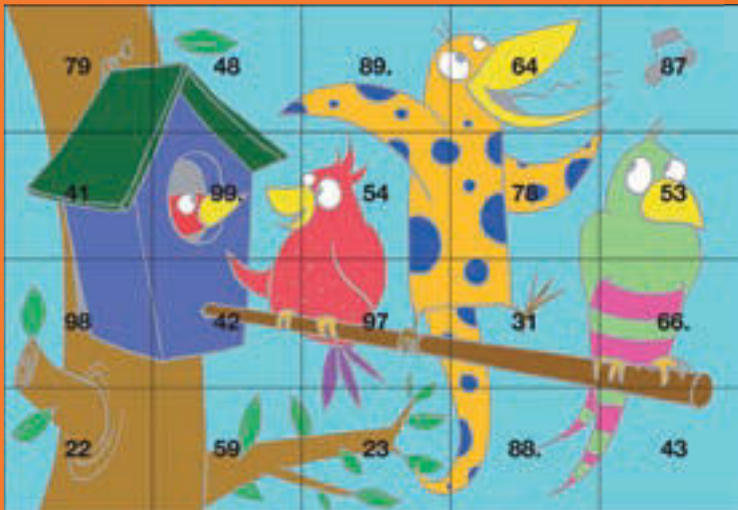


PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse

40 Rechenspiele zu den wesentlichen
Lerninhalten

Grundschule

BRIGG
VERLAG
Büchler

BRIGG
VERLAG
Büchler

Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© by Brigg Verlag C. Büchler, Beilingerstr. 21, 86316 Friedberg, Inhaberin: Claudine Büchler
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 340DL

ISBN 978-3-95660-340-2 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse

40 Rechenspiele zu den
wesentlichen Lerninhalten

Kopiervorlagen mit Lösungen
und Selbstkontrolle

BRIGG  VERLAG

Download
Ansicht

© by Brigg Verlag C. Büchler, Beilingerstr. 21, 86316 Friedberg, Inhaberin: Claudine Büchler
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen
Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung
an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert
oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht
oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Illustrationen: Julia Flasche

Layout/Satz: PrePress-Salumae.com, Kaisheim

Inhaltsverzeichnis		Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 2. Klasse			
					Seite
Vorwort					4
Lerninhalt		Aufgabentyp	Spielform	Nr.	
Erweiterung des Zahlenraums bis 100		Zahlenfolge von 1 bis 100	Bild aus Punkten	1	5
		Zehner und Einer	Domino	2	7
		Zehner und Einer	Ausmalen	3	9
		Größerer Nachbarzehner	Ja-Nein-Spiel	4	11*
		100er-Feld	Bild aus Punkten	5	13
Addition und Subtraktion	ohne Überschreitung (o. Ü.), einstellig	$ZE + E = \square$	Memory	6	15
		$ZE - E = \square$	Bild aus Punkten	7	17
		$ZE \pm E = \square$	Geheimschrift	8	19
		$ZE \pm Z = \square$	Ausmalen	9	21
	mit Erreichen der Zehnerzahl, einstellig	$ZE + E = \square, Z - E = \square$	Puzzle	10	23
		$\square + E = Z, Z - \square = ZE$	Kreis-Domino	11	25*
	mit Zehnerüberschreitung (m. Ü.), einstellig	$ZE + E = \square$	Puzzle	12	27
		$ZE - E = \square$	Domino	13	29
		$ZE \pm E = \square$	Ausmalen	14	31
		$ZE \pm E = \square$	Kreis-Domino	15	33
	ohne Zehnerüberschreitung (o. Ü.), zweistellig	$ZE + ZE = \square, ZE + \square = ZE$	Ausmalen	16	35*
		$ZE - ZE = \square$	Geheimschrift	17	37
		$ZE \pm ZE = \square$	Puzzle	18	39
	mit Zehnerüberschreitung (m. Ü.), zweistellig	$ZE + ZE = \square$	Bild aus Punkten	19	41
		$ZE/E + ZE/E = \square$	Ausmalen	20	43
		$ZE - ZE = \square$	Ausmalen	21	45
		mit Erreichen der 100	Ergänzen bis 100	Puzzle	22
	Verdoppeln und Halbieren		Verdoppeln und Halbieren	Bild aus Punkten	23
1 x 1		mit 2, 4, 8	Kreis-Domino	24	51
		mit 2, 4, 8, 5, 10	Puzzle	25	53
		mit 3, 6, 9	Ausmalen	26	55
		mit 7	Ausmalen	27	57
		mit allen Reihen	Kreuzzahlrätsel	28	59*
1 : 1		mit 2, 4, 8	Puzzle	29	61
		mit 3, 6, 9	Ja-Nein-Spiel	30	63*
		mit allen Reihen	Kreis-Domino	31	65
		mit allen Reihen	Ausmalen	32	67
1 x 1 und 1 : 1		mit 7	Geheimschrift	33	69
		mit allen Reihen	Puzzle	34	71
	mit $\pm E$	mit allen Reihen	Kreuzzahlrätsel	35	73
		mit allen Reihen	Kreis-Domino	36	75
		mit allen Reihen	Ausmalen	37	77
Rechnen mit Größen und Sachrechnen	Länge, Zeit	Ergänzen bis 1 m und bis 1 h	Bild aus Punkten	38	79
	Euro	Multiplizieren und Dividieren	Ja-Nein-Spiel	39	81*
	Geld, Zeit, Länge	Sachaufgaben	Ausmalen	40	83

* Differenzierungsangebot

Die 40 Rechenspiele bieten Lehrkräften zusätzliches Übungsmaterial zu den grundlegenden Lerninhalten des 2. Schuljahres mit besonderen Schwerpunkten bei der Zehnerüberschreitung und dem kleinen Einmaleins und eignen sich bestens für einen differenzierenden Unterricht.

Die Übungen sind methodisch in der bewährten Form von *Rechenspielen* gestaltet. Dies fördert die *Motivation* und erleichtert durch die Möglichkeit der *Selbstkontrolle* den Einsatz bei *innerer Differenzierung*, im *Förderunterricht*, im *Wochenplan*, in der *Freiarbeit* und in *jahrgangsgemischten Klassen*.

Für eine *Differenzierung* sind Seiten, die anspruchsvollere Spiele enthalten, mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

Dieser Band enthält acht verschiedene Spielformen: Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino/Kreis-Domino, Geheimschrift, Ja-Nein-Spiel, Kreuzzahlrätsel, Memory und Puzzle. Bei allen Spielformen werden die Lösungen spielerisch für die Selbstkontrolle eingesetzt. Im Lösungs-

ablauf wird dann je nach Spielform ausgemalt, der Reihe nach mit Strichen verbunden, bei Domino-, Memory- oder Puzzleteilen richtig sortiert, in der Geheimschrift mit Schlüsselbuchstaben gearbeitet und im Kreuzzahlrätsel eingesetzt.

Die Kinder finden eine (knappe) Anleitung zum jeweiligen Spiel direkt auf dem Aufgabenblatt. Auf jedem Lösungsblatt steht eine genaue Anleitung für die Lehrperson, die Sie den Kindern entweder erläutern können oder z. B. auf einer Karte kopiert zum Freiarbeitsmaterial dazulegen können.

Das exakt gegliederte Inhaltsverzeichnis mit Angabe des Lerninhalts, des Aufgabentyps, der Spielform und der Differenzierungsangebote ermöglichen Ihnen einen schnellen zielgerichteten Zugriff.

Die Rechenspiele sind *lehrbuchunabhängig einsetzbar*, leicht verständlich und damit ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.

Zahlenfolge von 1 bis 100

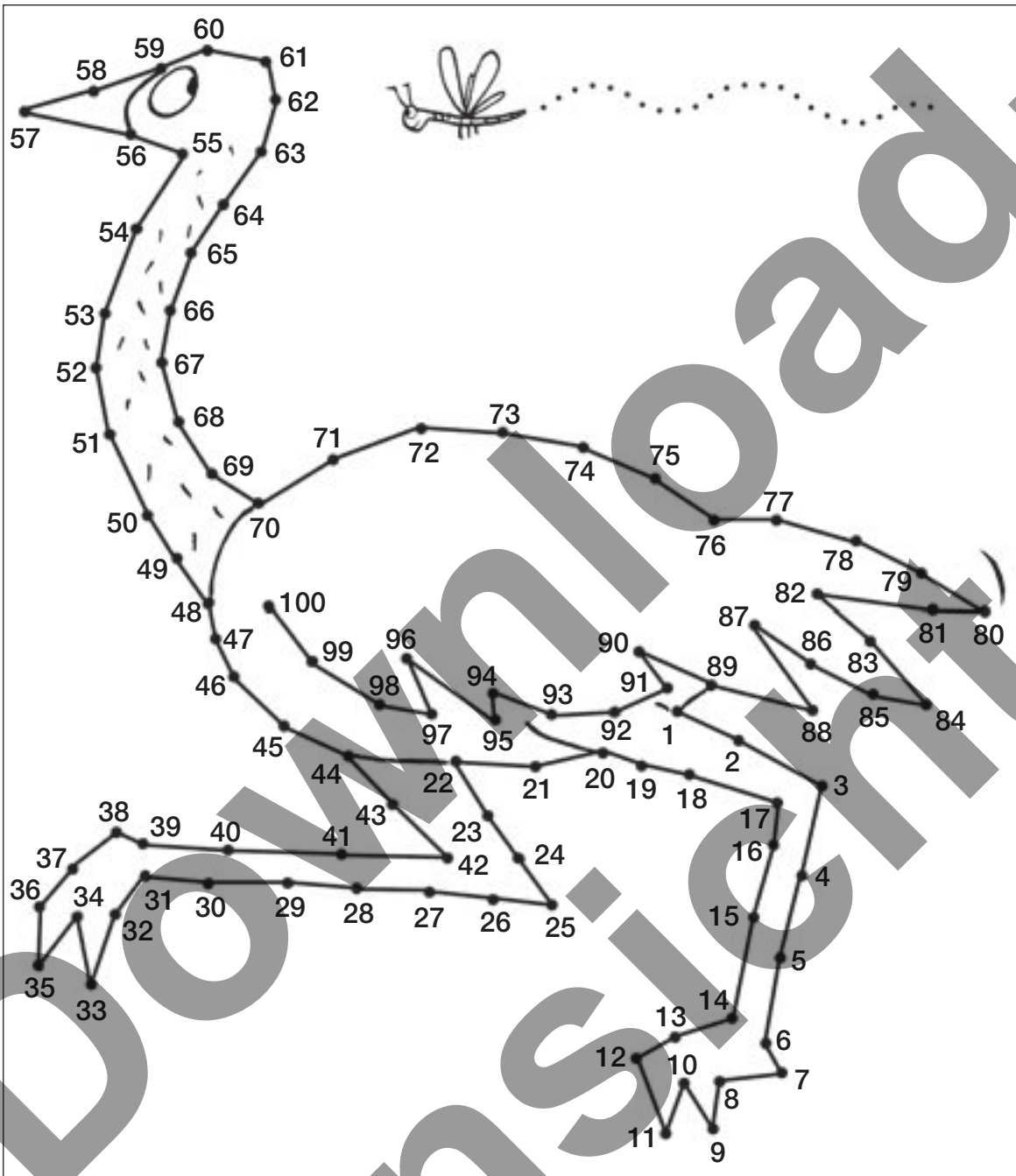
1

Verbinde die Zahlen von 1 bis 100 mit dem Lineal.

Download from Ansjournal.com

Bild aus Punkten



















Erweiterung des Zahlenraums bis 100





















So geht's:

- Suche die kleinste Zahl (1) im Bild.
- Verbinde von hier aus die Punkte in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen (Lineal).
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

Ordne Zehnern und Einern die richtige Zahl zu (immer rechts).

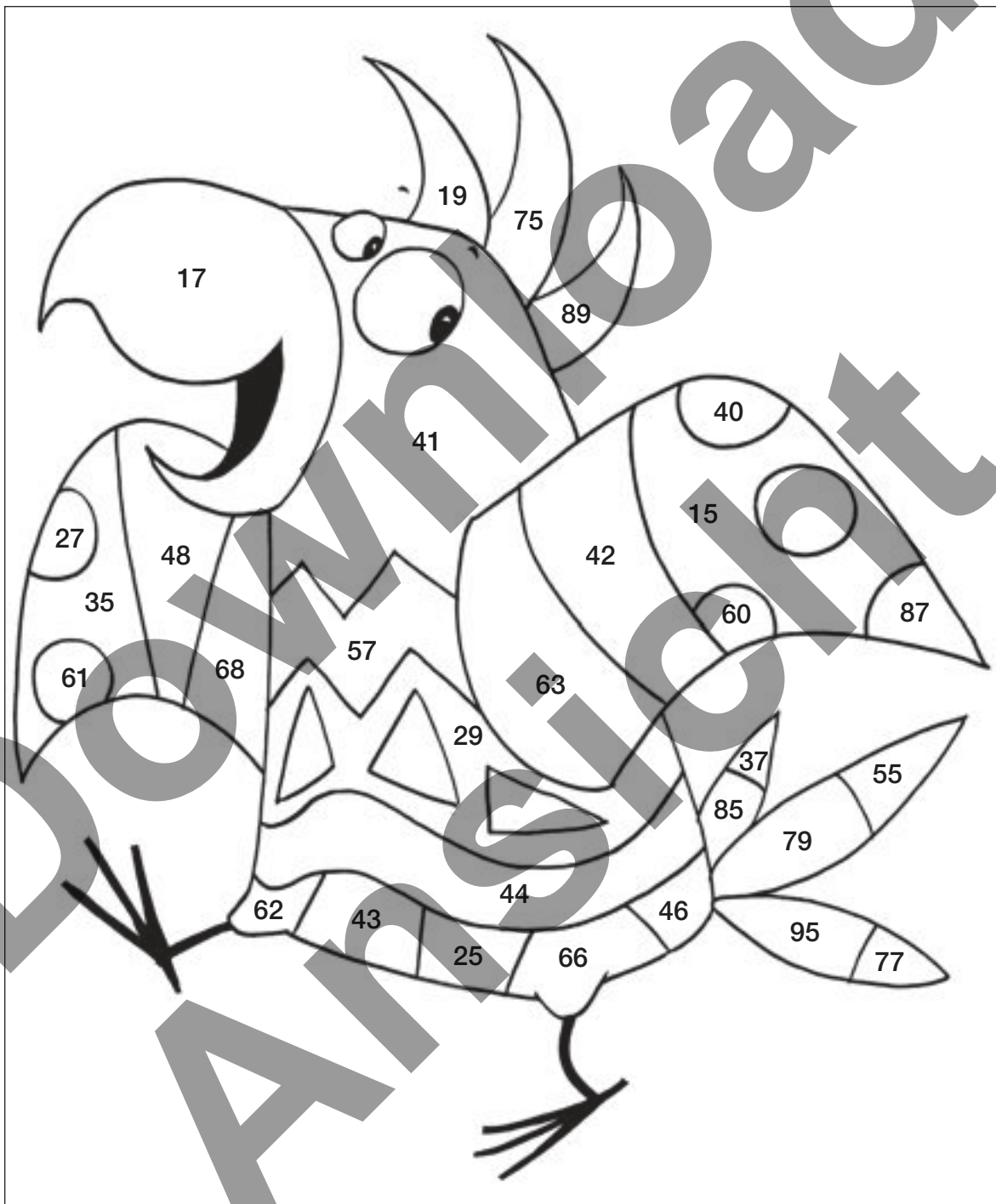
64  9 E 3 Z	65  9 Z 4 E
76  8 Z 7 E	98  2 Z 7 E
START  6 Z 4 E	92  1 Z 3 E
27  5 E 2 Z	94  6 E 7 Z
41  3 E 7 Z	58  6 Z 5 E
ZIEL  8 Z 7 E	25  5 Z 2 E
36  5 Z 8 E	39  4 Z 1 E
73  8 Z 0 E	13  6 E 3 Z
52  9 Z 2 E	80  8 E 9 Z

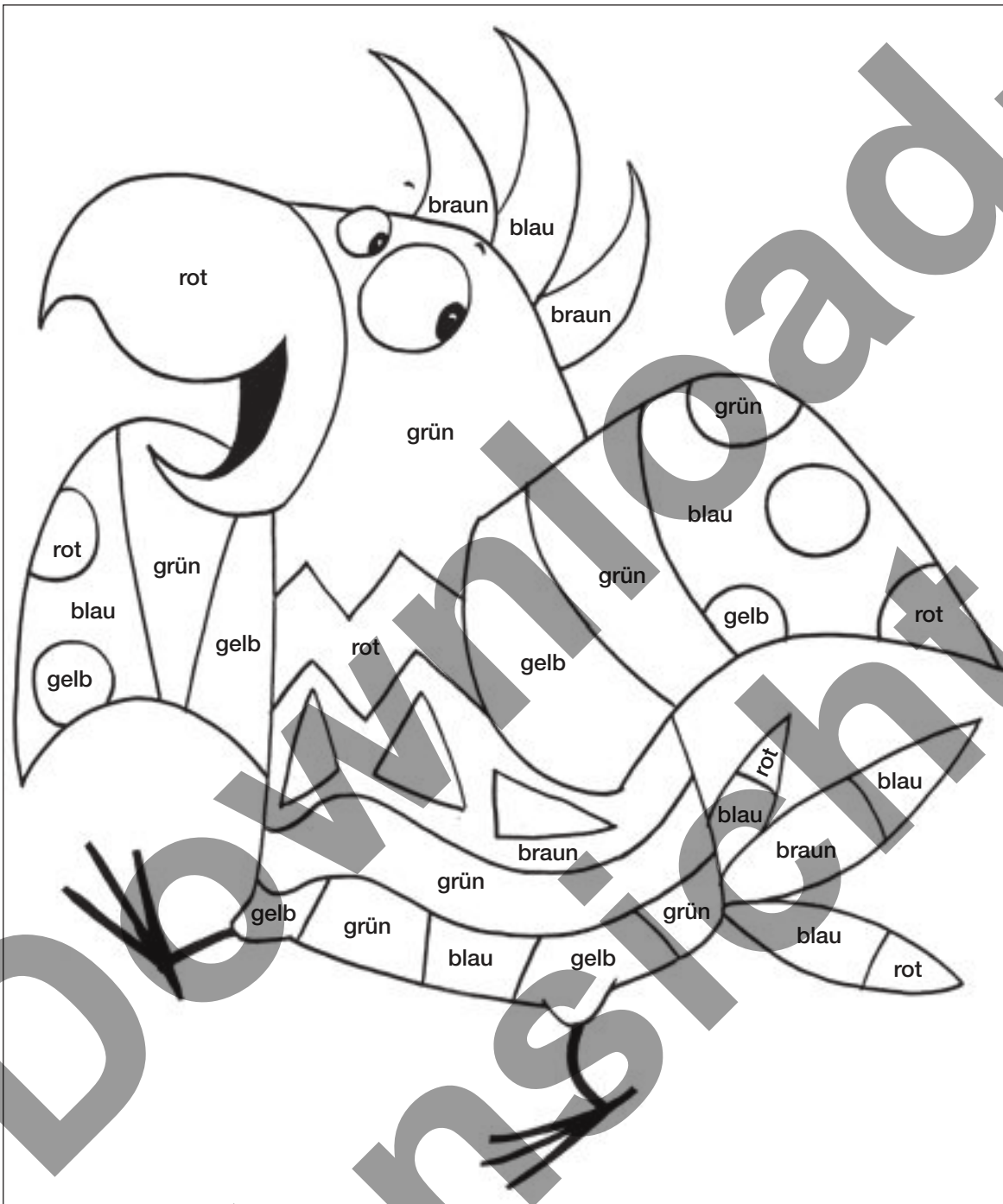
<p>START</p>  <p>6 Z 4 E</p>	<p>64</p>  <p>9 E 3 Z</p>
<p>39</p>  <p>4 Z 1 E</p>	<p>41</p>  <p>3 E 7 Z</p>
<p>73</p>  <p>8 Z 0 E</p>	<p>80</p>  <p>8 E 9 Z</p>
<p>98</p>  <p>2 Z 7 E</p>	<p>27</p>  <p>5 E 2 Z</p>
<p>25</p>  <p>5 Z 2 E</p>	<p>52</p>  <p>9 Z 2 E</p>
<p>92</p>  <p>1 Z 3 E</p>	<p>13</p>  <p>6 E 3 Z</p>
<p>36</p>  <p>5 Z 8 E</p>	<p>58</p>  <p>6 Z 5 E</p>
<p>65</p>  <p>9 Z 4 E</p>	<p>94</p>  <p>6 E 7 Z</p>
<p>76</p>  <p>8 Z 7 E</p>	<p>87</p>  <p>ZIEL</p>

So geht's:

- Schneide alle Dominoteile aus.
- Ordne Zehnern und Einern die richtige Zahl (immer rechts) zu.
- Beginne mit START.
- **Selbstkontrolle:** Alle Dominoteile nebeneinander ergeben eine Bilderfolge.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

Male die Felder **rot** an bei einer **7** an der **Einerstelle**,
blau bei einer **5** an der **Einerstelle**,
braun bei einer **9** an der **Einerstelle**,
grün bei einer **4** an der **Zehnerstelle**,
gelb bei einer **6** an der **Zehnerstelle**.

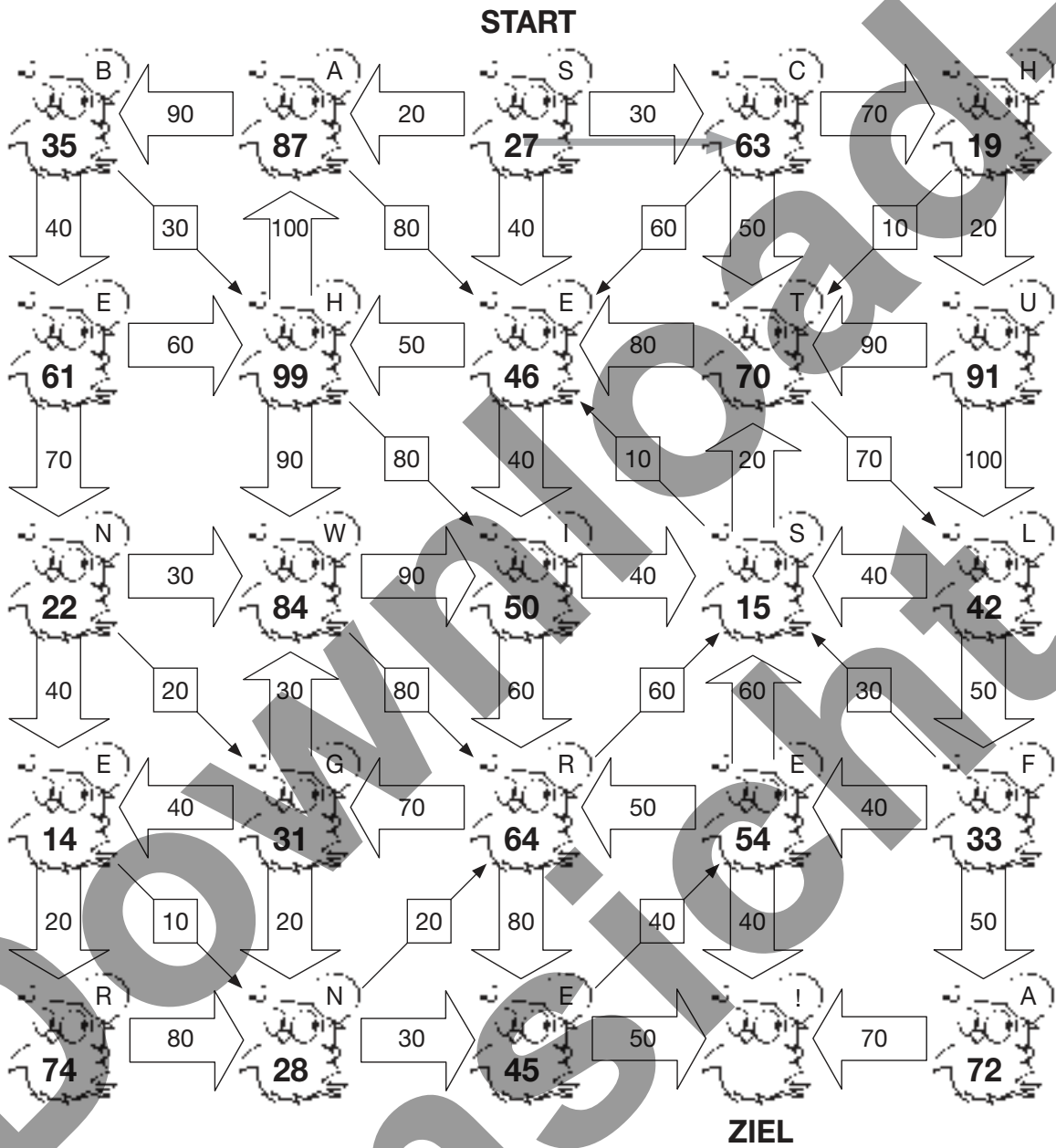


**So geht's:**

- Suche die **Einerstelle/Zehnerstelle** jeder Zahl im Bild.
- Male die Felder mit den angegebenen Farben aus.
- **Selbstkontrolle:** Die ausgemalten Felder ergeben das Lösungsbild.
- **Tipp für die Lehrkraft:** Legen Sie für die Selbstkontrolle ein koloriertes Bild aus.

Beginne bei START.

Suche den größeren Nachbarzehner. Verbinde die Eulen (Bleistift).

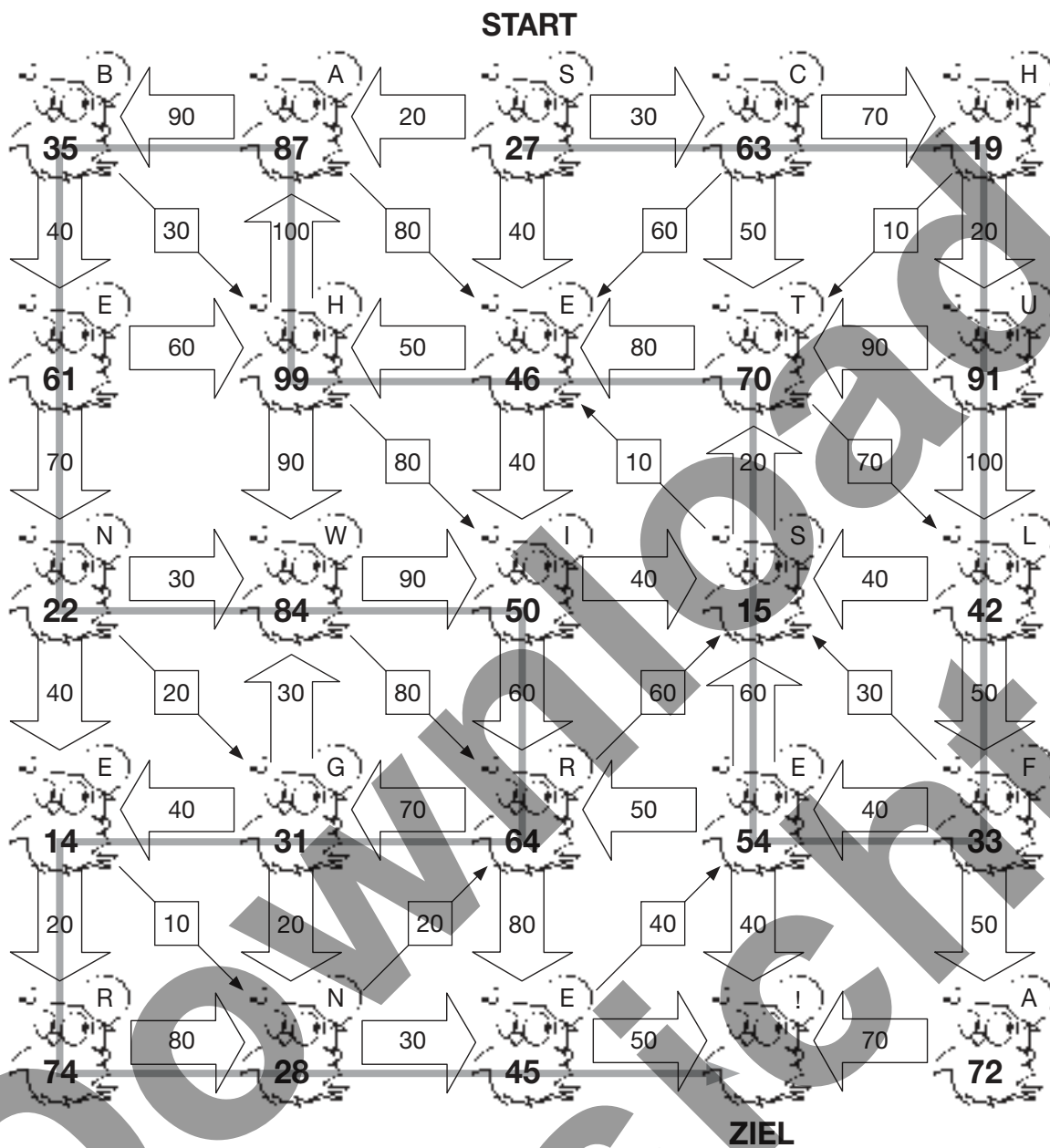


Lösungssatz:

S	C								
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

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

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



Lösungssatz:

S C H U L F E S T E

H A B E N

W I R G E R N E !

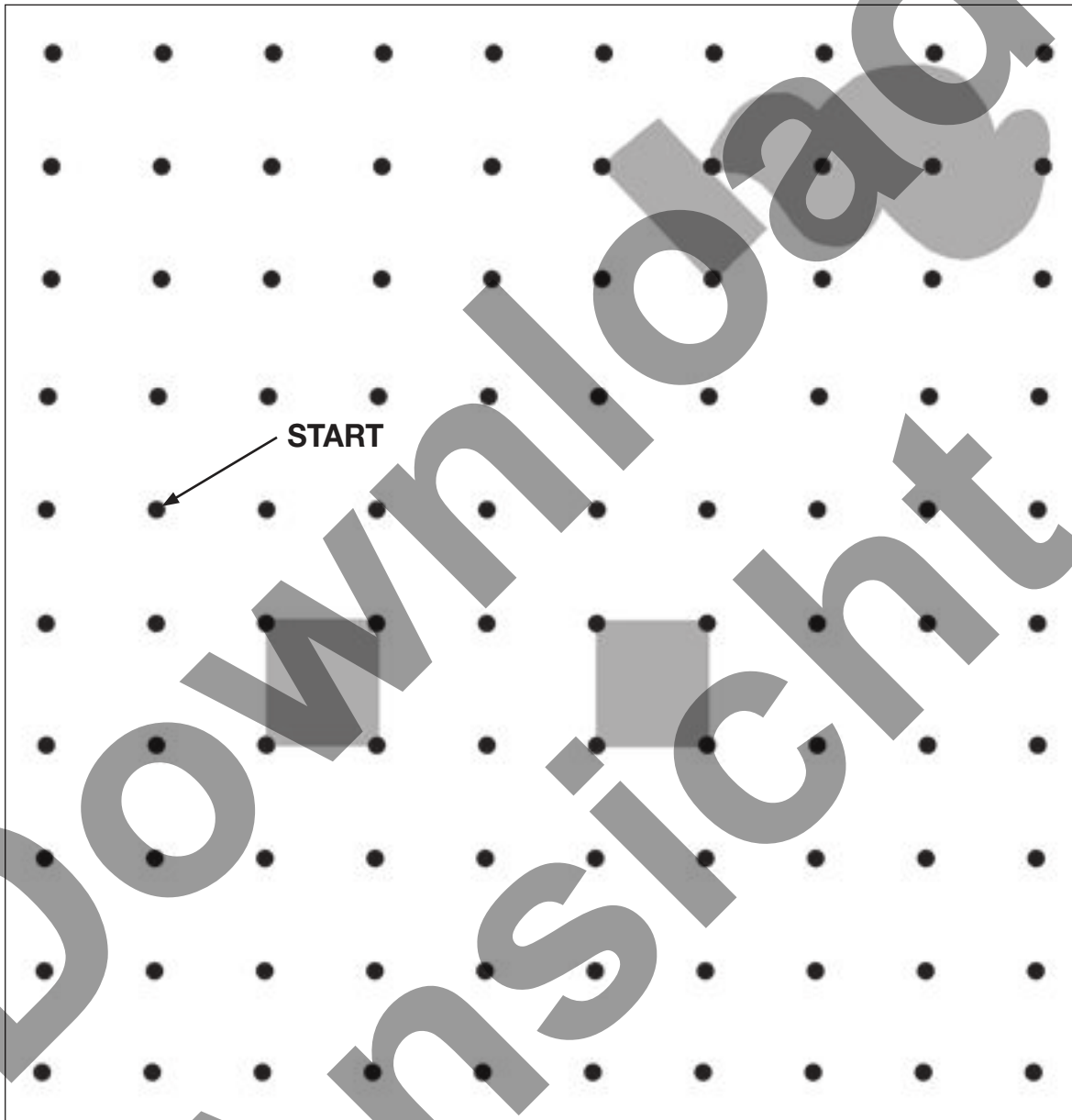
So geht's:

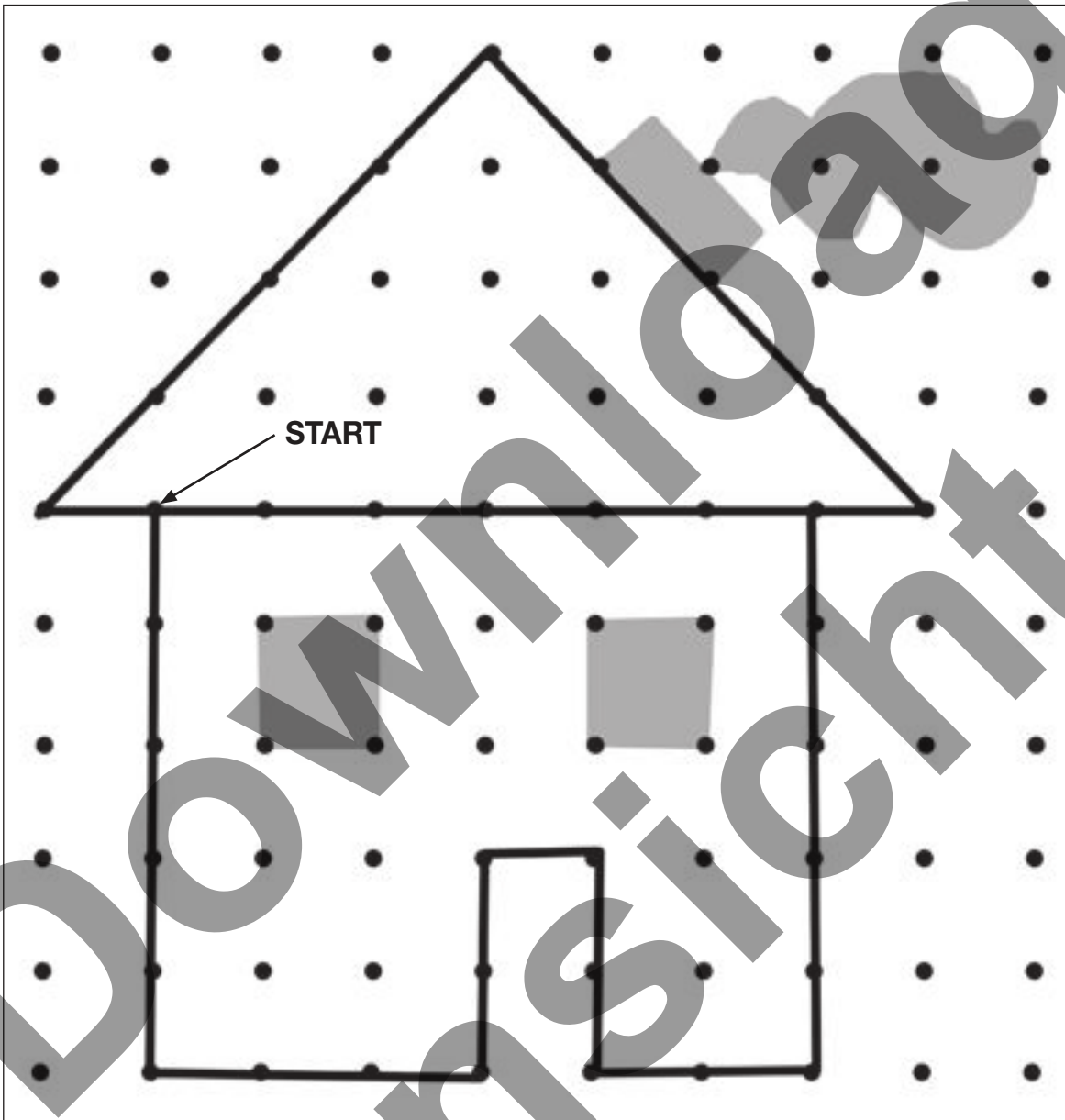
- Beginne bei START.
- Suche immer zu den Zahlen in den Eulen den größeren Nachbarzehner.
- Verbinde die Eulen (Bleistift).
- **Selbstkontrolle:** Die Buchstaben entlang des Weges ergeben den Lösungssatz.

Zu jedem Punkt im Hunderterfeld gehört eine Zahl.

Verbinde die Punkte in der Reihenfolge dieser Zahlen:

42, 52, 62, 72, 82, 92, 93, 94, 95, 85, 75, 76, 86, 96, 97, 98, 88, 78, 68, 58, 48, 47,
46, 45, 44, 43, 42, 41, 32, 23, 14, 5, 16, 27, 38, 49, 48 (Lineal).


















**So geht's:**

- Verbinde die Punkte in der Reihenfolge der Zahlen aus der Aufgabenstellung (Lineal).
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.
- **Tipp:** Nummeriere alle Punkte.

Rechne die Aufgaben aus.

Lege immer zwei Memoryteile mit gleichem Ergebnis nebeneinander.

72 + 4 	35 + 3 	62 + 7 	42 + 5 
31 + 5 	73 + 5 	32 + 5 	71 + 5 
45 + 4 	64 + 3 	33 + 4 	46 + 2 
64 + 5 	43 + 4 	35 + 1 	62 + 5 
31 + 7 	47 + 2 	43 + 5 	75 + 3 

$31 + 7$



$35 + 3$



$62 + 7$



$64 + 5$



$32 + 5$



$33 + 4$



$62 + 5$



$64 + 3$



$35 + 1$



$31 + 5$



$73 + 5$



$75 + 3$



$45 + 4$



$47 + 2$



$72 + 4$



$71 + 5$



$46 + 2$



$43 + 5$



$42 + 5$



$43 + 4$

**So geht's:**

- Schneide die Memoryteile aus.
- Rechne die Aufgaben auf einem beliebigen Teil im Kopf aus und suche ein zweites Teil mit dem gleichen Ergebnis.
- Lege immer zwei Teile mit gleichem Ergebnis nebeneinander.
- **Selbstkontrolle:** Es ergeben sich 10 Memorypaare.
- **Tipp:** Notiere die Ergebnisse auf den Memoryteilen.

$39 - 2 = \underline{37}$

$39 - 3 = \underline{36}$

$39 - 4 = \underline{35}$

$39 - 6 = \underline{33}$

$39 - 7 = \underline{32}$

$29 - 8 = \underline{21}$

$29 - 7 = \underline{22}$

$38 - 1 = \underline{37}$

$48 - 5 = \underline{43}$

$58 - 6 = \underline{52}$

$68 - 7 = \underline{61}$

$67 - 1 = \underline{66}$

$67 - 2 = \underline{65}$

$77 - 0 = \underline{77}$

$77 - 2 = \underline{75}$

$67 - 3 = \underline{64}$

$77 - 4 = \underline{73}$

$75 - 4 = \underline{71}$

$66 - 4 = \underline{62}$

$67 - 4 = \underline{63}$

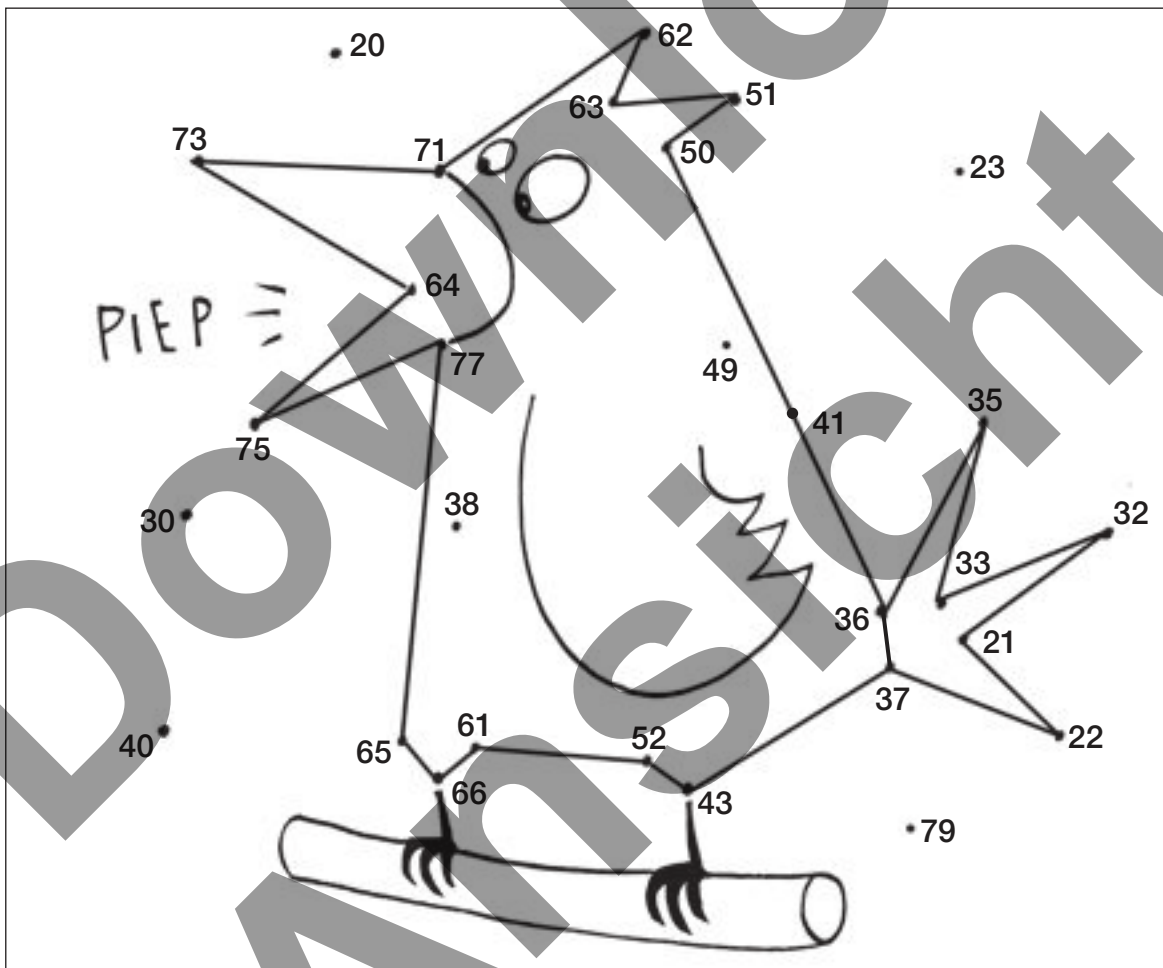
$55 - 4 = \underline{51}$

$54 - 4 = \underline{50}$

$45 - 4 = \underline{41}$

$37 - 1 = \underline{36}$

Bild aus Punkten

**So geht's:**

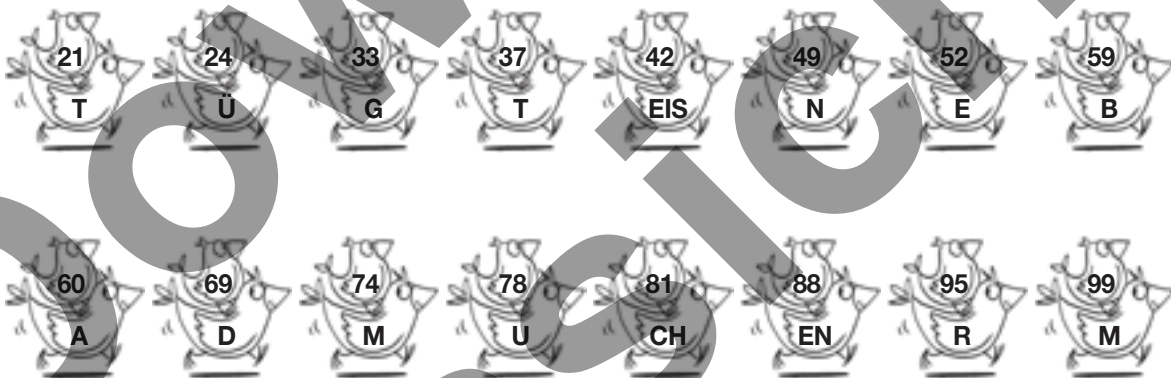
- Rechne die Aufgaben aus und notiere die Ergebnisse.
- Suche die Ergebniszahlen im Bild und verbinde die entsprechenden Punkte in der Reihenfolge der Aufgaben (Lineal).
- **Selbstkontrolle:** Die verbundenen Linien ergeben ein Bild.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

Addition und Subtraktion

Rechne die Aufgaben aus und notiere die Ergebnisse jeweils im ersten Kästchen. Suche die Ergebniszahl im Schlüssel und schreibe die Buchstaben neben die Ergebnisse und in den Lösungssatz.

$21 + 3 =$ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">24</td><td style="width: 50%; text-align: center;">Ü</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	24	Ü															$34 + 3 =$ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>																
24	Ü																																
$55 + 4 =$	$65 + 4 =$																																
$73 + 5 =$	$81 + 7 =$																																
$42 + 7 =$	$94 + 5 =$																																
$39 - 6 =$	$48 - 6 =$																																
$78 - 4 =$	$29 - 8 =$																																
$63 - 3 =$	$54 - 2 =$																																
$85 - 4 =$	$95 - 0 =$																																

Schlüssel:



Lösungssatz:

Ü									
									.