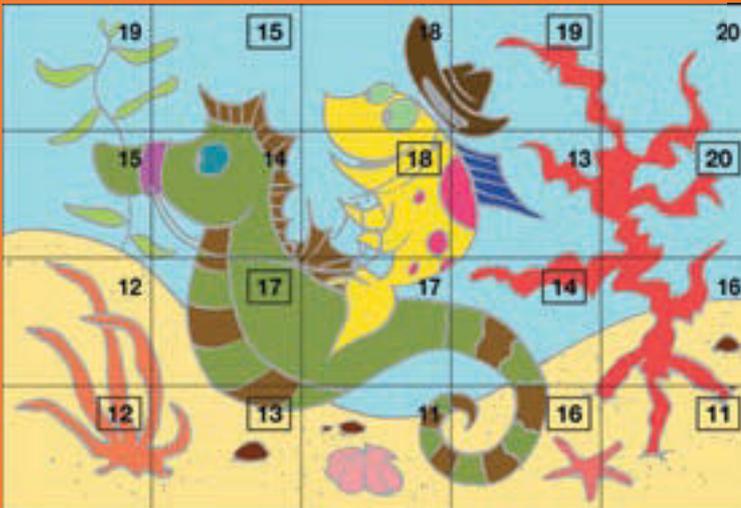


PDF
DOWNLOAD

E-Book
komplett

Kopiervorlagen mit Lösungen



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 1. 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: 339DL

ISBN 978-3-95660-339-6 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Jörg Krampe/Rolf Mittelmann

Abwechslungsreiche Rechenspiele für die 1. Klasse

40 Rechenspiele zu den
wesentlichen Lerninhalten

Kopiervorlagen mit Lösungen
und Selbstkontrolle

BRIGG  VERLAG

© 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 1. Klasse	
					Seite
Vorwort					4
Lerninhalt		Aufgabentyp	Spieleform	Nr.	
Zahlbereich bis 10	Zahlbegriff	Die Zahlen bis 6	Ausmalen	1	5
		Die Zahlen bis 10	Domino	2	7
	Zahlen ordnen	Zahlenordnung von 0 bis 10	Bild aus Punkten	3	9**
	Addition	Zerlegungen der Zahlen 7 und 8	Ausmalen	4	11**
		Zerlegungen der Zahlen 9 und 10	Ausmalen	5	13**
		$a + b = \square$	Puzzle	6	15
			Domino	7	17
		$a + b = \square, a + \square = c$	Ausmalen	8	19*/**
	Subtraktion	$a - b = \square$	Puzzle	9	21
			Domino	10	23
		$a - b = \square, \square - b = c$	Ausmalen	11	25*/**
		$a - \square = c$	Puzzle	12	27*
	Addition und Subtraktion	$a +/- b = \square$	Domino	13	29
			Puzzle	14	31
			Irrgarten	15	33
		$a +/- b +/- c = \square$	Geheimschrift	16	35
Zahlbereich bis 20	Erweiterung des Zahlenraumes	Gerade und ungerade Zahlen	Irrgarten	17	37
		Zahldarstellung	Kreis-Domino	18	39
	Addition im 2. Zehner	$a + b = \square$	Puzzle	19	41
	Subtraktion im 2. Zehner	$a - b = \square$	Bild aus Punkten	20	43**
	Addition und Subtraktion im 2. Zehner	$a +/- b = \square$	Ausmalen	21	45
	Ordnungszahlen		Geheimschrift	22	47
	Verdoppeln und Halbieren		Domino	23	49**
Zehnerüberschreitung	Addition	$a + b = \square$	Ausmalen	24	51
			Ausmalen	25	53
	Subtraktion	$a - b = \square, a - \square = c$	Ausmalen	26	55*/**
		$a - b = \square$	Puzzle	27	57
	Addition und Subtraktion	$\square +/- b = c, a +/- \square = c$	Domino	28	59*
		$a +/- b = \square$	Bild aus Punkten	29	61
			Puzzle	30	63
			Geheimschrift	31	65
			Bild aus Punkten	32	67
			Bild aus Punkten	33	69*
	$a +/- b +/- c +/- d = \square$	Ausmalen	34	71*	
Zehnerzahlen bis 100	Addition und Subtraktion	$a +/- b = \square$	Puzzle	35	73*
		$a +/- b +/- c = \square$	Irrgarten	36	75
Rechnen mit Größen	Geld	Geldbeträge ordnen	Domino	37	77**
		+, -	Domino	38	79
	Zeit	Uhrzeiten (1. Tageshälfte)	Puzzle	39	81
		Kalenderdaten	Bild aus Punkten	40	83*
Farbige Ausmalbilder – Lösungen zu den Spielen Nr. 1, 8, 11, 24, 34					85

* anspruchsvolleres Spiel, ** mehrere Spiele auf einer Seite

Die 40 Rechenspiele bieten Lehrkräften zusätzliches Übungsmaterial zu den grundlegenden Lerninhalten des 1. Schuljahres mit besonderem Schwerpunkt bei der Zehnerüberschreitung 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, und Seiten, die mehrere Spiele enthalten, mit zwei Sternen (**).

Dieser Band enthält sechs verschiedene Spielformen: Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino/Kreis-Domino, Geheimschrift, Irrgarten und Puzzle. Bei allen Spielformen werden die

Lösungen spielerisch für die Selbstkontrolle eingesetzt. Im Lösungsablauf wird dann je nach Spielform ausgemalt, der Reihe nach mit Strichen verbunden, bei Domino- oder Puzzle-teilen richtig sortiert und in der Geheimschrift mit Schlüsselbuchstaben gearbeitet.

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 erläutern 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*.

Male die Kästchen mit den Farben aus.

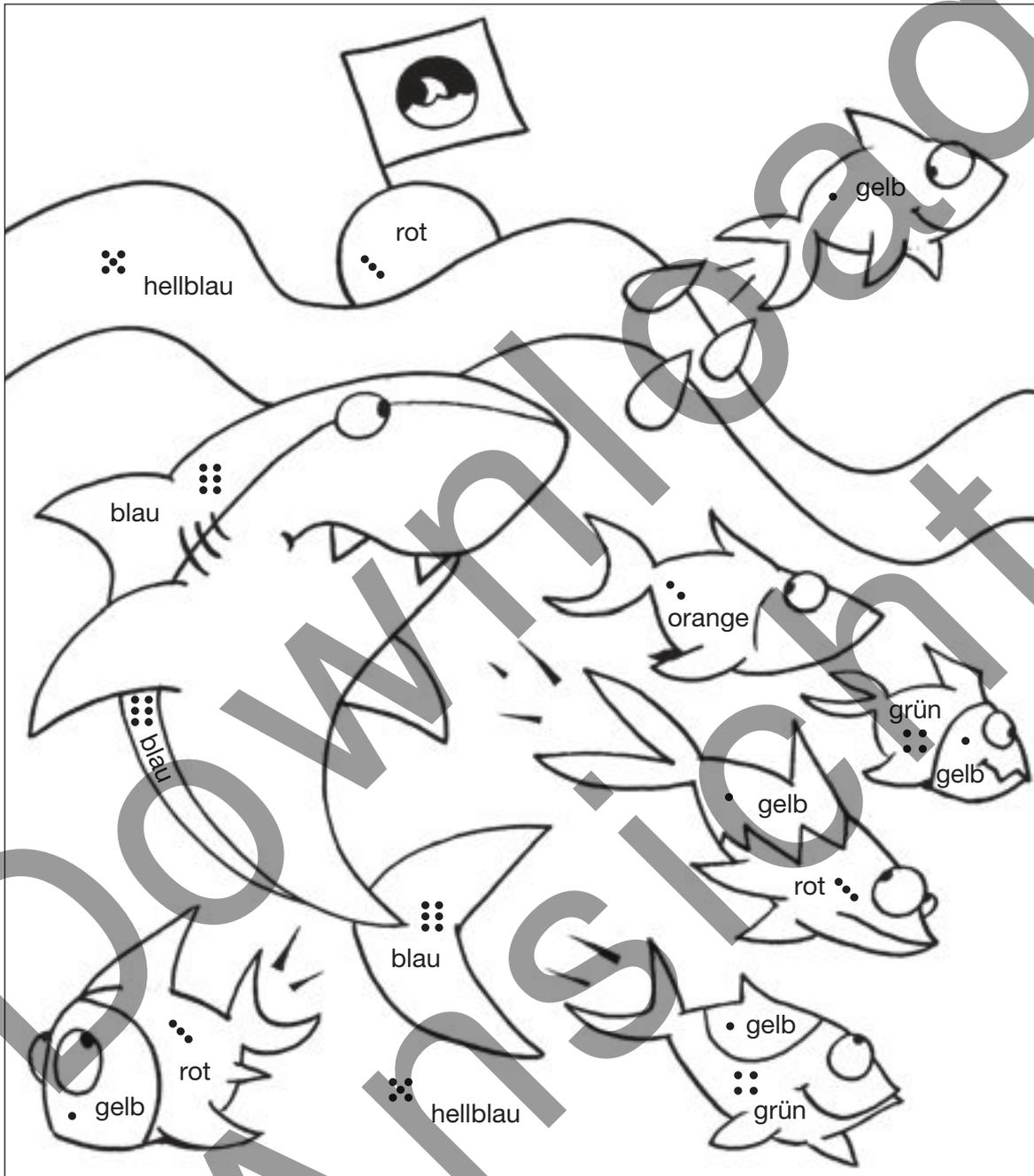
Suche die Zahlen im Bild. Male diese Felder mit der Farbe der Kästchen aus.

1	gelb
2	orange
3	rot
4	grün
5	hellblau
6	blau



1	gelb
2	orange
3	rot

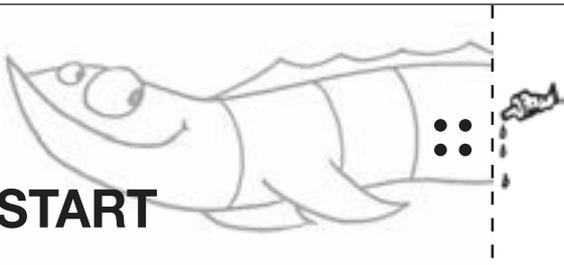
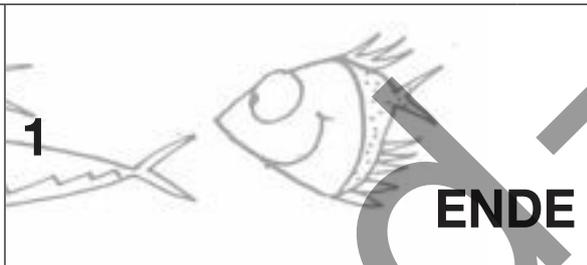
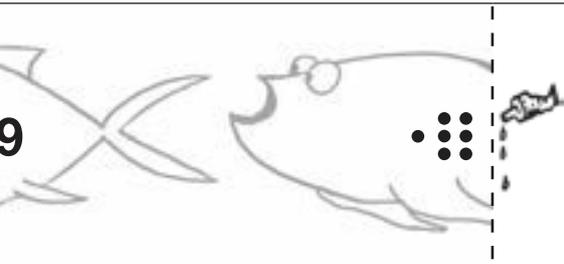
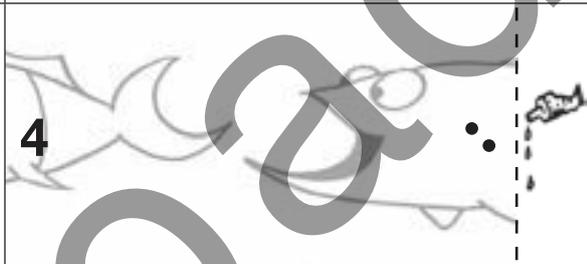
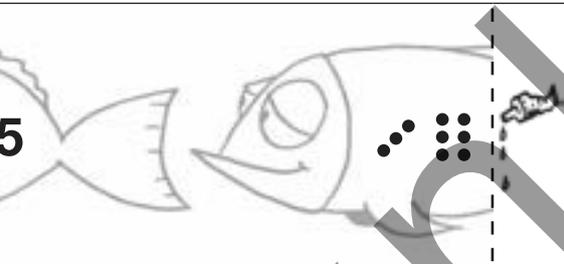
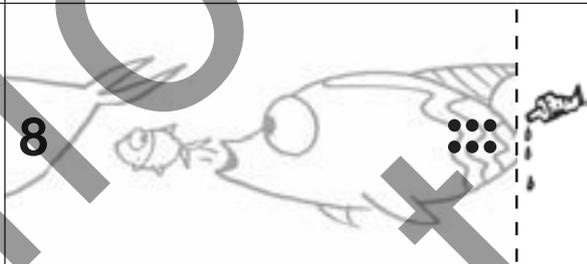
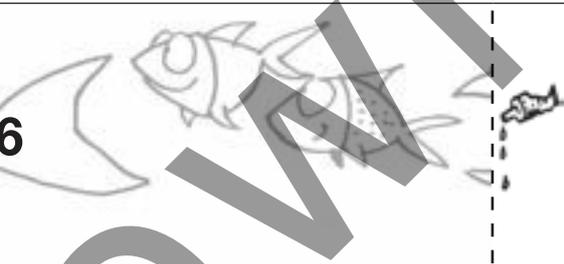
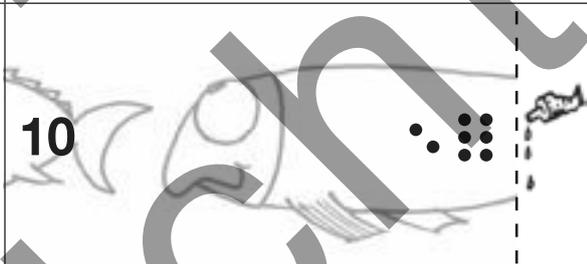
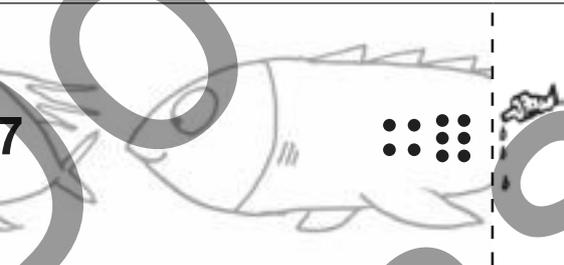
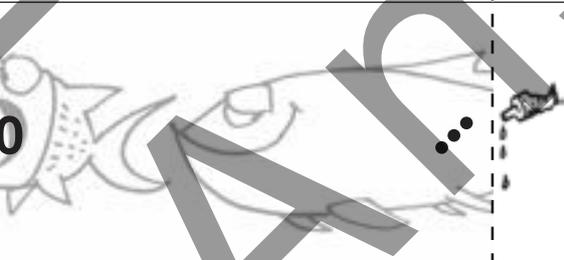
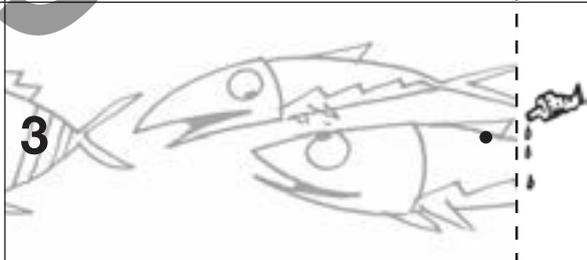
4	grün
5	hellblau
6	blau



So geht's:

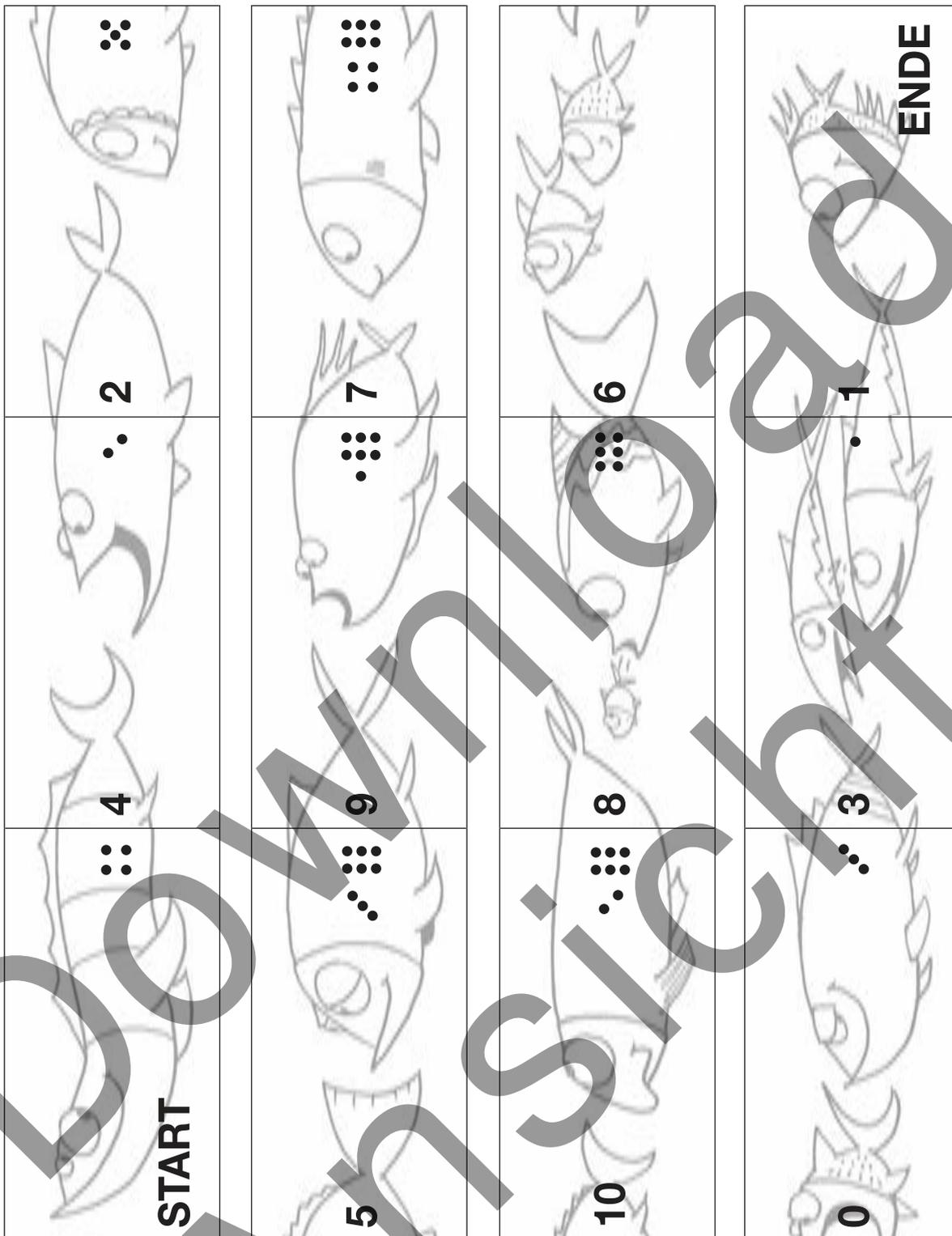
- Male die Zahlenfelder in der Tabelle mit den angegebenen Farben aus.
- Suche die Würfelzahlen im Bild.
- Male diese Felder entsprechend der Tabelle farbig aus.
- **Selbstkontrolle:** Die ausgemalten Felder ergeben das Lösungsbild.
- **Tipp für die Lehrkraft:** Legen Sie für die Selbstkontrolle ein koloriertes Bild aus.

Ordne der Punktmenge die richtige Zahl (immer rechts) zu.

START 	 1
9 	 4
5 	 8
6 	 10
7 	 2
0 	 3

Domino

Zahlbereich bis 10



Domino

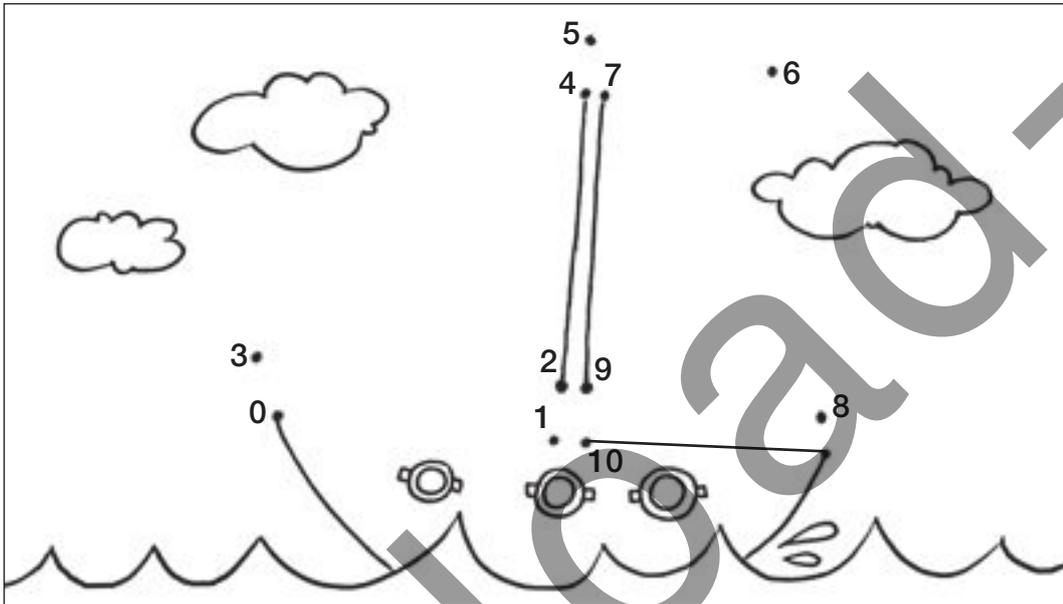
Zahlbereich bis 10

So geht's:

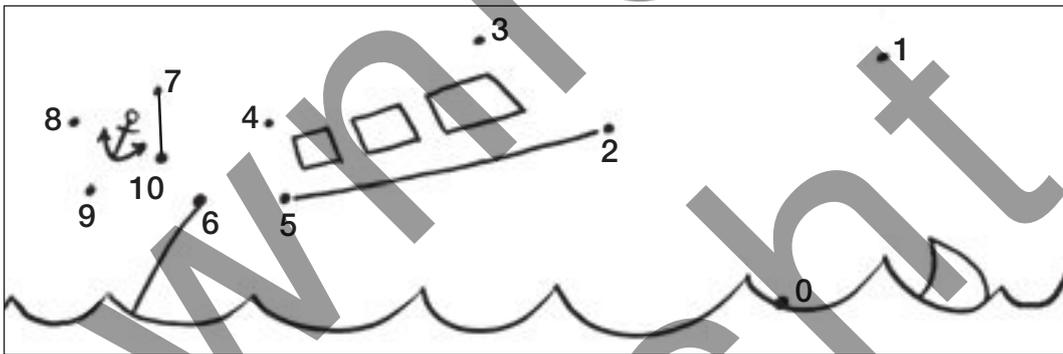
- Schneide alle Dominoteile aus (Klebefalze stehen lassen).
- Ordne der Würfelzahl die richtige Zahl (immer rechts) zu.
- Beginne mit START und lege die Teile richtig nebeneinander
- Klebe sie zusammen.
- **Selbstkontrolle:** Alle Dominoteile nebeneinander ergeben ein Tierbild.
- **Tipp:** Malt das Bild aus und hängt es im Klassenraum auf.

Verbinde die Zahlen von 0 bis 10 mit dem Lineal.

A



B



C

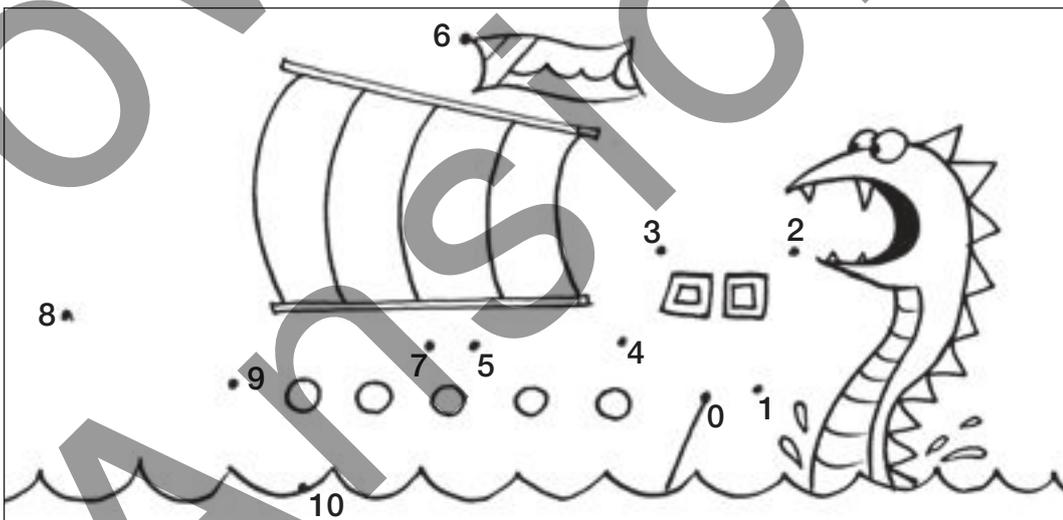
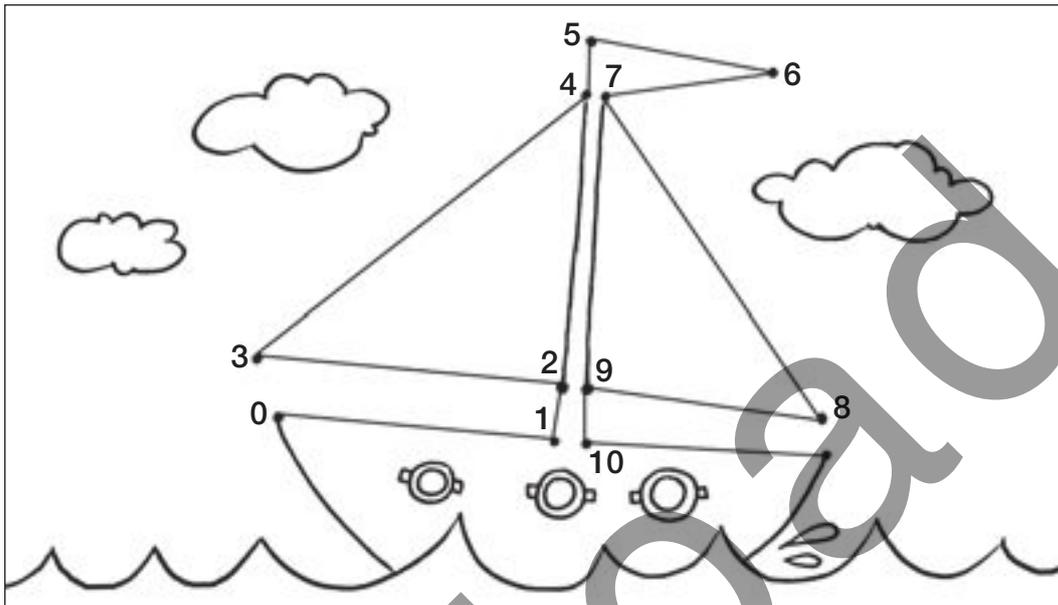


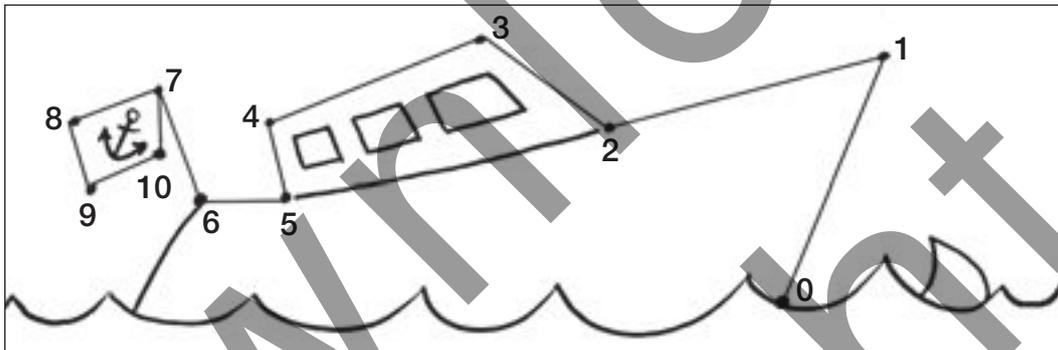
Bild aus Punkten

Zahlbereich bis 10

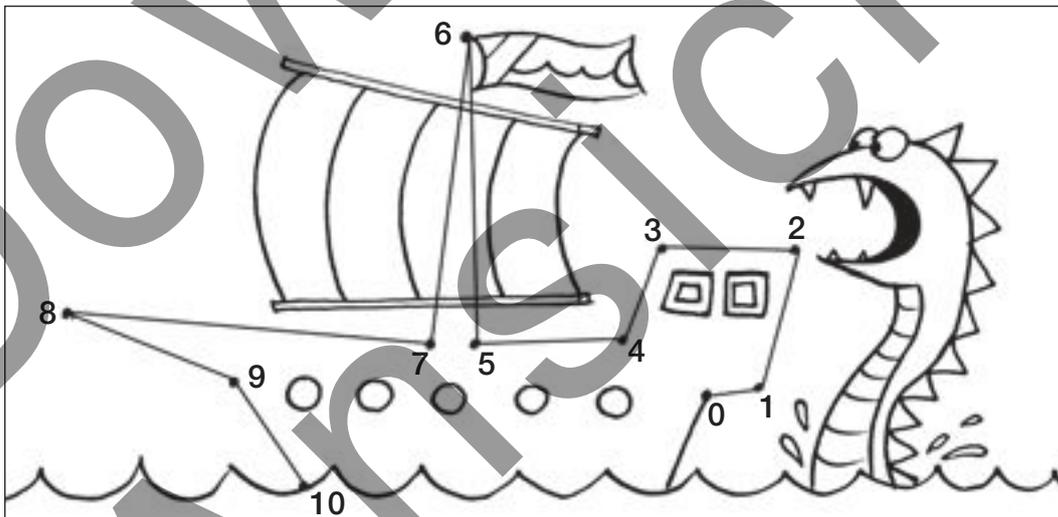
A



B



C



So geht's:

- Suche die kleinste Zahl (0) im Bild.
- Verbinde von hier aus die Punkte in aufsteigender Reihenfolge der Zahlen (Lineal).
- **Selbstkontrolle:** Mit den verbundenen Linien ergibt sich ein Bild.
- **Tipp:** Male das Bild aus.

A Suche immer eine Zahl von links und eine Zahl von rechts, mit der Summe 7.

7

0 + 7

+ +

+ +

+ +

+ +

+ +

+ +

B Suche immer eine Zahl von links und eine Zahl von rechts, mit der Summe 8.

8

+ +

+ +

+ +

+ +

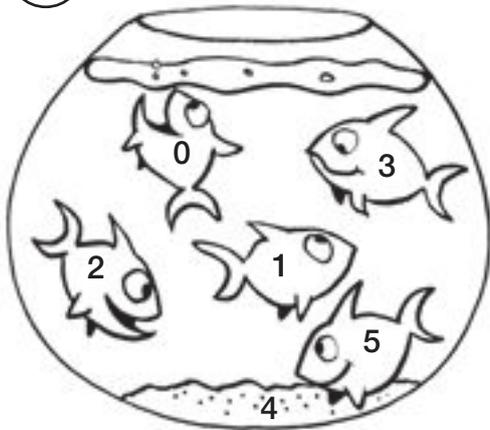
+ +

+ +

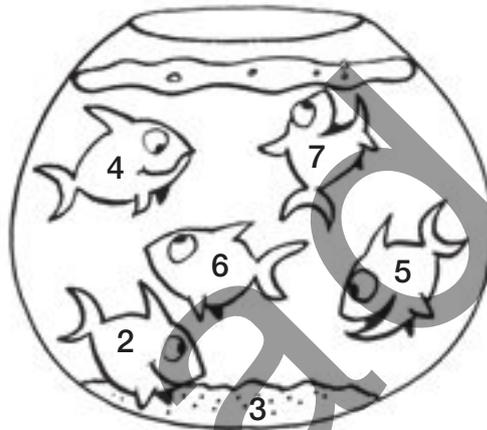
+ +

+ +

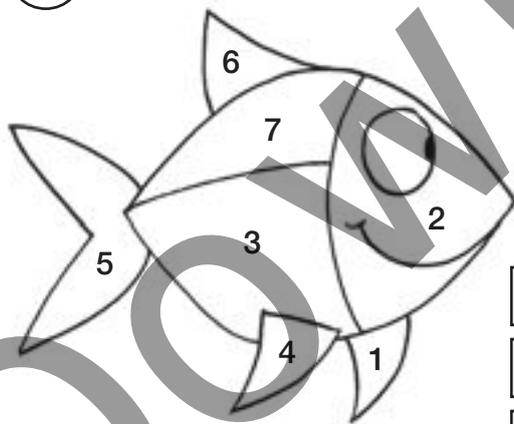
A



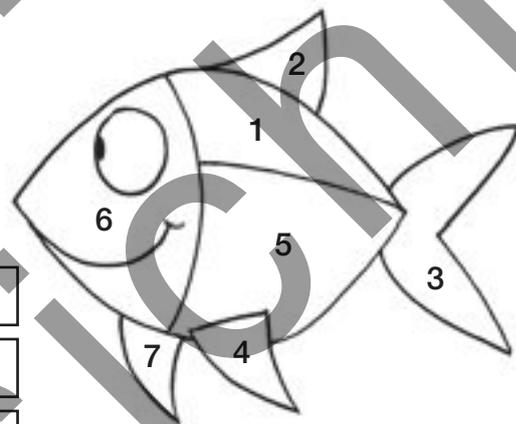
7	
0	7
2	5
3	4
4	3
1	6
5	2



B



8	
6	2
7	1
3	5
2	6
5	3
4	4
1	7



So geht's:

- Suche zwei Zahlen mit der Summe 7 (bzw. 8), eine aus dem linken und eine aus dem rechten Bild, und schreibe sie in die Kästchen.
- Male die zugehörigen Felder im Bild mit **derselben** Farbe aus (Farbauswahl beliebig!).
- **Selbstkontrolle:** Die Farben sind in beiden Bildern symmetrisch angeordnet.

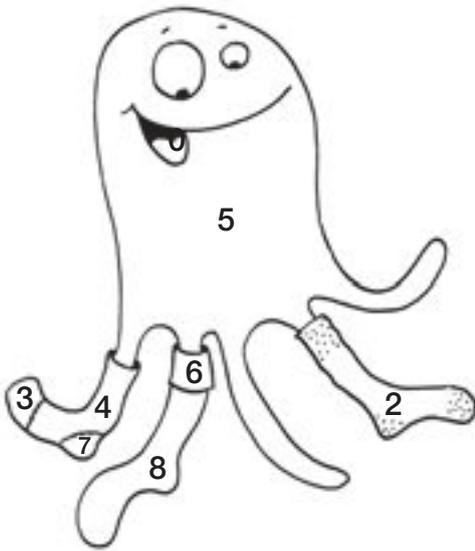
A Suche immer eine Zahl von links und eine Zahl von rechts, mit der Summe 9.

B Suche immer eine Zahl von links und eine Zahl von rechts, mit der Summe 10.

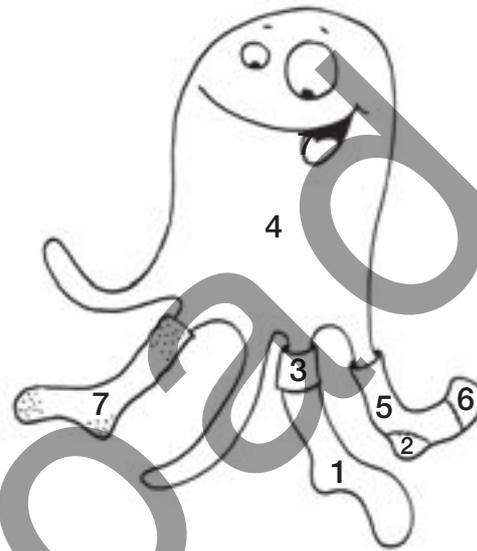
Ausmalen

Zahlbereich bis 10

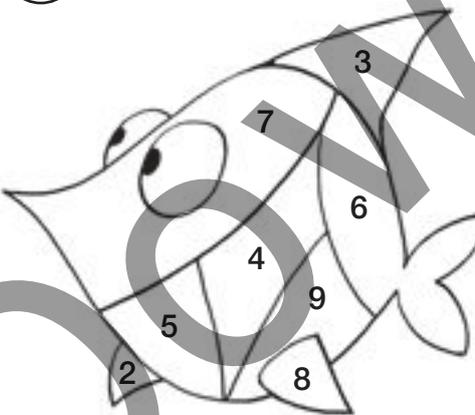
A



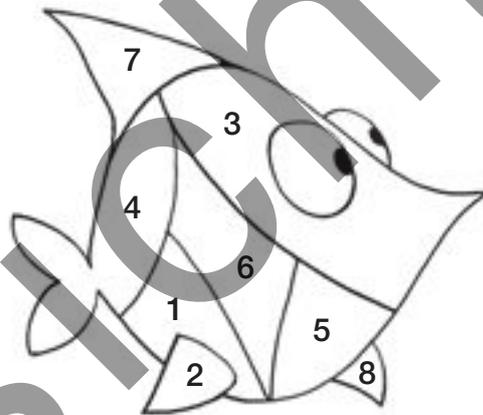
9	
5	4
4	5
8	1
2	7
6	3
7	2
3	6



B



10	
8	2
5	5
9	1
4	6
7	3
2	8
6	4
3	7



So geht's:

- Suche zwei Zahlen mit der Summe 9 (bzw. 10), eine aus dem linken und eine aus dem rechten Bild, und schreibe sie in die Kästchen.
- Male die zugehörigen Felder im Bild mit **derselben** Farbe aus (Farbauswahl beliebig!).
- **Selbstkontrolle:** Die Farben sind in beiden Bildern symmetrisch angeordnet.

$a + b = \square$

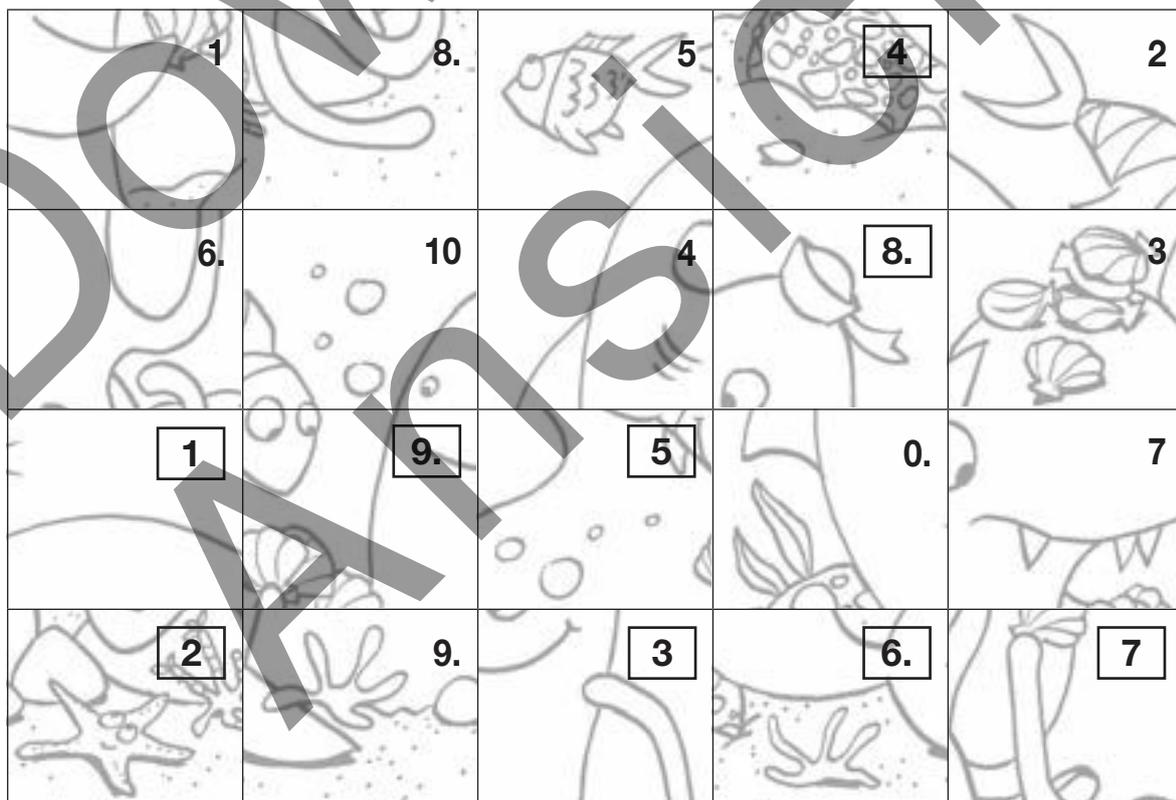
6

Rechne die Aufgaben aus.

Spielplan

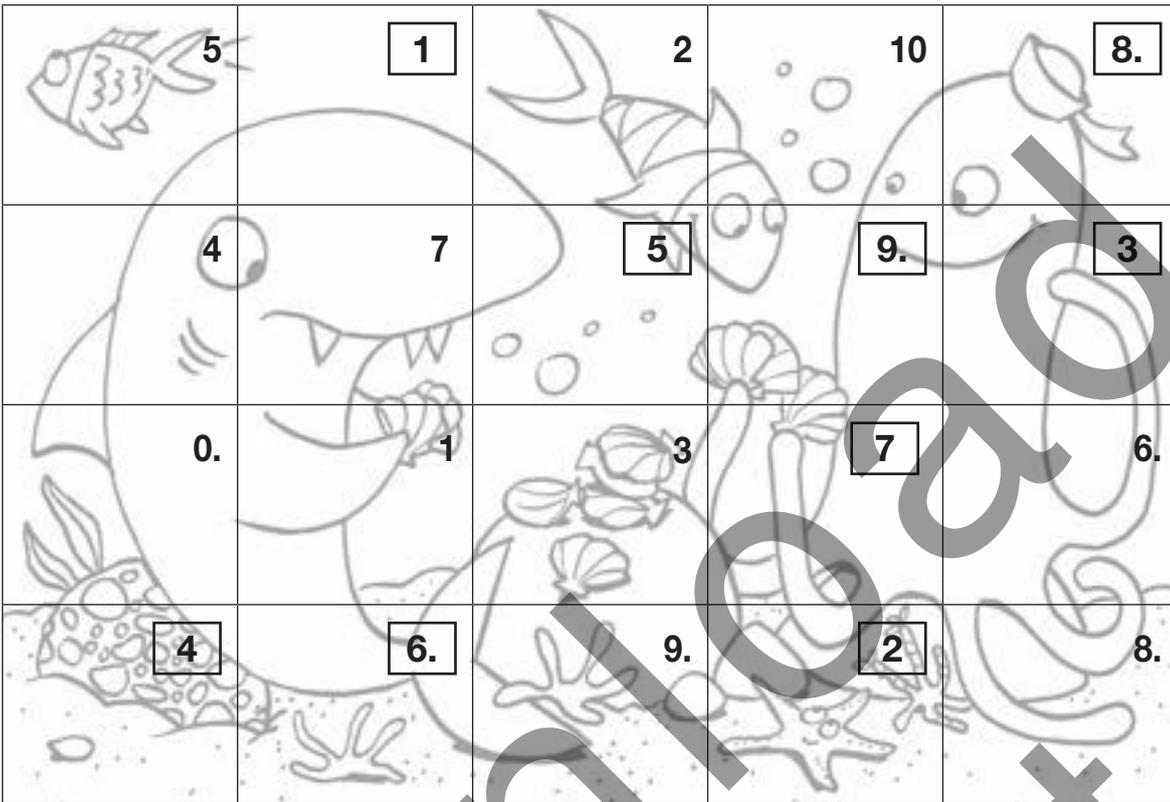
$2 + 3 = \underline{\quad}$	$1 + 0 = \square$	$1 + 1 = \underline{\quad}$	$5 + 5 = \underline{\quad}$	$2 + 6 = \square$
$2 + 2 = \underline{\quad}$	$4 + 3 = \underline{\quad}$	$1 + 4 = \square$	$4 + 5 = \square$	$2 + 1 = \square$
$0 + 0 = \underline{\quad}$	$0 + 1 = \underline{\quad}$	$1 + 2 = \underline{\quad}$	$5 + 2 = \square$	$3 + 3 = \underline{\quad}$
$3 + 1 = \square$	$2 + 4 = \square$	$6 + 3 = \underline{\quad}$	$2 + 0 = \square$	$4 + 4 = \underline{\quad}$

Puzzleteile ✂



Puzzle

Zahlbereich bis 10



So geht's:

- Rechne die Aufgaben auf dem Spielplan aus und notiere die Ergebnisse.
- Schneide die Puzzleteile aus.
- Lege die Puzzleteile mit den richtigen Lösungszahlen auf den Spielplan auf.
Achtung: Einige Ergebnisse haben einen Rahmen.
- **Selbstkontrolle:** Aus allen Puzzleteilen entsteht ein lustiges Tierbild.
- **Tipp:** Klebe die Puzzleteile auf und male das Bild aus.

5	$4 + 6 =$	10	$2 + 5 =$	7	$1 + 5 =$	6	$4 + 2 =$	6
$1 + 1 =$	2	$0 + 2 =$	2	$0 + 0 =$	0	$2 + 1 =$	3	$3 + 5 =$
$2 + 3 =$	5	$1 + 3 =$	4	$3 + 7 =$	10	$2 + 6 =$	8	$1 + 4 =$
8	$4 + 5 =$	9	$3 + 4 =$	7	$2 + 2 =$	4	$3 + 0 =$	3

So geht's:

- Schneide die Dominoteile aus.
- Ordne der Aufgabe die richtige Lösungszahl (immer rechts) zu.
- Lege die Teile richtig nebeneinander.
Achtung: Einige Aufgaben und Ergebnisse haben einen Rahmen.
- **Selbstkontrolle:** Alle Dominoteile nebeneinander ergeben ein Tierbild.
- **Tipp:** Klebe die Dominoteile auf und male das Bild aus.

Domino

Zahlbereich bis 10

- A** Male die Kästchen in den Aufgaben mit den Farben aus.
 Rechne die Aufgaben aus.
 Suche die Zahlen im Bild. Male diese Felder mit der gleichen Farbe aus.

$1 + 2 = \square$	rot
$3 + 2 = \square$	blau
$3 + 3 = \square$	gelb
$4 + 3 = \square$	grün
$5 + 3 = \square$	braun
$1 + 9 = \square$	blau
$2 + 2 = \square$	grün
$1 + 0 = \square$	rot
$4 + 5 = \square$	braun
$1 + 1 = \square$	gelb

- B*** Male die Kästchen in den Aufgaben mit den Farben aus.
 Ergänze die Aufgaben.
 Suche die Zahlen im Bild. Male diese Felder mit der gleichen Farbe aus.

$3 + \square = 4$	orange
$2 + \square = 7$	schwarz
$4 + \square = 10$	braun
$7 + \square = 9$	rot
$5 + \square = 5$	gelb
$3 + \square = 6$	grün
$4 + \square = 8$	blau