Erstrechnen - Strategien zum Kopfrechnen

ab Klasse 1

Dem Kopfrechen kommt im Mathematikunterricht ein hoher Stellenwert zu. Hier sollen die Kinder ihre Rechenleistungen automatisieren und Aufgaben schnell und sicher lösen können.
Es gibt viele Kopfrechenspiele, doch dabei sind meist nur einige wenige Kinder aktiv.
Um zu gewährleisten, dass viele Kinder in frontalen Kopfrechenphasen oder –spielen nicht abschalten, sondern mitdenken, stelle ich Ihnen das partnerschaftliche Kopfrechnen vor:
Hier müssen die Kinder mit einem Partner Kopfrechenaufgaben lösen.

Anhand eines Plans können die Kinder Kopfrechenaufgaben in verschiedenen Sinnesbereichen lösen und sich vom Partner richtige Lösungen abhaken lassen.
Die Aufgaben sind in drei Bereiche unterteilt, die nacheinander oder gleichzeitig bearbeitet werden können:

a) Addition und Subtraktion bis 10
b) Addition und Subtraktion zum Zehnerübergang
c) Addition und Subtraktion im zweiten Zehner

In folgenden Stationen werden die Aufgaben bearbeitet:
Anschau-Aufgaben: Der Partner zeigt zwei Bildpunktekärtchen zum Rechnen.
Klopf-Aufgaben: Der Partner klopft zwei Anzahlen zum Rechnen.
Fühl-Aufgaben: Der Partner zeigt zwei Fühlkarten mit Punkten zum Erfühlen und Rechnen.
Ruf-Aufgaben: Ein Partner nennt Aufgaben zum Reinrufen.
Such-Aufgaben: Ein Partner legt Aufgaben- und Ergebniskarten zum Zuordnen auf den Tisch.
Lege-Aufgaben: Der Partner legt Ziffern in eine Aufgabe zum Rechnen.
Würfel-Aufgaben: Der Partner würfelt zweimal für eine Rechenaufgabe.

Auf den 7 beschreibenden Karteikarten ist außerdem noch zu sehen, ob die Aufgabe in Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet werden kann. Eine zusätzliche leere Karteikarte ist für weitere Ideen für Kopfrechenaufgaben gedacht.

Für die Ruf- und Klopfaufgaben besteht die Möglichkeit, den Kindern eine Aufgabensammlung aller möglichen Aufgaben zu geben (bis 10 auch als einzelne Karte, ansonsten zum Aushängen oder zum Verkleinern), damit sie schnell Aufgaben und eine Lösungskontrolle zur Hand haben.

Karteikarte OHR

Klopf-Aufgaben

Material: keins oder zwei verschiedene Klanginstrumente

Anleitung:

Dein Partner klopft eine Anzahl von Tönen. Dann klopft er noch einmal eine Anzahl von Tönen.
Hör genau zu und merke dir die Anzahlen.
Rechne die Anzahlen zusammen (+) oder zieh von der größeren Anzahl die kleinere ab (-) und sage deinem Partner das Ergebnis.
Dein Partner hakt richtige Ergebnisse im Kopfrechenplan ab.

Karteikarte MUND

Ruf-Aufgaben

Material: keins

Anleitung:

Ein Partner nennt eine Aufgabe. Wer zuerst die Lösung weiß, darf das Ergebnis rein rufen.
Ein Partner hakt richtige Ergebnisse im Kopfrechenplan ab.

Erklärung der Symbole 1

Achte beim Bearbeiten der Karteikarte auf das eingekreiste Symbol. Löse die Aufgaben in ...

Partnerarbeit

Gruppenarbeit

Erklärung der Symbole 2

Karteikarte AUGE

Karteikarte HAND

Karteikarte OHR

Karteikarte MUND

5 Karteikarte ZAHL

Karteikarte WÜRFEL

Karteikarte AUGEN

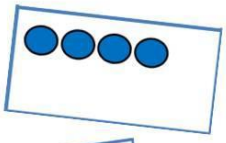
Karteikarte AUGE

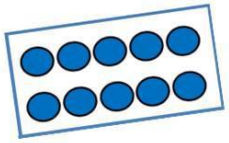
Anschau-Aufgaben

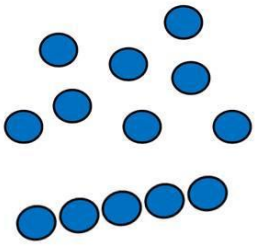
Material: Bildkarten mit Punkten

Anleitung:

Dein Partner zeigt dir 2 Punktekarten.
Schau sie an und merke dir die Punkte.
Rechne die Punkte zusammen (+) oder zieh von der Karte mit den vielen Punkten die Karte mit den wenigen Punkten ab (-) und sage deinem Partner das Ergebnis.
Dein Partner hakt richtige Ergebnisse im Kopfrechenplan ab.







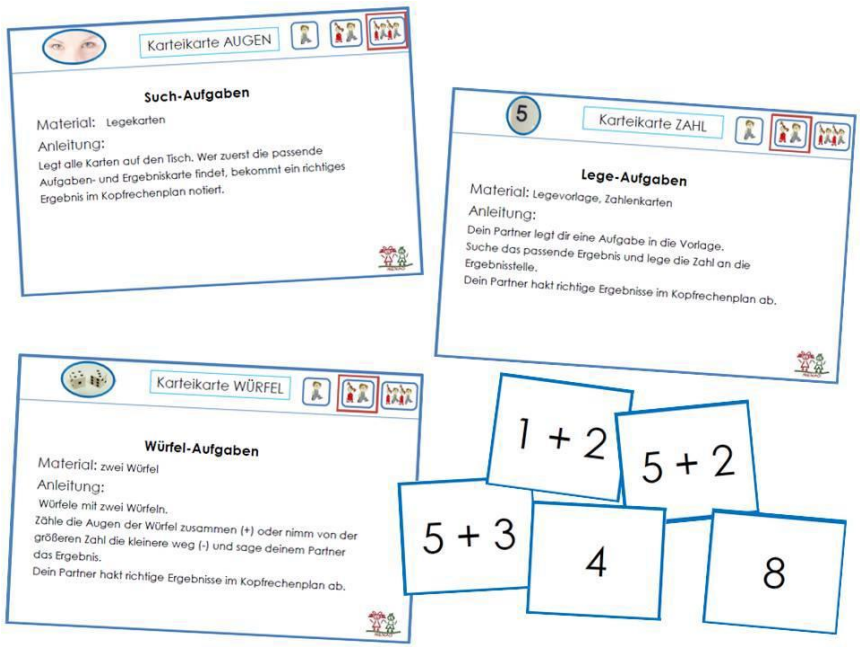
Karteikarte HAND

Fühl-Aufgaben

Material: Karten mit Filzpunkten oder Musterklammern

Anleitung:

Dein Partner verbindet dir die Augen und gibt dir 2 Karten mit Filzpunkten.
Erfühle die Anzahl der Punkte und merke sie dir.
Rechne die Punkte zusammen (+) oder zieh von der Karte mit den vielen Punkten die Karte mit den wenigen Punkten ab (-) und sage deinem Partner das Ergebnis.
Dein Partner hakt richtige Ergebnisse im Kopfrechenplan ab.



Viel Spaß beim Kopfrechnen in der Klasse wünschen Marion Keil und Ihr Niekao-Lernwelten-Team!

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!