
Multisensuelle Mathematik 2 • Modul 1

Matto, der Wattwurm®

Kinder lernen von der Natur

Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 50

Symbole

Achte beim Arbeiten auf diese Symbole:



Bearbeite die Aufgaben im Heft!



Mathe-Gespräch
Löst die Aufgaben gemeinsam!

Textaufgaben

F:

Frage

R:

Rechnung

A:

Antwort – Antworte immer im ganzen Satz!



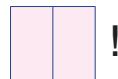
Nora-Aufgaben
Aufgaben für alle Kinder



Milo-Aufgaben
Aufgaben zum vertiefenden Üben



Meno-Aufgaben
Aufgaben zum Nachdenken und Forschen



!

Achtung, hier rechnest du über 50!

Wichtig!

Ich rechne ...

Den blau markierten Text musst du immer lesen.
Er enthält wichtige Informationen, Lösungswege
oder Rechenregeln.

Inhalt

Wo gibt es überall Mathematik?	4
Das Strandspiel – Spielanleitung	5
Matto und seine Rechenbegleiter in Klasse 2	6
Stellenwertsystem – Schätzen und Zählen	7
Orientierung im Zahlenraum bis 50	10
Zahldarstellungen – Zahlen und Zahlwörter	14
Zahldarstellungen – Das Stellenwertsystem	15
Zahldarstellungen – Der Zahlenstrahl bis 50	18
Zahlen vergleichen	20
Addition von Zehnerzahlen	21
Addition von Einern ohne Zehnerübergang (ZÜ)	24
Addition zweistelliger Zahlen ohne ZÜ	29
Addition von Einern mit ZÜ	33
Addition zweistelliger Zahlen mit ZÜ – Der Rechenstrich	39
Addition – Rechentricks	40
Addition – Rechentrick 1	41
Addition – Rechentrick 2	43
Addition – Rechentrick 3	45
Addition – Rechentraining	47
Subtraktion von Einern ohne ZÜ	51
Subtraktion zweistelliger Zahlen ohne ZÜ	53
Subtraktion von Zehnerzahlen	57
Subtraktion von Einern mit ZÜ	58
Subtraktion zweistelliger Zahlen mit ZÜ	63
Subtraktion – Rechentricks	66
Subtraktion – Rechentrick 1	68
Subtraktion – Rechentrick 2	70
Subtraktion – Rechentrick 3	72
Subtraktion – Rechentraining	74
Subtraktion – Das Fuchsspiel	76
Addition und Subtraktion – Rechentraining	77
Addition und Subtraktion – Rechengeschichten	81
Rechengeschichten zum Nachdenken und Knobeln	86
Beilage	

- Das Strandspiel – Spielplan
- Das Strandspiel – Spielkarten
- Memory – Zahldarstellungen
- Das Fuchsspiel – Spielplan

Wo gibt es überall Mathematik?



Das Strandspiel – Wiederholung Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20

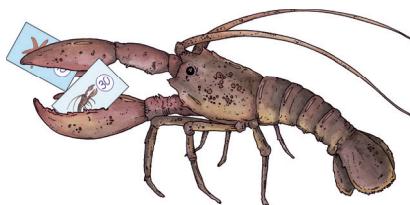


Ein Spiel für drei bis vier Mitspieler

Spielanleitung

Material:

- Spielsteine
- 1 Würfel
- Aufgabenkarten verdeckt auf zwei Stapeln



Spielverlauf:

Der Spieler, der eine Sechs würfelt, beginnt.

Wenn du auf ein Seestern-Feld oder ein Hummer-Feld kommst, ziehst du eine Aufgabenkarte von einem Stapel.

Seesternaufgaben – Plusaufgaben

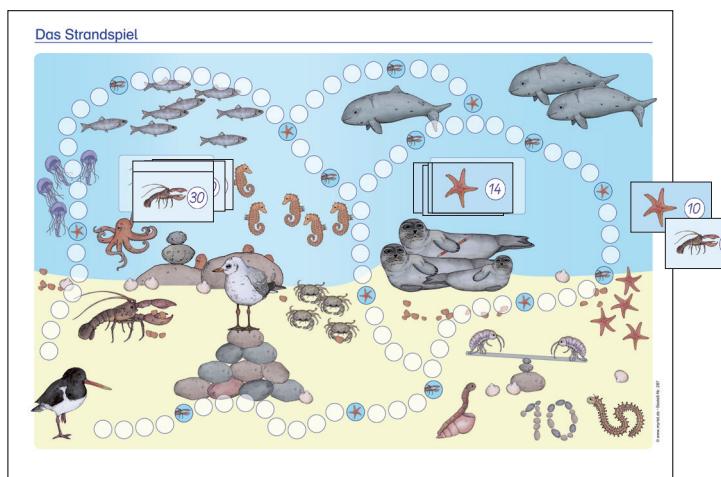
Hummeraufgaben – Minusaufgaben

Nennst du die richtige Lösung, darfst du die Karte behalten, sonst wird sie wieder unter den Stapel geschoben.

Ein Spieler ist der Spielleiter. Er hat die Lösungskarte und kontrolliert bei jeder Antwort, ob die Lösung richtig ist.

Es wird so lange gespielt, bis alle Aufgaben gelöst sind.

Deine Lehrerin / dein Lehrer hat weitere Aufgabenkarten für dich.

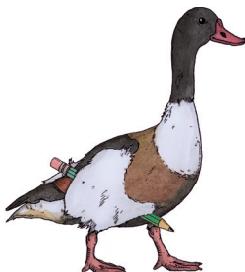


Das Strandspiel und die Aufgabenkarten findest du als Beilage in diesem Heft.



Matto, der Wattwurm

Ich habe in Klasse 1 alles, was ich im Watt und im Meer entdecken konnte, gezählt, gemessen und genau untersucht. Die Zahlen bis zwanzig kann ich auswendig. Ich möchte noch viele andere Geheimnisse der Mathematik entdecken, denn Rechnen macht mir großen Spaß. Darum habe ich beschlossen, eine Forscherreise auf das Festland zu machen. Sicher lerne ich dort neue Rechenexperten kennen. Darum mache ich mich mit meiner Lupe auf den Weg.



Nora, die Brandgans

Ich bin Nora, die schlaue Brandgans. Du erkennst mich an meinem auffälligen bunten Gefieder. Meinen Namen habe ich von dem rostroten Ring um die Brust. Meine Eier lege ich gern geschützt in Kaninchenhöhlen oder verlassenen Fuchsbauten ab. Meine Lieblingsspeisen sind Schnecken, Muscheln, Würmer und Wasserpflanzen. Die suche ich bei Ebbe im Wattenschlick.

Die Seiten mit dem Symbol Gans rechnen immer alle Kinder.



Milo, der Fuchs

Ich bin Milo, der Fuchs. Du erkennst mich an meinem rotbraunen Fell. Auf meinen langen, buschigen Schwanz bin ich sehr stolz. Ich kann fünf Meter weit und zwei Meter hoch springen und dabei den Schwanz als Steuer benutzen. Auf der Suche nach Leckerbissen streife ich durch Wälder und Wiesen.

Wir Füchse sind sehr schlau. Ich habe mir Fuchsseiten für Kinder ausgedacht, die noch mehr üben möchten.



Meno, der Austernfischer

Ich bin Meno, der Austernfischer, und lebe an der Nordseeküste. Du erkennst mich an meinem schwarz-weißen Gefieder und meinem lauten Ruf, der wie Flöten oder Trillern klingt. Ich werde auch Muschelknacker genannt, denn mit meinem langen Schnabel knappe ich jede Muschel und jede schwierige Aufgabe.

Unter meinem Symbol findest du Aufgaben zum Nachdenken und Knobeln.