

Zerlegegeschichten

Förderziele und Strategien:

Die Kinder sollen

- zu den Zahlen 10 bzw. 20 alle rechnerisch möglichen Zerlegegeschichten finden.
- sich die Zerlegungen einprägen.
- die Zerlegungen spielerisch und lustbetont automatisieren.

Material:

- K 5 mit K 5a und 5b
- Kopien von K 5a und 5b zum Zerschneiden
- Block, Bleistift
- Schere, Kleber

Vorbereitung:

Laminieren Sie die Karteikarten K 5 plus K 5a und 5 d für jedes Kind. Bereiten Sie die offene Arbeit durch eine Gespenstergeschichte als Motivation vor. Nach der Bearbeitung der Aufgaben könnten die Kinder mit umgehängten Zahlenkärtchen ihren richtigen Partner suchen und zu Musik tanzen.

**K 5**

Zerlegegeschichten

**1. Schneide alle Gespenster aus.**

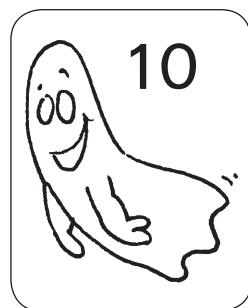
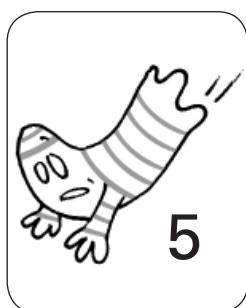
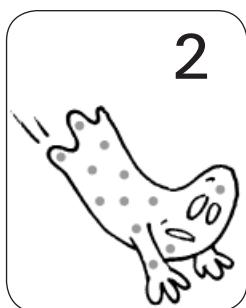
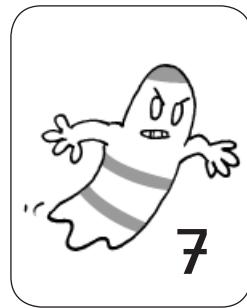
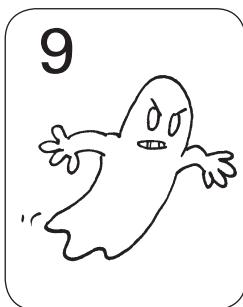
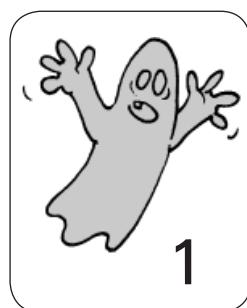
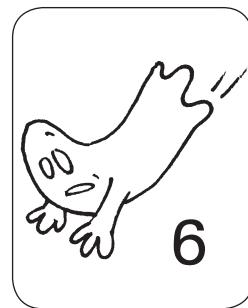
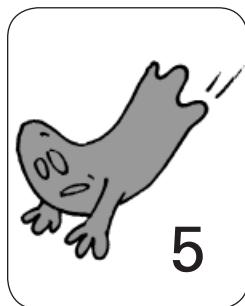
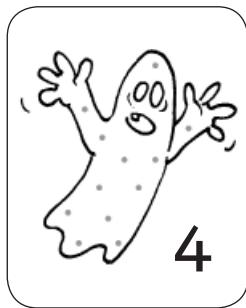
- Schreibe alle möglichen Zerlegegeschichten für die Zahl 10 auf.
- Lege deinem Partner ein Gespenst vor.
- Nun muss er das passende Gespenst suchen.
- Tanzt miteinander den Gespenstertanz.



- Schneide alle Gespenster aus.
- Schreibe alle möglichen Zerlegegeschichten für die Zahl 20 auf.
- Lege deinem Partner ein Gespenst vor.
- Nun muss er das passende Gespenst suchen.
- Tanzt miteinander den Gespenstertanz.

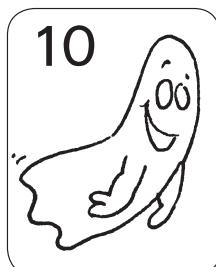
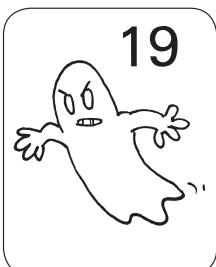
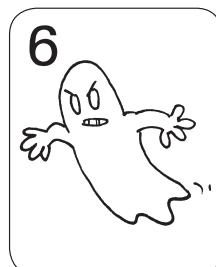
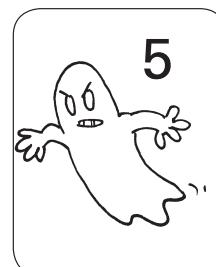
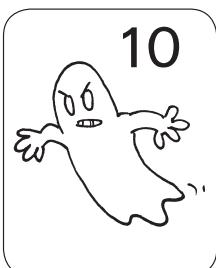
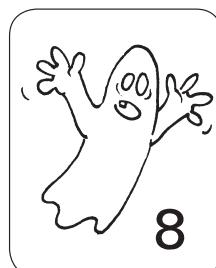
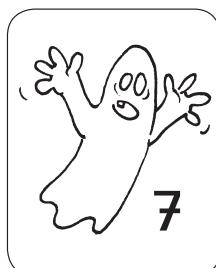
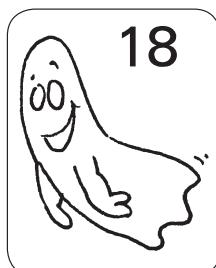
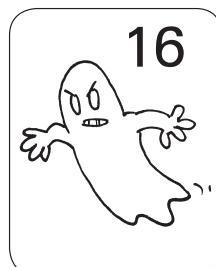
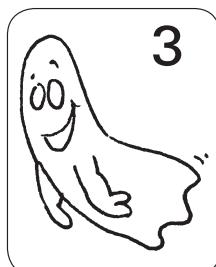
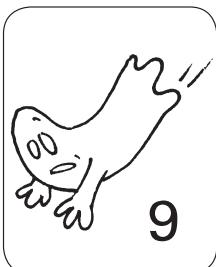
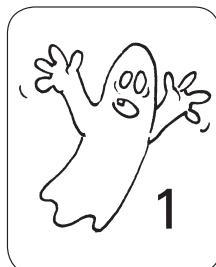


Schneide aus und ordne! Immer zwei Gespenster müssen die Zahl 10 ergeben.





Schneide aus und ordne! Immer zwei Gespenster müssen die Zahl 20 ergeben.



Plus- oder Minusgeschichte?**Lernziele und Strategien:**

Die Kinder sollen

- in Sachsituationen die Funktion der Operationszeichen + und – erkennen.
- Signalwörter (umfallen, einsteigen, aufessen usw.) verstehen und damit die vielfältigen Aussage-möglichkeiten von Plus und Minus kennenlernen.
- eine **reale Vorstellung der Textaussage** machen: **Strategie zur Lösungsfindung.**

Material:

- K 6 mit K 6a und 6b
- Folienstift
- Malblock, Buntstifte

Vorbereitung:

Laminieren Sie die Karteikarten K 6 plus K 6a und K 6b. Pro Arbeitsteam soll ein Malblock mit Bunt-stiften bereitliegen. Die szenische Darstellung wie auch der Malauftrag soll die Schaffung der realen Vorstellung unterstützen.

Die Bearbeitung der Aufgaben auf der K 6 wird mit einem **Strategie-Taler** belohnt (s. „Didaktisches Konzept“).

**K 6****Plus- oder Minusgeschichte?**

1. Lies und setze ein: + oder –.

Lies deinem Partner oder deiner Gruppe die Rechengeschichte vor.
Spielt sie nach. Wählt das richtige Rechenzeichen und begründet.



2. Malt auf den Zeichenblock selbst eine Plus- oder Minusgeschichte.

Dein Partner erzählt, was auf dem Bild passiert.



3. Lies die unvollständige Rechengeschichte.

- Beachte das Plus- oder Minuszeichen.
- Schreibe in die Karteikarte, was passiert ist.



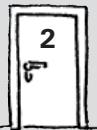
Wenn du die Aufgabe geschafft hast, darfst du einen Strategietaler in meine Schatzkiste kleben.



K 6a**Plus oder Minus?**

Lies und setze das richtige Rechenzeichen ein.

- Die Lehrerin hängt 12 Bilder auf.
- 1 Luftballon platzt.
- 10 Kinder steigen in den Bus ein.
- 5 Blumen sind verwelkt.
- 4 Euro fallen aus der Hosentasche.
- 8 Bäume werden umgesägt.
- Papa hat 9 Muffins mitgebracht.
- Der Zauberer zaubert 6 Lutscher aus dem Hut.

**K 6b****Plus oder Minus?
Was passiert in der Geschichte?**

- 3 → 3 Kerzen werden _____.
- 7 → 7 Salatköpfe werden _____.
- + 20 → Lukas _____ 20 Cent auf der Straße.
- + 9 → 9 Vögel fliegen _____.
- + 12 → Marie hat 12 Muscheln am Strand _____.
- 8 → Max hat 8 Kegel _____.
- + 5 → Ali räumt 5 Hefte _____ Schultasche.
- 6 → Steffi muss 6 Rechnungen _____.
- 4 → 4 Autos _____ Parkhaus.
- + 10 → Tom _____ 10 Bratwürstchen _____ Grill.

Umkehraufgaben lösen

Förderziele und Strategien:

Die Kinder sollen

- die Umkehrgeschichten in ihrer Ausgangssituation, der Situationsänderung und der Endsituation verstehen.
- diese Vorgänge in Zahlenausdrücke umsetzen.
- dabei situationsbezogen zur Platzhalteraufgabe gelangen.
- Strategie zur Lösungsfindung: Durch Umstellung von Ausgangs- und Endsituation zur relevanten Rechenfrage gelangen.**

Material:

- K 7 mit K 7a und K 7b
- Folienstift
- Spielsteine in verschiedenen Farben (z.B. aus „Mensch-ärgere-dich-nicht“)
- Ausgeschnittene Plus-, Minus- und Gleichheitszeichen (KV 5)

Vorbereitung:

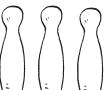
Laminieren Sie die Karteikarten K 7 plus K 7a und K 7b. Nachdem die Kinder in Partnerarbeit die Rechengeschichten gelöst haben, sollen sie mithilfe der farbigen Spielsteine selbst Umkehr- und Platzhalteraufgaben erfinden.

Die Bearbeitung der Aufgaben auf der K 7 wird mit einem **Strategie-Taler** belohnt (s. „Didaktisches Konzept“).



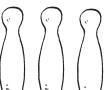
K 7

Umkehraufgaben lösen



1. Löse mit dem Partner zusammen die Aufgabe und die Umkehraufgabe.
 Erfindet nun mit den farbigen Spielsteinen und den Rechenzeichen selbst Umkehrgeschichten.

Die Spielsteine könnten Hunde, Affen, Autos, Kinder, Bücher und noch viele andere Sachen sein.



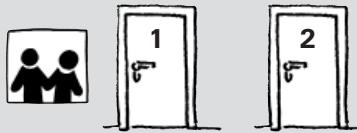
- Löse mit dem Partner zusammen die Aufgabe und die Umkehraufgabe.
- Einmal fehlt der Anfang der Geschichte, einmal die Mitte.
 Denkt euch aus, was passiert sein könnte.
- Erfindet selbst Umkehrgeschichten.



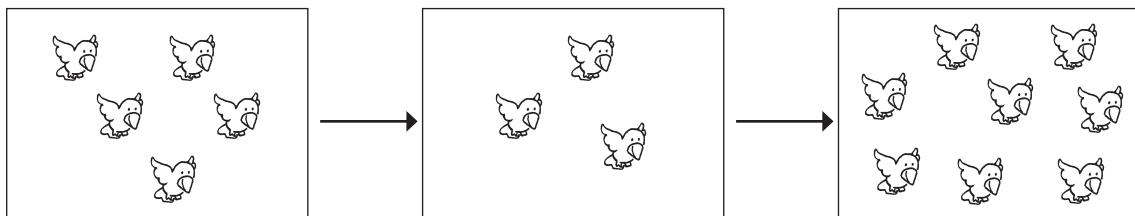
Wenn du die Aufgabe geschafft hast, darfst du einen Strategietaler in meine Schatzkiste kleben.



K 7a Umkehrgeschichten

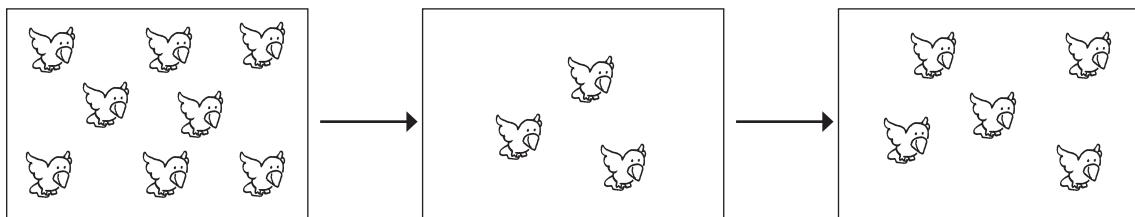


Erzählt die Geschichten. Setzt das Rechenzeichen ein.







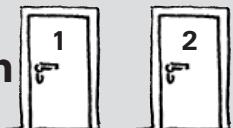




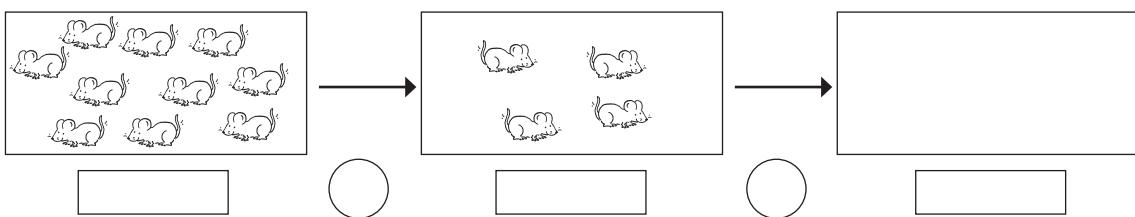




K 7b Umkehrgeschichten – Platzhaltergeschichten

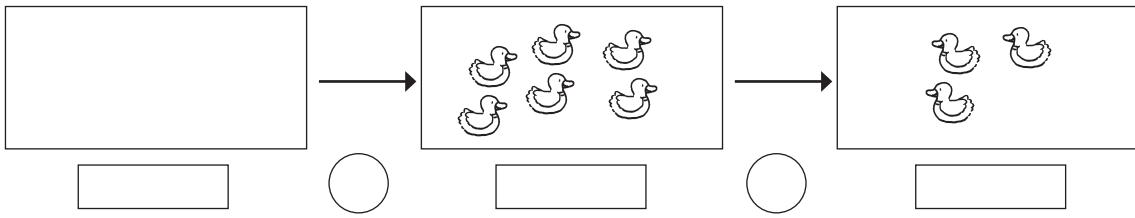


Erzählt die Geschichten. Setzt das Rechenzeichen ein.



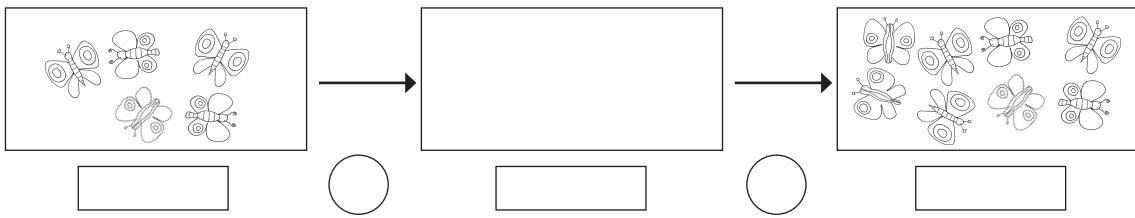
















Platzhalteraufgaben lösen

Förderziele und Strategien:

Die Kinder sollen

- Platzhaltergeschichten in ihrer Ausgangssituation, der Situationsänderung und der Endsituation verstehen.
- Platzhalteraufgaben in logisch abgeleitete Zahlenausdrücke umsetzen.
- diese mithilfe der Umkehroperation lösen.
- **Strategie zur Lösungsfindung: Anfertigen eines Streifenmodells zur Visualisierung der Additions- und Subtraktionszusammenhänge.**

Material:

- K 8 mit K 8a, K 8b, K 8c, K 8d
- Folienstift
- Schere
- Streifen (Blanko-Modell) für sämtliche Aufgaben (KV 11)

Vorbereitung:

Laminieren Sie die Karteikarten K 8 plus K 8a-8d. Laminieren Sie die Streifen, sodass sie gleich mit dem Folienstift beschriftet werden können oder kopieren Sie die Streifen mehrere Male als Papiervorlage.

Die Bearbeitung der Aufgaben auf der K 7 wird mit einem **Strategie-Taler** belohnt (s. „Didaktisches Konzept“).



K 8

Platzhalteraufgaben lösen



| | |
|--|--|
| | |
| | |

1. Lege die ausgeschnittenen Streifen vor dir auf den Tisch.

2. Lies die Aufgaben genau.

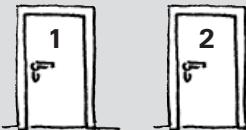
Nach welchem Stück vom Streifenmodell ist gefragt?

Wie müssen die Streifen gelegt werden, damit du dieses Stück findest?



Wenn du die Aufgabe geschafft hast, darfst du einen Strategietaler in meine Schatzkiste kleben.



K 8a**Platzhalteraufgaben – Streifenmodell 1**

1. Im Buchladen werden die Regale geordnet. Im ersten Regal stehen 12 Bücher. Das zweite ist noch leer. Insgesamt sollen 20 Bücher eingeordnet werden.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe

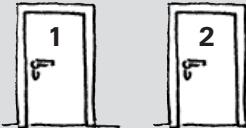
Antwort: _____

2. Im Buchladen werden die Regale geordnet. Insgesamt sollen 18 Bücher eingesortiert werden. Im zweiten Regal stehen schon 7 Bücher.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe

Antwort: _____

**K 8b****Platzhalteraufgaben – Streifenmodell 2**

1. Auf dem Tisch waren 16 Würstchen. Bello leckt sich die Schnauze. Nun liegen nur noch 8 Würstchen da.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe

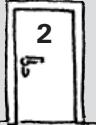
Antwort: _____

2. Bello schleicht sich in die Küche und schnappt sich 5 Würstchen. Nun liegen nur noch 9 Würstchen auf dem Teller.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe

Antwort: _____

K 8c**Platzhalteraufgaben – Streifenmodell 3**

1. Die kleine Hexe braucht 35 Wunderblumen für das Hexenfest. Gestern hat sie 17 gezaubert.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe



Antwort: _____

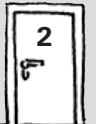
2. Die kleine Hexe hat viele Senf-Muffins gebacken. Aber in der Nacht holen sich die Waldgeister 12 Stück und essen sie auf. Jetzt hat sie nur noch 28 übrig.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe



Antwort: _____

**K 8d****Platzhalteraufgaben – Streifenmodell 4**

1. Pia will sich eine Kette aus 42 Perlen basteln. Leider gehen beim Auffädeln einige Perlen kaputt. Die Kette hat nur noch 33 Perlen.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe



Antwort: _____

2. Maja sucht sich schöne blaue Perlen für ihre Kette aus. Von den roten Perlen nimmt sie 16 Stück. Insgesamt liegen nun 34 Perlen zum Auffädeln bereit.

$$\square \bigcirc \square = \square \rightarrow \square \bigcirc \square = \square$$

Umkehraufgabe



Antwort: _____