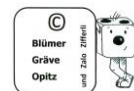


Name:	Datum:
-------	--------



Zeichne jeweils so viele Striche (Punkte) in die Schleife, wie die Zahl angibt.

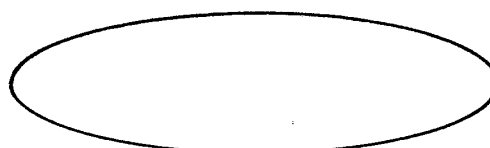
3



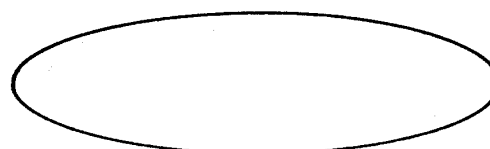
1



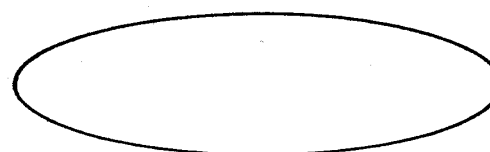
5



2



4



2



6



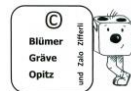
Vorgegebene Zahligenschaften zeichnerisch darstellen.

A 4 AB-01

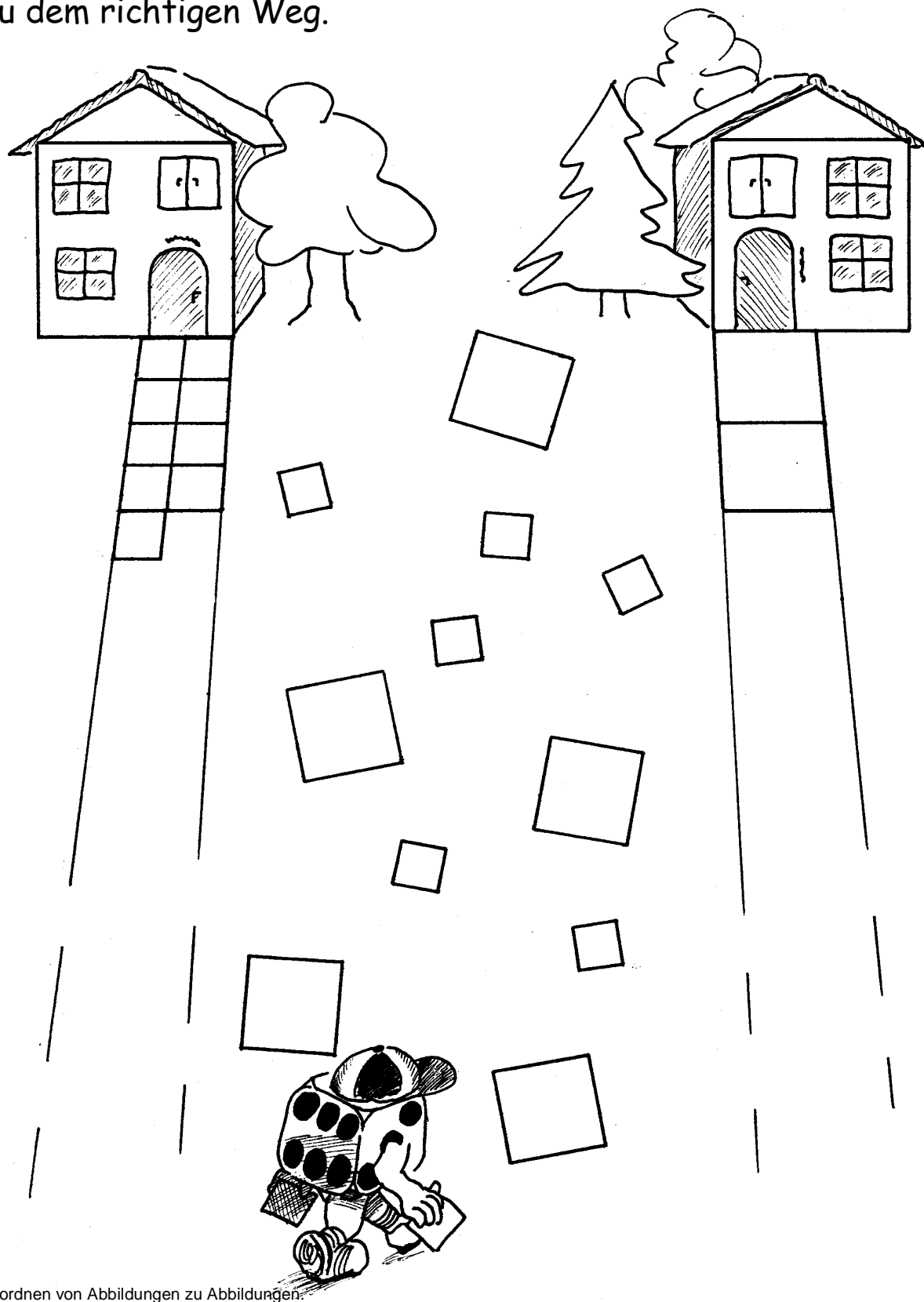
Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich im Zahlenraum bis 10 durch Zählen [in Schritten] sowie durch Ordnen und Vergleichen von Mengen und Zahlen.

Kompetent in Mathematik mit Zäli Zifferli ° Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg

Name:	Datum:
-------	--------



Die Wege werden neu gepflastert, aber die Steine sind durcheinandergeraten. Ziehe von jedem Stein einen Strich zu dem richtigen Weg.



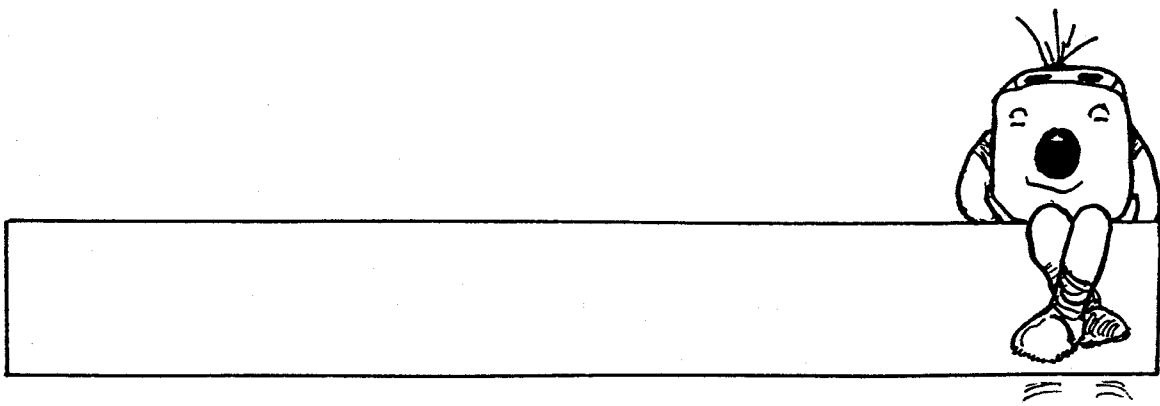
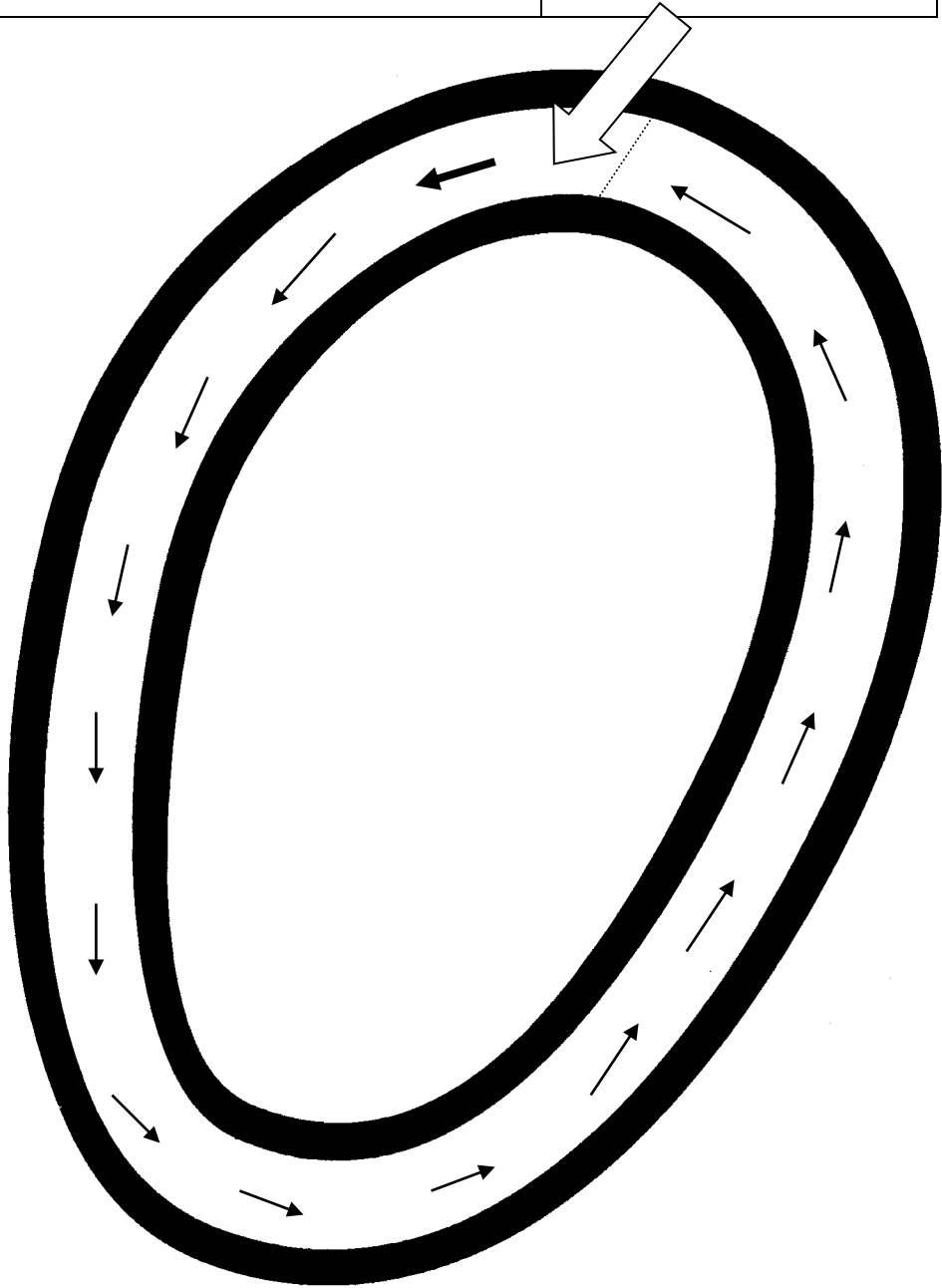
Zuordnen von Abbildungen zu Abbildungen.

B 1 AB-02 Die Schülerinnen und Schüler ordnen Grundsituationen mit konkretem Material.

Kompetent in Mathematik mit Zulo Zifferli ° Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg

Name:

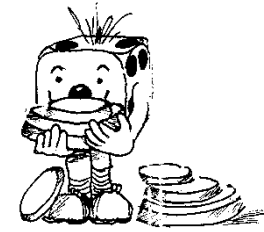
Datum:





A 2 AB-15c0

Die Schülerinnen und Schüler kennen Ziffern als eine Form der Mengendarstellung und wechseln zwischen verschiedenen Mengen- und Zahldarstellungen
Kompetent in Mathematik mit Zelo Zifferli ° Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg

Schneide unten die Münzen aus und ordne sie nach ihrem Wert auf- und absteigend in die Raster. Du kannst auch echte Münzen nehmen.



							
---	--	--	--	--	--	--	--

							
---	--	--	--	--	--	--	--



Name: _____

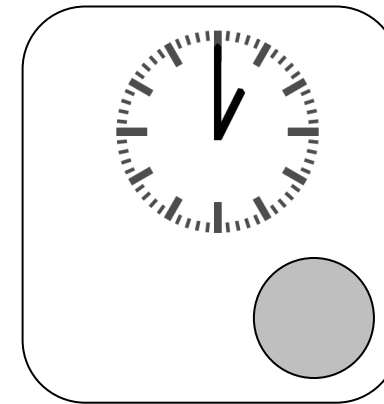
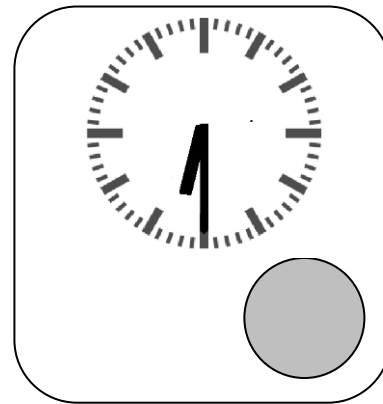
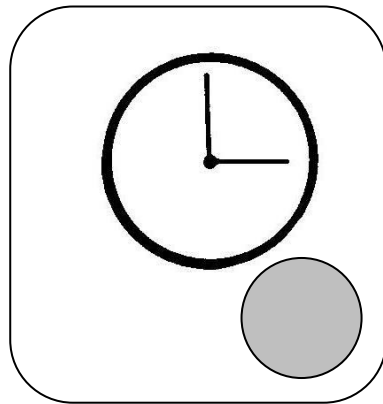
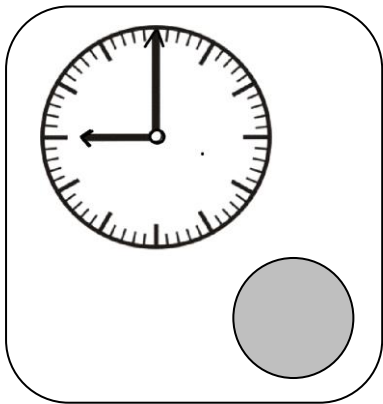
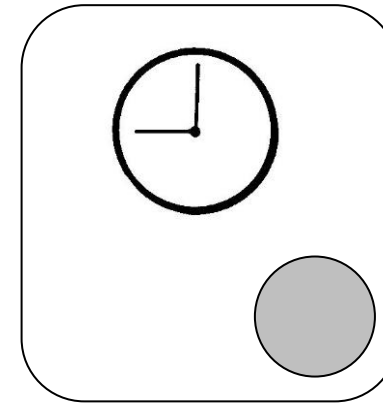
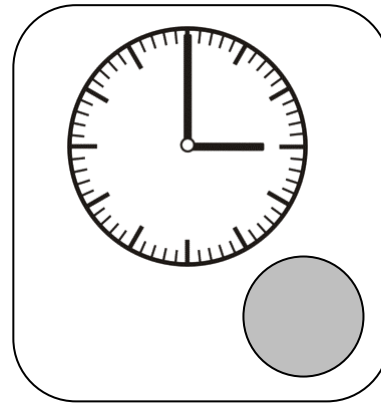
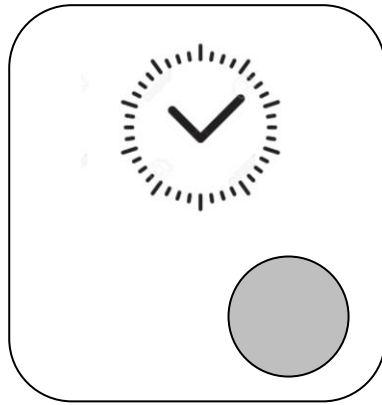
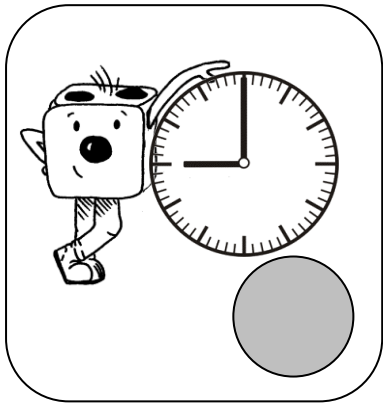
Datum: _____

M2 AB-08

Die Schülerinnen und Schüler ordnen Abbildungen und Gegenstände nach Geldbeträgen



Hilf Zalo bei der Fehlersuche. **Es ist 9:00 Uhr.**
 Streiche die Uhren durch, die nicht die richtige Zeit zeigen.



Name:

Datum:

M 4 AB-05

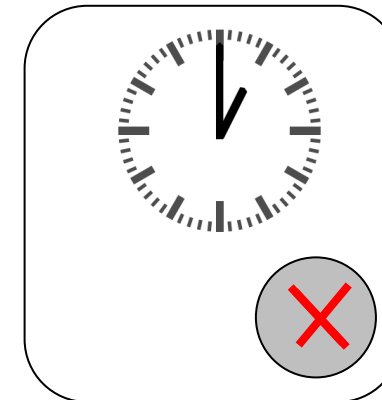
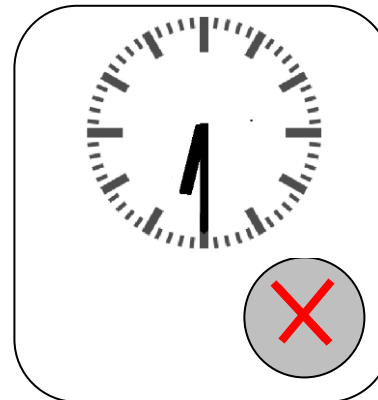
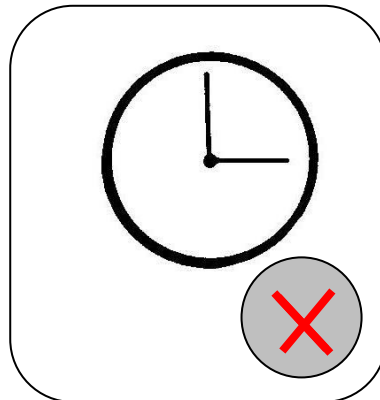
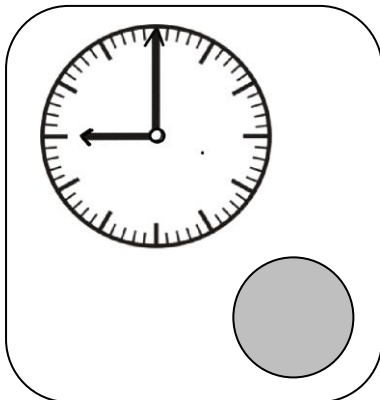
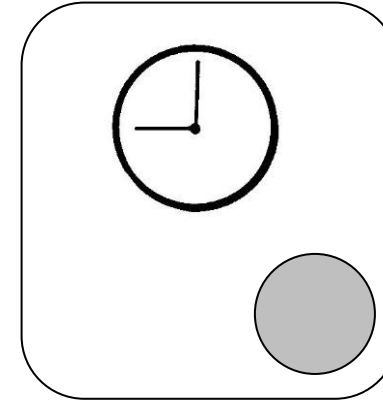
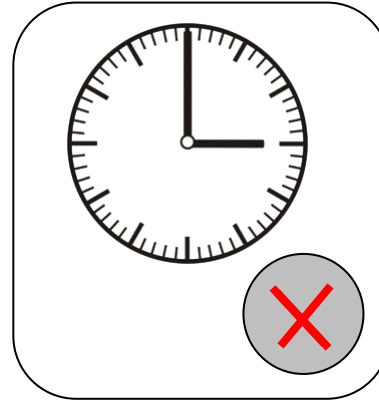
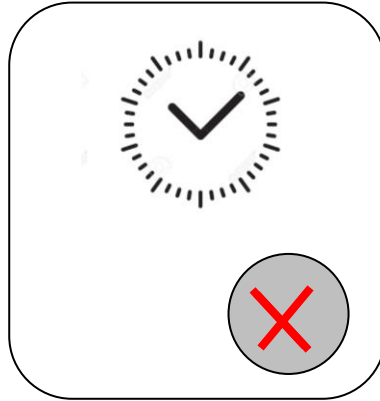
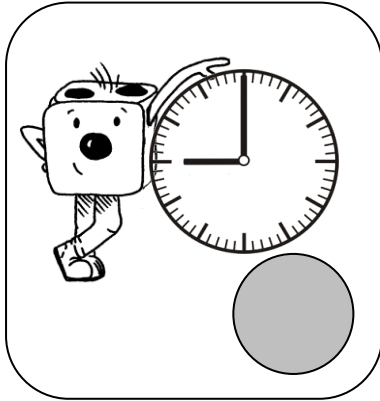
Die Schülerinnen und Schüler lesen einfache Uhrzeiten (volle Stunde, halbe Stunde, Viertelstunde, Dreiviertelstunde) auf analogen Uhren ab und stellen analoge Uhren auf vorgegebene Uhrzeiten ein bzw. tragen die fehlenden Zeiger und/oder Ziffern ein

Kompetent in Mathematik mit Zalo Zifferli © Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg



Lösungsblatt

Hilf Zalo bei der Fehlersuche. **Es ist 9:00 Uhr.**
Streiche die Uhren durch, die nicht die richtige Zeit zeigen.



Name:

Datum:



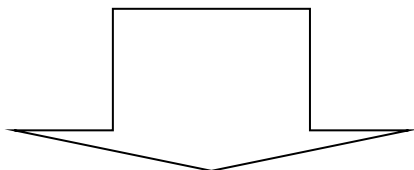


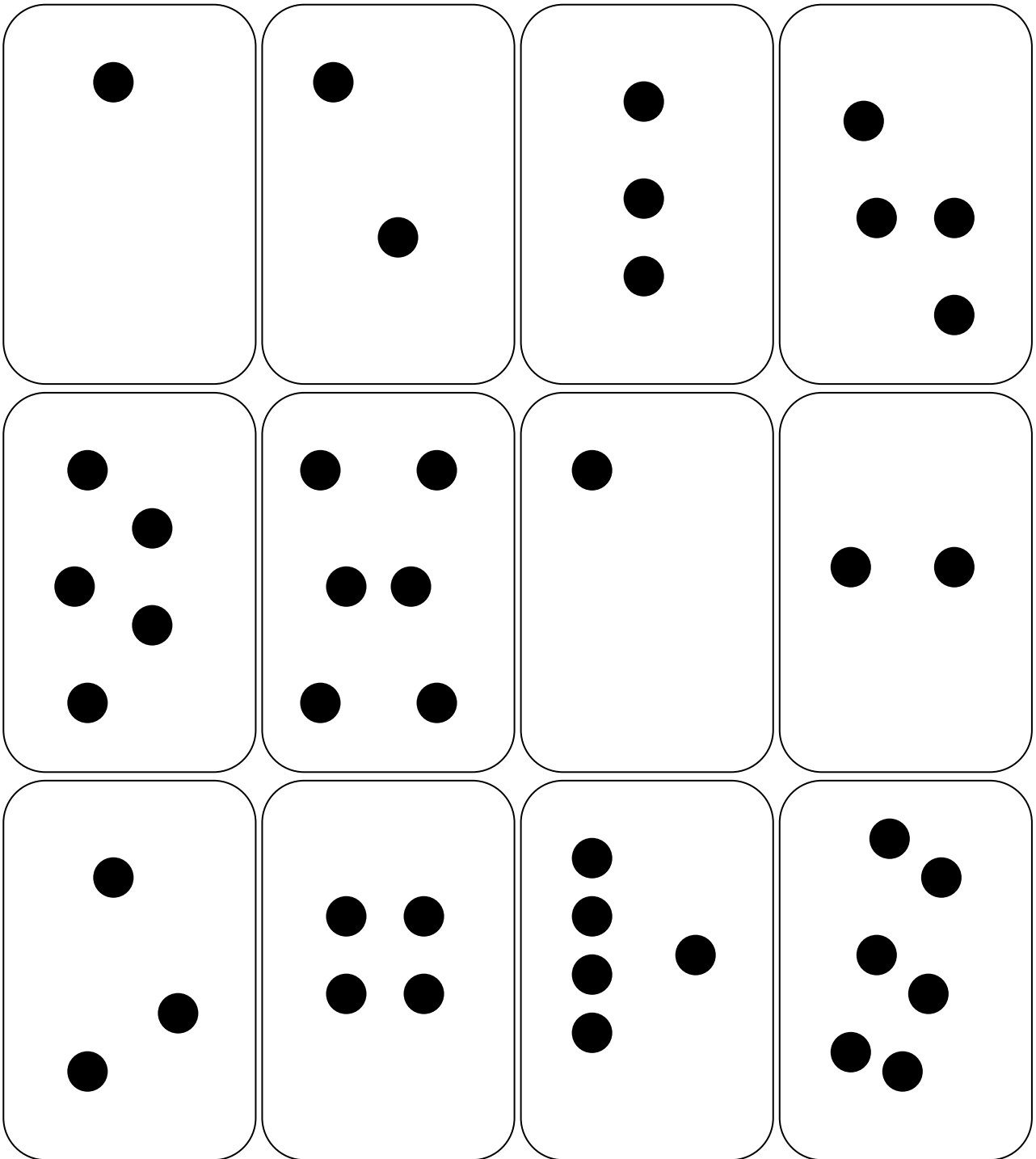
Spiele

C 1 - 03 Schnellrechner

Bezug	Bereich: Zahlen und Operationen Schwerpunkt: Schnelles Kopfrechnen
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Kenntnisse und Fähigkeiten, Rechenoperationen im Zahlenraum bis 6 teilweise/vollständig vorstellend auszuführen
Aufgabe	Zwei Mengendarstellungen miteinander vergleichen und die Differenz benennen.
Mitspieler	2 bis 6
Material	<ul style="list-style-type: none">• 36 Spielkarten mit Punktmengendarstellungen von 1 bis 6 (siehe nachfolgende Seiten)• 18 Plättchen als Siegpunkte
Vorbereitung	Die Karten werden gemischt und in zwei Stapeln à 18 Karten auf den Tisch gelegt.
Verlauf	Ein Spieler beginnt, indem er von einem Stapel eine Karte aufdeckt und die Menge benennt. („Hier ist eine 3.“) Sein Nachbar nimmt vom anderen Stapel eine Karte, deckt sie auf und benennt sie. („Hier ist eine 5.“) Beide Spieler berechnen die Differenz. Wer zuerst die richtige Lösung („2 dazu!“) ruft, bekommt von der Lehrkraft einen Siegpunkt ausgehändigt. Die aufgedeckten Karten werden aus dem Spiel genommen. Dann sind die nächsten beiden Spieler an der Reihe. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten aufgedeckt sind.
Methodische Hinweise	Bei einer geraden Mitspielerzahl spielen immer die gleichen 2 Spieler gegeneinander. Ggf. nach einigen Runden die Plätze wechseln.
Sieger	Sieger ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.
Variation	Statt der Spielkarten können auch zwei Würfel genutzt werden.

Blümer, Gräve, Opitz: Kompetent in Mathematik mit Zalo Zifferli ° Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg





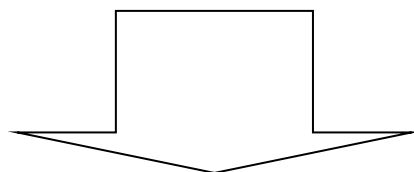


Spiele






























A 2 - 03 Punkte und Zahlzeichen (Memory)

Bezug	Bereich: Zahlen und Operationen Schwerpunkt: Zahlenvorstellung
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen Ziffern als eine Form der Mengendarstellung und wechseln zwischen verschiedenen Mengen- und Zahldarstellungen
Aufgabe	Kärtchen mit einer Punktmenge den Kärtchen mit der entsprechenden Zahl zuordnen (Spielidee: Memory)
Mitspieler	2 bis 4
Material	<ul style="list-style-type: none">• 24 Punktmengenkärtchen• 24 Zahlzeichenkärtchen (siehe nachfolgende Seiten)
Vorbereitung	Die Kärtchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet.
Verlauf	Reihum darf jeder Schüler zwei Kärtchen seiner Wahl aufdecken. Hat er Kärtchen aufgedeckt, bei denen Mengen- und Zahlangabe nicht übereinstimmen, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat er zwei übereinstimmende Kärtchen aufgedeckt, darf er dieses Paar aus dem Spiel nehmen und zwei weitere Kärtchen aufdecken.
Methodische Hinweise	Um das Spiel einfacher zu gestalten, kann mit einer geringeren Anzahl Kärtchen gespielt werden. Erleichtert wird das Spiel auch, wenn zunächst die Mengen 5 und 6 nicht im Spiel sind.
Sieger	Sieger ist der Mitspieler, der die meisten Paare aufgedeckt hat.
Variation	

Blümer, Gräve, Opitz: Kompetent in Mathematik mit Zalo Zifferli ° Best.-Nr.306 © Brigg Verlag, Friedberg



Material Spiel A2-03
12 von 24 Punktmengen-Kärtchen

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