

Inhaltsverzeichnis			Rechnen bis 1000		
				Seite	
<b>Vorwort</b>				4	
Nr.	Lerninhalt		Spielform		
1	A	<b>+ und – innerhalb der Hunderter</b>	Ausmalen	5	
	B		Puzzle	7	
	C		Bild aus Punkten	9	
	D		Geheimschrift	11	
2	A	<b>+ und – über die Hunderter</b>	Domino	13	
	B		Bild aus Punkten	15	
	C		Geheimschrift	17	
	D		Ausmalen	19	
3	A	<b>· und : mit Zehner- und Hunderterzahlen</b>	Bild aus Punkten	21	
	B		Ausmalen	23	
	C		Puzzle	25	
	D		Geheimschrift	27	
4	A	<b>Schriftliche Addition ohne Übertrag</b>	Ausmalen	29	
	B		Puzzle	31	
	C		Bild aus Punkten	33	
	D		Domino	35	
5	A	<b>Schriftliche Addition mit Übertrag</b>	Bild aus Punkten	37	
	B		Domino	39	
	C		Ausmalen	41	
	D		Puzzle	43	
6	A	<b>Schriftliche Subtraktion ohne Übertrag</b>	Geheimschrift	45	
	B		Domino	47	
	C		Bild aus Punkten	49	
	D		Puzzle	51	
7	A	<b>Schriftliche Subtraktion mit Übertrag</b>	Geheimschrift	53	
	B		Puzzle	55	
	C		Ausmalen	57	
	D		Bild aus Punkten	59	
8	A	<b>Halbschriftliche Multiplikation</b>	Puzzle	61	
	B		Domino	63	
	C		Ausmalen	65	
	D		Geheimschrift	67	
9	A	<b>Halbschriftliche Division</b>	Bild aus Punkten	69	
	B		Puzzle	71	
	C		Geheimschrift	73	
	D		Ausmalen	75	
10	A	<b>Sachaufgaben</b>	<b>Geld (€, Ct)</b>	Geheimschrift	77
	B		<b>Längen (km, m, cm)</b>	Bild aus Punkten	79
	C		<b>Zeit (Jahr, Tag, h, min)</b>	Ausmalen	81
	D		<b>Gewicht (t, kg, g)</b>	Puzzle	83

Das **Rechnen bis 1000** gehört mit den 4 schriftlichen bzw. halbschriftlichen Rechenverfahren zu den **elementaren Grundfertigkeiten** jedes Kindes in der Primarstufe, in der Förderschule und darüber hinaus in der Sekundarstufe 1.

Dem allgemeinen Bestreben nach stärkerer *individueller Förderung* entsprechend werden zu jedem der 10 Einzelthemen Übungsspiele *in 4 verschiedenen Niveaustufen* mit unterschiedlicher Spielform angeboten. Mit Ausnahme der Sachaufgaben sind sie wie folgt aufgebaut:

- Spiele mit der Bezeichnung **A** enthalten normale Aufgaben und beginnen mit einer kurzen Anleitung, damit die Kinder ihre Lücken selbstständig schließen können und die Lehrer/-innen entlastet werden.
- Die mit **B** bezeichneten Spiele verzichten auf diese Anleitung und enthalten ansonsten Aufgaben des gleichen Schwierigkeitsgrades.
- Die Spiele mit den Buchstaben **C** und **D** enthalten anspruchsvollere Rechnungen, z. B. Aufgaben mit wechselnder Leerstelle oder dreischrittige Aufgabenstellungen.

Alle Spiele enthalten zwischen 12 und 20 Aufgaben zur *Addition* und *Subtraktion* (jeweils Kopfrechnen und schriftliche Rechenverfahren) bzw. zur *Multiplikation* und *Division* (jeweils Kopfrechnen und halbschriftliches Rechnen). Eine Ausnahme stellt die Spielgruppe 10 dar, in der ausschließlich Sachaufgaben enthalten sind.

**Hinweis zur Spielgruppe 7 (Schriftliche Subtraktion mit Übertrag):** Hier konnten in den Lösungen die Übertragszahlen nicht eingetragen werden, da es zwei mögliche Rechenverfahren (Abziehen und Ergänzen) gibt. Wenn den Kindern die Übertragszahlen in den Lösungen präsentiert werden sollen, können sie auf die Lösungsblätter vor dem Kopieren ergänzt werden.

**Hinweis zu den Spielgruppen 8 und 9 (Halbschriftliche Multiplikation und Division):** Hier sind verschiedene Zwischenrechnungen in den Lösungen möglich. In diesem Band wurde bei der Multiplikation jeweils mit der größten Zahl begonnen, da die Kinder sonst leicht Stellenwertfehler machen. Bei der Division wurde eine Lösung gewählt, die einfach ausgerechnet werden kann. Es ist aber sinnvoll, die Kinder darauf hinzuweisen, dass sie auch auf anderem Weg zur richtigen Lösung gelangen können.

Die Übungen sind methodisch in der bewährten Form der **Rechenspiele** gestaltet. Dies fördert die Motivation und erleichtert durch *Selbstkontrollmöglichkeiten* den Einsatz *bei innerer Differenzierung, im Förderunterricht, im Wochenplan und in der Freiarbeit*.

Die Beschränkung auf insgesamt nur **fünf verschiedene Spielformen** mit leicht verständlichen Spielregeln (Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino, Geheimschrift, Puzzle) sorgt zum einen für den Erhalt der Übungsbereitschaft und vermeidet zum anderen die Verzettelung und unnötige zusätzliche Erklärungen durch die Lehrperson. Wegen der **vier Differenzierungsstufen** eignen sich die Kopiervorlagen besonders für den Unterricht in sehr heterogenen Klassen und in jahrgangsgemischten Klassen.

Diese Rechenspiele lassen sich *unabhängig von jedem Lehrbuch* oder anderen Übungsmitteln einsetzen. Zudem sind die Spiele ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.