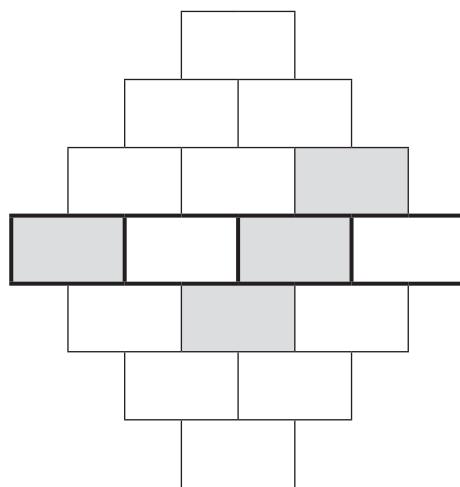


2.

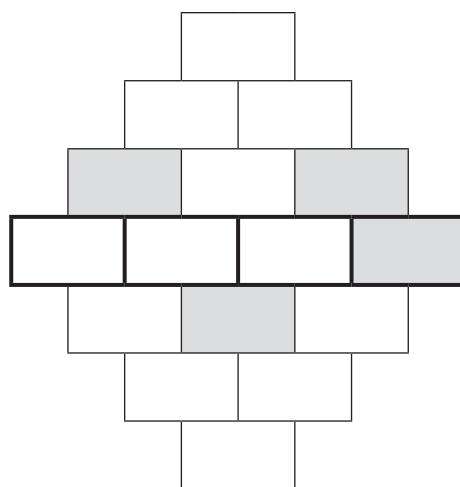


Mauern und Höhlen

1.



2.



Name: _____

Datum: _____



Rechentabellen +

Benötigtes Material: ein  (Blanko-Würfel mit Zehnerzahlen 0–50) und ein  (W 10)

Arbeitsaufträge:

- Würfle je Aufgabe fünfmal gleichzeitig mit beiden Würfeln! – Trage die fünf Zahlen in die markierten Felder der Rechentabelle ☺ ein!
- Rechne alle Ergebnisse ☺ aus!
- Übertrage deine Zahlen in die grau markierten Felder der Rechentabellen ☺!
- Knicke das Blatt und gib die Rechentabellen ☺ einem Partner zum Ausrechnen!
- Vergleiche und kontrolliere die Rechentabellen ☺ und die Rechentabellen ☺!

Rechentabellen ☺

1. $+$

2. $+$

3. $+$

4. $+$

Rechentabellen ☺

1. $+$

2. $+$

3. $+$

4. $+$

Partnerkontrolle: Von 24 Aufgaben hast du _____ richtig gelöst!

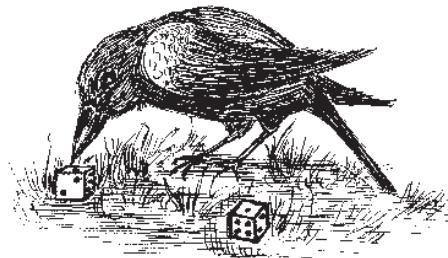
Name: _____ Datum: _____

Vier gewinnt!

Benötigtes Material: ein $\begin{smallmatrix} 6 \\ 6 \end{smallmatrix}$ (W 6 + 6)

Regeln:

- Wer beim ersten Würfeln das kleinere Einmaleinsergebnis erreicht, darf beginnen.
- Würfelt abwechselnd!
- Trage das Ergebnis in deine Einmaleinstabelle ein!
- Sieger ist, wer als Erster vier Einmaleinsergebnisse nebeneinander waagerecht, senkrecht oder diagonal aufschreiben konnte. Er ruft „Vier gewinnt!“ oder „Bingo!“
- Spielt weiter! – Wer von euch kann als Erster zum zweiten Mal „Vier gewinnt!“ oder „Bingo!“ rufen?



•	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Name: _____

Datum: _____



Zauberquadrate

Benötigtes Material: ein (W 10) oder ein (W 12)

Arbeitsaufträge:

- Würfle je Aufgabe viermal! – Trage die vier Zahlen in die markierten Felder des Zauberquadrate ☺ ein!
- Rechne alle Zauberquadrate ☺ aus!
- Übertrage deine Zahlen in die grau markierten Felder der Zauberquadrate ☺☺!
- Knicke das Blatt und gib die Zauberquadrate ☺☺ einem Partner zum Ausrechnen!
- Vergleiche und kontrolliere die Zauberquadrate ☺ und die Zauberquadrate ☺☺!
- Manchmal gibt es verschiedene Lösungen! Besprecht euch!

Zauberquadrate ☺

1.

2.

3.

Zauberquadrate ☺☺

1.

2.

3.

Partnerkontrolle: Von 21 Aufgaben hast du _____ richtig gelöst!