

Inhalt

Einleitung	5	
1 ,Kraft der 5' und ,Kraft der 10' festigen	7	KV
E 1 Zahlen in Beziehung zur 5 setzen – ,Kraft der 5'	8	
E 2 ,Kraft der 5'	11	1
E 3 ,Kraft der 10'	13	2
E 4 Zehnersummen – Ergänzung und Zerlegung	16	
E 5 Zehnersummen – ,Mache 10!'	17	3
E 6 Dekadische Analogien	19	
E 7 Dekadische Analogien – Verwandten-Memory	20	4
U 1 Immer 5	22	5
U 2 ,Kraft der 5' und ,Kraft der 10' – materialgestützt	24	6
U 3 Zehnersummen – Zur 10 ergänzen oder vermindern	26	7
U 4 Zehnersummen – ,Mache 10!'	28	
U 5 Dekadische Analogien – An die leichten Aufgaben denken!	28	8
2 Teil-Teil-Ganzes-Beziehungen verstehen	30	KV
E 8 Sachaufgabe Kuchenstücke aufteilen (Zerlegen)	31	
E 9 Sachaufgabe Kastanienmännchen (Zerlegen)	32	
E 10 Vorbereitung zu Zahlenhäusern und -mauern (Zerlegen)	34	
E 11 Zahlenhäuser (Zerlegen)	37	9
E 12 Verdoppeln und Halbieren (Zerlegen)	42	10
E 13 Sachaufgabe Kastanien: Verdoppeln und Halbieren (Zerlegen)	46	
E 14 Sachaufgabe Taschengeld: Verdoppeln und Halbieren (Zerlegen)	47	
E 15 Gegensinniges Verändern und ,Verdoppeln plus 2' (Kompensation)	48	11
E 16 Gleichsinniges Verändern (Kompensation)	52	12
E 17 Tausch- und Umkehraufgaben (Kompensation)	55	13–15
E 18 Aufgabentyp ,plus/minus 0, 1, 2' (Kovarianz)	60	
E 19 ,1 oder 2 mehr/weniger' mit Ziffernkärtchen (Kovarianz)	61	
E 20 Nachbaraufgaben und ,Verdoppeln plus 1' (Kovarianz)	62	16
E 21 Nachbaraufgaben und ,Verdoppeln plus 1': Sachaufgaben (Kovarianz) ..	66	
E 22 Zahlenmauern (Teile-Ganzes-Beziehungen)	67	17–19
E 23 Rechendreiecke (Teile-Ganzes-Beziehungen)	75	20
E 24 Zauberdreiecke (Teile-Ganzes-Beziehungen)	78	21
E 25 Magische Quadrate (Teile-Ganzes-Beziehungen)	82	22
E 26 Sachaufgabe Murmelspiel (Teile-Ganzes-Beziehungen)	85	
E 27 Sachaufgabe Kirmes (Teile-Ganzes-Beziehungen)	87	23
U 6 Würfelaufgaben (Zerlegen)	90	
U 7 Zaubersterne (Zerlegen)	91	24
U 8 Verdoppeln und Halbieren (Zerlegen)	93	25, 26
U 9 Muster verdoppeln und halbieren (Zerlegen)	96	27, 28

		KV
⑩ 10	Sachaufgaben zum Verdoppeln und Halbieren (Zerlegen)	99 29
⑩ 11	Gegensinniges Verändern (Kompensation)	101 30
⑩ 12	Gleichsinniges Verändern (Kompensation)	103 31
⑩ 13	Blitz-Tauschaufgaben (Kompensation)	105
⑩ 14	Integration von Tausch- und Umkehraufgaben (Kompensation)	105 32
⑩ 15	Kopfrechnen mit ‚plus/minus 0, 1, 2‘ (Kovarianz)	107
⑩ 16	Blitz-Blick (1 oder 2 mehr/weniger) (Kovarianz)	108 33
⑩ 17	Sachaufgaben mit ‚plus/minus 1, 2‘ (Kovarianz)	110 34
⑩ 18	Päckchenrechnen: Plus oder minus? (Teile-Ganzes-Beziehungen)	112 35
⑩ 19	Zahlbeziehungen: Sachaufgaben (Teile-Ganzes-Beziehungen)	114 36, 37
3	Rechenfakten erwerben	117 KV
☒ 28	Erweiterter Transfer: Sachaufgabe Zugfahrt	118
☒ 29	Erweiterter Transfer: Strategien auswählen	120
☒ 30	Erweiterter Transfer: Geschicktes Addieren mit mehreren Summanden	121 38
☒ 31	Erweiterter Transfer: Geschicktes Subtrahieren mit mehreren Subtrahenden	123 39
☒ 32	Erweiterter Transfer: Forscheraufträge	125 40
☒ 33	Erweiterter Transfer: Sachaufgabe Autozug	127
☒ 34	Automatisierung der Grundaufgaben	130
⑩ 20	Spielerische Übung: Zahlen erobern	131 41
⑩ 21	Kopfrechnen – Aufgaben mit 5 und 10	133
⑩ 22	Kopfrechnen – Teile-Ganzes-Konzept: Addition und Subtraktion in unterschiedlichen Bedeutungen	134
⑩ 23	Kopfrechnen – Teile-Ganzes-Konzept: Alle Aspekte	135
⑩ 24	Kopfrechnen – Das kleine Einspluseins vermischt	135
	Fachbegriffe	136

☒ Erarbeitungsaufgabe

⑩ Übungsaufgabe

KV Kopiervorlage