Kopf oder Stift – Sachrechenkartei im Zahlenraum 20 - 100

Klasse 1 und 3 der Grundschule sowie die Klassen der Unterstufe einer Förderschule

Bei der Zusammenstellung für Sachrechenaufgaben fragte meine Klasse immer wieder nach Aufgaben mit Tieren. Besonders gut wurde auch die alphabetische Sortierung angenommen, da sie eine vielfache Nutzung erlaubte. So konnten z. B. immer Kinder mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben die entsprechenden Aufgaben lösen/aussuchen oder das Alphabet selber gab schon eine Denksportaufgabe her: „Heute nehmen wir den 10. Buchstaben vor dem O!“ etc.

Die Karteien fanden in meiner Klasse vielfachen Einsatz. Ausschlaggebend für diese Variante „Kopf oder Stift“ war in erster Linie die „Unfähigkeit“ vieler meiner Schülerinnen und Schüler, sich auf eine mündlich gestellte Aufgabe einzustellen oder sich mehrere Teile (Kettenaufgaben) zu merken. So haben wir diese Karteien auch als ein gezieltes Konzentrationstraining genutzt: Wer sich die Aufgabe ohne Nachfragen (oder immer weniger Nachfragen) merken kann, darf z. B. als Erster in die Pause, als Erster zum Bus o. ä. Wer die Aufgabe im Kopf lösen kann, bekommt einen Punkt auf der Rechenliste etc. Da fielen den Schülerinnen und Schülern viele Varianten ein!

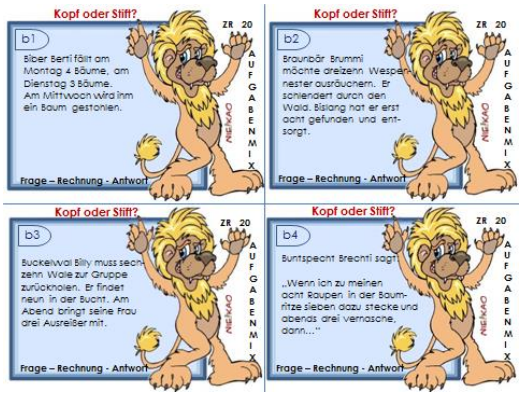
Während die Schülerinnen und Schüler zu Beginn noch häufig nachfragten, ent-wickelte sich relativ schnell eine Eigendynamik in Hinblick auf die Steigerung der Aufmerksamkeit, die Einhaltung von Regeln (Zuhören!) und die Entwicklung von Merk- und Rechenstrategien, welche immer wieder in Mathekonferenzen thematisiert wurden. Mittlerweile würde ich meine Schülerinnen und Schüler als Sach-Rechnen-Löwen bezeichnen. Sie fragen auch immer wieder, ob wir nicht schnell noch ein paar Aufgaben lösen können, wenn noch Zeit bis zum Klingeln oder sonstiger Leerraum vorhanden ist (oder jemand unbedingt ganz schnell zum Bus muss!). Auch greifen sie in freien Arbeitsphasen gerne alleine oder mit Partnern auf die Knobelaufgaben zurück.

Die Aufgaben bieten sich u. a. auch als ein „Warm-Up“ an: Die Additionsketten haben noch als Hilfestellung die vorformulierte Fragestellung, während die anderen Karten die Frage-Rechnung-Antwort von den Schülerinnen und Schülern erwarten. Ebenso kann im Zahlenraum variiert/differenziert werden.

Inhalt der Kartei ZR 20:

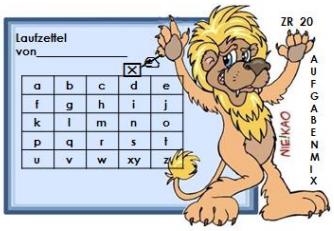
- 25 Seiten *Katze/Maus* mit je 4 Aufgabenkarten Kettenrechnung Plus,
- 25 Seiten *Affe* mit je 4 Aufgabenkarten Kettenrechnung Minus,

- 25 Seiten *Löwe* mit je 4 Aufgabenkarten Aufgabenmix, (**Forderkartei**).

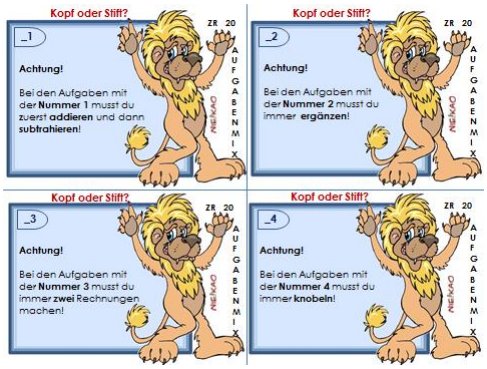


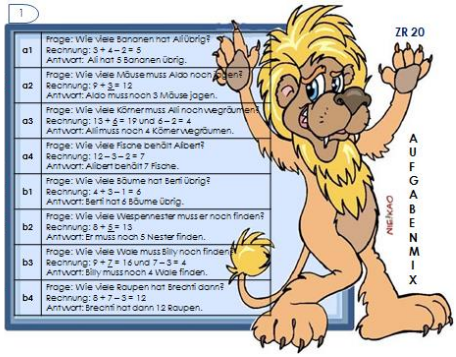
Beispielseiten:

Entweder auf dickeres Papier drucken oder nach dem Drucken laminieren und entlang der Linien ausschneiden



- Lösungskarten
- Laufzettel
- Titelblätter und Arbeitsanweisungen

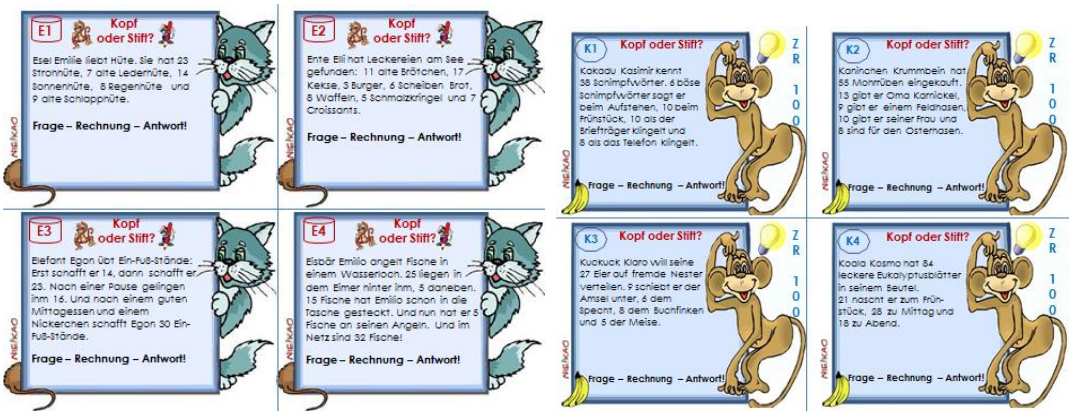


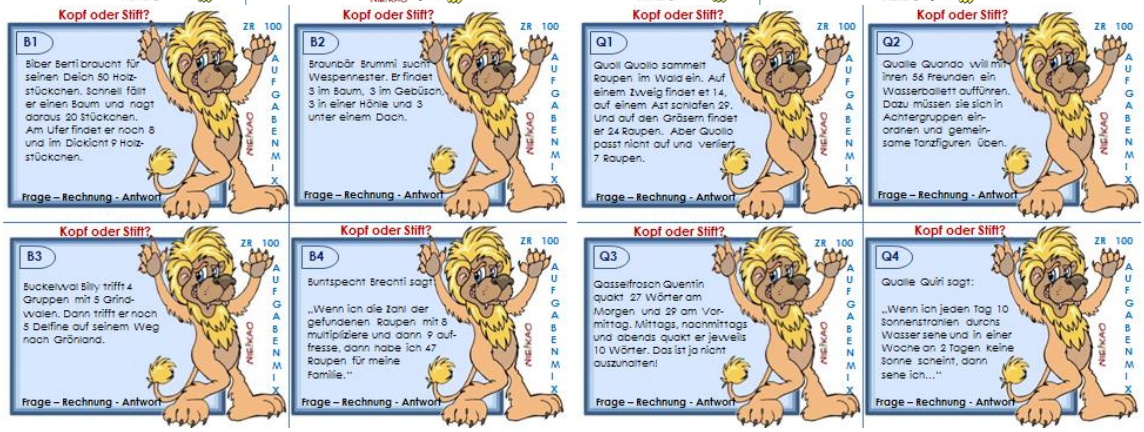


Inhalt der Kartei ZR 100:

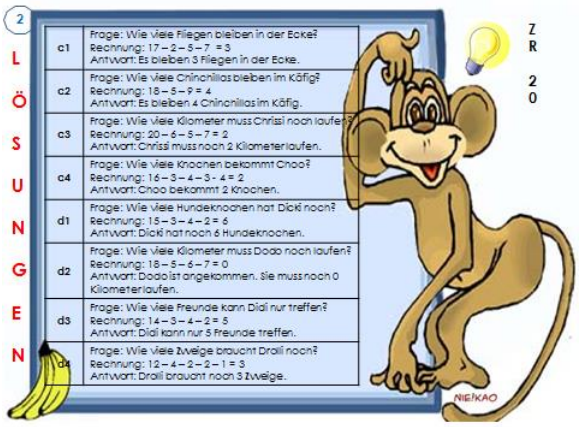
- 25 Seiten *Katze/Maus* mit je 4 Aufgabenkarten Kettenrechnung Plus,
- 25 Seiten *Affe* mit je 4 Aufgabenkarten Kettenrechnung Minus/Ergänzen,

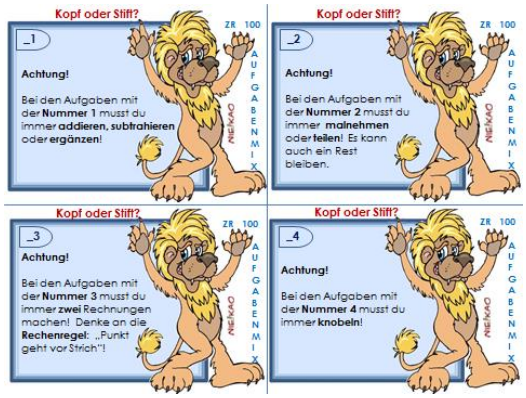
- 25 Seiten *Eule* (Kleinbuchstaben) mit je 4 Aufgabenkarten Mal,
- 25 Seiten *Eule* (Großbuchstaben) mit je 4 Aufgabenkarten Geteilt,
- 25 Seiten *Löwe* mit je 4 Aufgabenkarten Aufgabenmix (**Forderkartei**).





- Lösungskarten
- Laufzettel
- Titelblätter und Aufgabenkarten.





ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!