

Ute Heidorn

Praxis für Lerntraining

SCHNIPP – SCHNAPP TEIL 2

Spiele zum Rechenttraining
mit Schülern



Sozialtrainer

Hilfe bei AD(H)S & anderen Lernproblemen

3. Auflage 2018



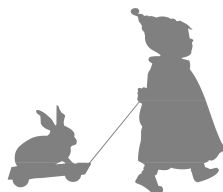
Ute Heidorn ist Sozialtrainerin, Sozialwirtin, Gesundheitspädagogin, Legasthietrainerin EÖDL, hypnosystemische Moderatorin und Heilpraktikerin für Psychotherapie. Sie trainiert in ihrer eigenen Praxis u.a. Kinder mit Teilleistungsschwächen und arbeitet als Dozentin in der Erwachsenenbildung.

Die Firma **Sozialtrainer** UG (haftungsbeschränkt) wurde im März 2013 gegründet. Sie entstand aus einem gleichnamigen, damals schon seit über zehn Jahren existierenden Präsenzkurskonzept.

Das junge Unternehmen mit Sitz in Brandenburg stellt Fortbildungen als Fernkurse in den Bereichen Erziehung, Pädagogik und Gesundheit bereit. Zurzeit wird der Kurs „Sozialtrainer – Hilfe bei AD(H)S und/oder Lernstörungen“ angeboten.

Inhaber der Sozialtrainer UG (haftungsbeschränkt) sind der Erzieher Mirko Mieland und die Heilpraktikerin für Psychotherapie Ute Heidorn. Sie werden unterstützt von einer Textkorrektorin, einer Zeichnerin und einer Bürokräft. Das Unternehmen hat seinen Sitz in Brandenburg an der Havel.

Dieses Heft bietet eine Fülle von Anregungen zum Training mit rechenschwachen Kindern. Die Materialien sind preiswert und einfach selbst herzustellen und können nach den Bedürfnissen der Kinder variiert werden.



Sozialtrainer

Hilfe bei AD(H)S & anderen Lernproblemen

© 2018 Ute Heidorn und
Fladderburger Straße 31
26219 Bösel
ute@sozialtrainer.de

1

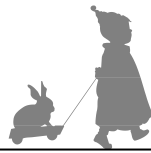
Sozialtrainer UG (haftungsbeschränkt)
Walther-Rathenau-Platz 8
4770 Brandenburg
post@sozialtrainer.de

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts ist ohne schriftliche Zustimmung der Autorin unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.


Nutzungsbedingungen

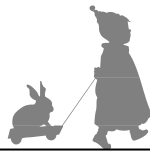
Sie dürfen dieses Heft privat, für Ihren Unterricht oder Ihr Training nutzen. Sie dürfen das Heft vollständig ausdrucken und **kostenlos** weitergeben. Sie dürfen das Heft in unveränderter Form als Download auf Ihre Website stellen, wenn Sie als Quellenangabe „<http://www.sozialtrainer.de>“ angeben.

Der Verkauf ist ausdrücklich nicht gestattet!



Inhalt

| | |
|--|----|
| Vorwort | 4 |
| April, April! | 5 |
|  Textaufgaben greifbar machen | 6 |
| Die gute Toffi-Fee | 7 |
| Die Henne Helene | 8 |
| Domino | 9 |
| Größer, kleiner oder gleich? | 11 |
| Dreh' mich um | 13 |
| Spickzettel Rechenoperationen | 14 |
| Groß piekst klein..... | 15 |
| Etwas Spaß für zwischendurch | 16 |
| Ruf mich an! | 18 |
| Zieh mich ab und leg mich um..... | 19 |
| „Zwanzig-neun“ | 20 |
| Kreisdomino Mathe..... | 22 |
| Speichern und Automatisieren..... | 25 |
| Pfeile..... | 26 |
| Rechenzeichen..... | 28 |
| Zahlen..... | 32 |



Vorwort

Vor Ihnen liegt das zweite Heft der Reihe „Schnipp-Schnapp – Spiele zum Dyskalkulietraining mit Schülern“.

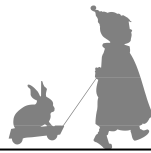
Auch in diesem Heft finden Sie wieder zahlreiche Anregungen für kleine Spiele, die den Kindern das Erlernen der mathematischen Grundfertigkeiten und das „Begreifen“ dieser Zusammenhänge erleichtern sollen.

Alle Spiele sind einfach und preiswert herzustellen. Viele eignen sich als kleine Belohnungsspiele in der Praxis, für Vertretungsstunden oder verregnete Nachmittage am Küchentisch.

Mit den Spielen wünschen wir Ihnen und den Kindern viel Freude!

Anregungen und Wünsche können Sie uns gern schicken. Wir freuen uns auf Ihre Mail an post@sozialtrainer.de

Das Heft 1 dieser Reihe finden Sie im Downloadbereich auf unserer Website www.sozialtrainer.de zum kostenlosen Download.



April, April!



Ziel:

Erkennen von unwichtigen Textangaben in Sachaufgaben



Materialien:

Rechenbuch, Computer



Auf dem PC werden Sachaufgaben abgetippt. In jede wird ein äußerst unwichtiger Satz eingefügt, z. B.: Hans hat 4 Euro mehr als Franz. Zusammen haben sie 20 Euro. Hans geht in die dritte Klasse. Wie viele Euro hat jeder von ihnen?



Anleitung:

Die ausgedruckten veränderten Aufgaben werden gegenseitig vorgelesen, das Gegenüber muss die unwichtige Angabe herausfinden.



Tipp:

Die meisten Kinder schreiben sehr gern auf dem Computer. Lassen Sie sie Sachaufgaben abtippen und fügen Sie anschließend noch die unwichtige Angabe dazu. So übt das Kind gleichzeitig noch Lesen und Rechtschreiben und ist riesig gespannt auf die veränderten Aufgaben.



Textaufgaben greifbar machen

Vielen Kindern bereiten Textaufgaben schon in der Grundschule Schwierigkeiten. Die Kinder werden oft zu früh zum abstrakten Denken gezwungen. Machen Sie die Aufgaben für Ihr Kind konkreter.

Bitte Sie das Kind die geschilderte Situation auf Papier zu zeichnen. Die Aufgabe wird so leichter verständlich.

Eine Beispielaufgabe:

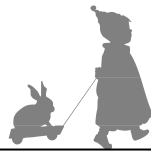
"In einem Korb sind fünf Birnen. Lisa legt drei Bananen, vier Äpfel und zwei Pflaumen hinein. Wie viele Früchte sind im Korb?"

Regen Sie den kleinen Schüler an, zuerst den Korb mit den fünf Birnen zu malen. Nach und nach zeichnet er oder sie die anderen Obstsorten dazu. Am Ende zählt das Kind die Früchte ab und erhält das richtige Ergebnis. Danach schreibt es den Rechenweg wie gewohnt auf.

Lassen Sie dem Kind am Anfang ruhig Zeit, alles genau zu zeichnen, sofern es ihm Spaß macht. So verbindet es etwas Angenehmes mit den Textaufgaben und steht ihnen offener gegenüber.

Zeigen Sie dem Kind später, wie man schnell schemenhafte Zeichnungen anfertigt. Diese helfen bei Zeitdruck, etwa wenn das Kind eine Probe schreibt.

Eine Alternative zum Zeichnen bieten kleine Gegenstände wie Erbsen, Knöpfe oder Steinchen. Das Kind spielt damit die Aufgabe nach. Es legt zuerst fünf Knöpfe in eine Schale. Der Reihe nach legt es die Äpfel, Bananen und Pflaumen dazu. Verschiedenfarbige Knöpfe stehen jeweils für eine Fruchtart. Im Anschluss schreibt das Kind den Rechenweg auf. Auf diese Art erkennt es den Zusammenhang zwischen greifbaren Gegenständen und dem Text auf dem Übungsblatt.



Die gute Toffi-Fee



Ziel:

Erkennen, dass das Einmaleins eine verkürzte Addition ist.
Üben und Einprägen verschiedener Einmaleinsreihen
Geometrische Darstellung der Multiplikation



Materialien:

Verschiedene, regelmäßig geformte Einsätze von Pralinen-,
Keks- sowie sonstigen Behältern
Trockenerbsen, Murmeln o. ä.



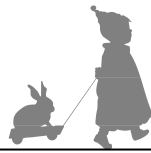
Herstellung:

Keine(Wenn man davon absieht, dass Sie den Inhalt der
Einsätze naschen können 😊)



Anleitung:

In einen „Toffifee“-Einsatz o. Ä. werden mit Hilfe von Murmeln
Malaufgaben gelegt. Die Reihen werden abgezählt, die
Murmeln in den einzelnen Reihen werden addiert und die
Ergebnisse addiert.



Die Henne Helene



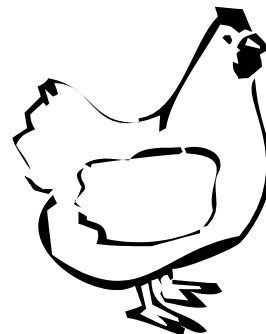
Ziel:

Sicherung der Stellenwerte im Hunderterraum



Materialien:

100 Knöpfe, Erbsen o. Ä.
10 leere Eierkartons für je 10 Eier



Herstellung:

Keine



Anleitung:

Die Henne Helene und ihre Kolleginnen auf dem Bauernhof legen täglich jede Menge Eier, die es zu verpacken und anschließend zu zählen gilt. Aus der Menge der Knöpfe wird eine nicht abgezählte Handvoll herausgegriffen.

Das Kind ordnet jetzt die Knöpfe in die Eierschachteln ein – in jedes leere „Fach“ kommt ein Knopf. Die restlichen Knöpfe, die keine ganze Schachtel mehr füllen, werden beiseitegelegt.

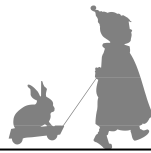
Die vollen Schachteln werden jetzt gestapelt, die einzelnen Knöpfe rechts danebengelegt.

Nun werden die Schachteln gezählt sowie die einzelnen Knöpfe.

Weiter wird vorgegangen wie folgt:

Angenommen, es wären 6 Schachteln und 3 einzelne Knöpfe:

Das Kind sagt: „Es sind 6 Schachteln und drei Einzelne; es sind 6 Zehner und drei Einer; es sind ‚sechzig-drei‘ Eier, es sind 63 Eier“.



Domino



Ziel:

Automatisieren von schwierigen Ein-mal-eins-Aufgaben



Materialien:

Karteikarten DIN A7 blanko in beliebiger Anzahl
Dicker Filzstift bzw. Plakatstift (Edding o. ä.)



Herstellung:

Alle Karteikarten werden quer mit einem Stift halbiert.
Auf die erste Karteikarte schreiben Sie auf die linke Seite „Start“, auf die rechte Seite eine schwierige Ein-mal-eins-Aufgabe, z. B. 7×8 . Auf die zweite Karte schreiben Sie links das Ergebnis der ersten Rechnung, nämlich 56, auf die rechte Seite eine neue Aufgabe u. s. w.
Die letzte Aufgabe beschriften Sie auf der linken Seite mit der Lösung der letzten Aufgabe, die rechte Seite erhält die Aufschrift „Ziel“.

Nachdem Sie alle Karten beschriftet haben, legen Sie sie nebeneinander und drehen alle auf die Rückseite. Nun beschriften Sie die Rückseite der Karten mit einem netten Spruch, z. B.: „Herzlichen Glückwunsch, das hast du prima gemacht!“. Oder mit einem Herz oder einem Smiley 😊



Anleitung:

Wahlweise kann das Spiel alleine oder auch mit mehreren Mitspielern durchgeführt werden.

Wenn das Kind alleine spielt, so sucht es zur Aufgabekarte die passende Lösungskarte und legt diese an.

Bei mehreren Mitspielern werden die Karten gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Wer die Lösung zur Aufgabe hat, legt seine Karte an.

Wer keine Karte mehr hat, hat das Spiel gewonnen.

Zur Kontrolle werden alle Karten umgedreht. Wenn der Spruch auf der Rückseite fehlerlos erscheint, wurden alle Aufgaben richtig gelöst.



Tipp:

Erfahrungsgemäß fallen den meisten Kindern Aufgaben des Siebener- und Achtereinmaleins schwer.



Größer, kleiner oder gleich?



Ziel:

Zahlenwerte erkennen und einordnen können



Herstellung:

Drucken Sie drei bis vier Sätze der nachfolgenden Karten auf dickeres Papier aus und zerschneiden Sie diese. Alternativ können die Seiten auch einlamiert und dann zerschnitten werden.

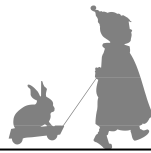


Anleitung:

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jedes Kind legt seinen Kartenstapel verdeckt vor sich. Nun drehen alle Spieler auf ein Kommando gleichzeitig eine Karte um und vergleichen die Mengen. Wer die höchste Zahl hat, erhält alle aufgedeckten Karten. Diese werden unter den eigenen Stapel geschoben. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler keine Karten mehr hat.



| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 |



Dreh' mich um



Ziel:

Übung der Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100
Sicherheit beim Rechnen mit Zehnerübergang



Materialien:

20 Karteikarten blanco DIN A 7
2 dicke Filzstifte oder Plakatstifte in verschiedenen Farben, z. B.
blau und rot.



Herstellung:

Auf die Vorderseite der ersten Karte schreiben Sie mit rot eine Rechenaufgabe, z. B. $14 + 8$. Diese Karte legen Sie nun beiseite. Auf die Vorderseite der nächsten Karte schreiben Sie nun mit dem blauen Stift die Lösung von Karte 1, nämlich 22. Drehen Sie nun Karte 2 um und schreiben Sie mit rot auf die Rückseite die nächste Aufgabe, z. B. $47 - 9$. Dann schreiben Sie auf Karte 3 die Lösung, nämlich 38. Die Lösung der letzten Karte schreiben Sie auf die Rückseite von Karte 1.



Anleitung:

Alle Karten werden mit der Lösungsseite nach oben gelegt. Der erste Spieler darf eine Karte umdrehen, die Aufgabe vorlesen und sie lösen. Er dreht die Lösungskarte um, der nächste Spieler liest die Aufgabe vor und löst sie.

Spickzettel Rechenoperationen

+++++ Addition +++++

Wenn man Zahlen **zusammenrechnet**, nennen wir das **addieren**.
Das Rechenzeichen bei der Addition ist das Pluszeichen **+**
Das Ergebnis einer Additionsaufgabe heißt **Summe**.

..... Multiplikation

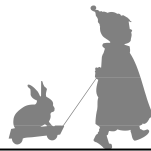
Wenn man zwei Zahlen **miteinander malnimmt**, nennen wir das **multiplizieren**.
Das Rechenzeichen bei der Multiplikation ist das Malzeichen **·**
Das Ergebnis einer Multiplikationsaufgabe heißt **Produkt**.

---- Subtraktion ----

Wenn man eine Zahl **von einer anderen Zahl abzieht**, nennen wir das **subtrahieren**.
Das Rechenzeichen bei der Subtraktion ist das Minuszeichen **-**
Das Ergebnis einer Subtraktionsaufgabe heißt **Differenz**.

: : : : Division : : : :

Wenn man eine Zahl **durch eine andere Zahl teilt**, nennen wir das **dividieren**.
Das Rechenzeichen bei der Division ist das Geteiltzeichen **:**
Das Ergebnis einer Divisionsaufgabe heißt **Quotient**.



Groß piekst klein



Ziel:

Beherrschung der Einmaleins-Aufgaben



Materialien:

1 Paket Karteikarten DIN A7, kariert oder blanko
Dicker Filzstift oder Plakatstift, z. B.: „Edding“



Herstellung:

Auf jede Karte wird eine Einmaleins-Aufgabe des „kleinen Einmaleins“ geschrieben, also alle Aufgaben von 1x1 bis 10x10.



Anleitung:
(Ab 2 Spieler)

Die Karten werden sorgfältig gemischt. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten, die verdeckt auf einem Stapel vor ihm liegen. Alle Mitspieler drehen nun die oberste Karte ihres Stapels um und lesen der Reihe nach ihre Einmaleins-Aufgabe vor und sagen die Lösung dazu. Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Ergebnis hat, erhält die Karten der anderen Mitspieler



aus dieser Runde. Diese Karten legt er dann unter seinen Stapel, sie nehmen am weiteren Spiel teil.
Wer als erster keine Karte mehr hat, ist der „letzte Sieger“.



Tipp:

Wir empfehlen nicht mehr als 5 Karten pro Spieler auszugeben, andernfalls dauert das Spiel zu lang und macht keinen Spaß mehr. Besser ist es mehr Durchgänge durchzuführen.

Etwas Spaß für zwischendurch

Der Lehrer fragt: "Marion, wie viel ist vier und vier?" Marion: "Acht." - "Richtig, zur Belohnung bekommst du acht Bonbons von mir." - "Wenn ich das gewusst hätte", entgegnet Marion, "hätte ich hundert gesagt!"

"Karli, ich gebe deinem Bruder 10 Äpfel." Er soll dir die Hälfte abgeben. Die Lehrerin fragt: "Wie viele Äpfel hat jeder?"

Mein Bruder hat 3 und ich 7 Äpfel.

"Sag, kannst du denn nicht dividieren?", mahnt die Lehrerin. Karli antwortet: "Ich schon, aber mein kleiner Bruder noch nicht", antwortet Karli.

Der Lehrer geht an die Tafel und schreibt $3 : 3$ darauf. „Wer kann mir sagen, was hier herauskommt?“ -- Antwort eines Schülers: „Klarer Fall: unentschieden!“

"Simon, ich habe dir doch gestern eine ganz klare Aufgabe gestellt", sagte der Lehrer. "Sie lautete: Wenn ein Mann in einer Stunde 4 Kilometer geht, wie lange braucht er dann für 72 Kilometer? Nun, und wo ist deine Lösung?" - "Tut mir leid, Herr Lehrer, aber mein Vater ist noch unterwegs..."



Klammerwettlauf



Ziel:

Sicherheit bei Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100
Üben des Zehnerübergangs



Materialien:

- 1 Maßband mit der Länge 100 cm
- 1 Würfel
- 2 Wäscheklammern in verschiedenen Farben



Herstellung:

Keine



Anleitung:

Zwei Spieler knobeln, wer bei 1 und wer bei 100 anfangen darf.
Jeder Spieler erhält eine Wäscheklammer, die er bei 1 bzw. bei 100 anklippt.

Nun wird gewürfelt.

Der Spieler, der bei 1 angefangen hat, addiert die gewürfelte Zahl zur 1 und klippt seine Klammer dort an.

Der Spieler mit der Anfangszahl 100 subtrahiert jedoch seine gewürfelten Zahlen.

Sieger ist, wer zuerst bei 1 bzw. 100 anlangt.



Ruf mich an!



Ziel:

Rechnen üben mit Spaß



Materialien:

Ein örtliches Telefonbuch, eine Lernbox, Karteikarten A7, 1 Stift



Herstellung:

Auf die Vorderseite der Karten schreibt man die Aufgabe:
Die Telefonnummer von Fritz Meier, Lerchengasse 17 (934681)
plus die Nummer von von Franz Schulz, Hauptstraße 8 (32864)
minus die Nummer von Reinhard Sundermann, Vogelweg 49
(258793).



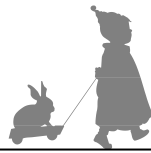
Anleitung:

Die Kinder suchen die Nummern aus dem Buch und rechnen die Aufgabe aus.

Auf der Rückseite steht die Lösung



Tipp: Telefonbuch zusammen mit den Karten lagern, beim Telefonbuchwechsel nicht auswechseln!



Zieh mich ab und leg mich um



Ziel:

Veranschaulichung der Subtraktion im Zahlenraum bis 10



Materialien:

10 weiße Spielsteine aus einem Mühlespiel (ersatzweise Plättchen, Münzen o. Ä.), Edding-Stift oder Nagellack



Herstellung:

Die Spielsteine werden auf einer Seite bemalt.



Anleitung:

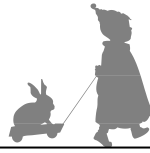
Subtraktionsaufgaben können mit Hilfe dieses einfachen Materials veranschaulicht werden.

Das Kind erhält eine Aufgabe, z. B. $8 - 5$.

Es legt 8 Spielsteine vor sich hin, daraufhin dreht es die 5 abzuziehenden Spielsteine um, so dass die andersfarbige Rückseite nun zu sehen ist. Die 3 verbleibenden Spielsteine kann es abzählen.



Tipp: Diese Art der Veranschaulichung bietet den Vorzug, dass die gesamte Aufgabenstellung erhalten bleibt: Das Kind kann so immer wieder nachvollziehen, wie gerechnet wurde.



„Zwanzig-neun“



Ziel:

Vermeidung von Vertauschung der Stellenwerte Z-E
Darstellung von Mengen und Zahlen im Zahlenraum bis 100



Materialien:

Kleines einfarbiges Tablett oder Deckel eines Schuhkartons,
Bügelperlen in einer Farbe



Herstellung:

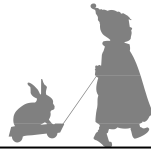
Das Tablett bzw. der Schachteldeckel wird mit einem senkrechten Strich in zwei Hälften unterteilt. Über die linke Hälfte wird ein „Z“ (für Zehner), über die rechte ein „E“ (für Einer) geschrieben.

Die Bügelperlen werden zu Zehnerstangen zusammenschmolzen.



Anleitung:

Das Kind bekommt eine zweistellige Zahl diktiert, z. B. 29. Es wiederholt: „Neunundzwanzig – zwanzig-neun“ und legt in die Zehnerspalte zwei Zehnerstangen und in die Einerspalte neun einzelne Perlen. Dann werden zuerst die Zehner und

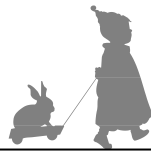


anschließend die Einer notiert und die so gewonnene Zahl noch mal vorgelesen.



Tipp:

Das Spiel kann erweitert werden, wenn Sie Kärtchen mit zweistelligen Zahlen beschriften und diese dem Kind vorlegen. Das Kind legt die Zahlen dann wie oben beschrieben.



Kreisdomino Mathe



Ziel:

Automatisieren von kleineren Lerneinheiten



Materialien:

Vorlagen Kreisdomino



Herstellung:

Alle Dominoblätter ausdrucken und einlaminiieren oder auf festes Papier drucken.

Alle Dominokarten ausschneiden.



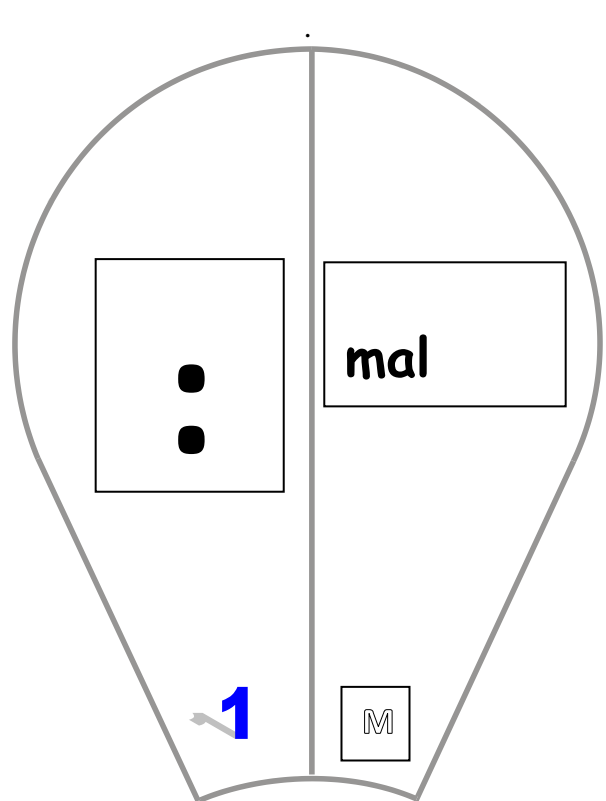
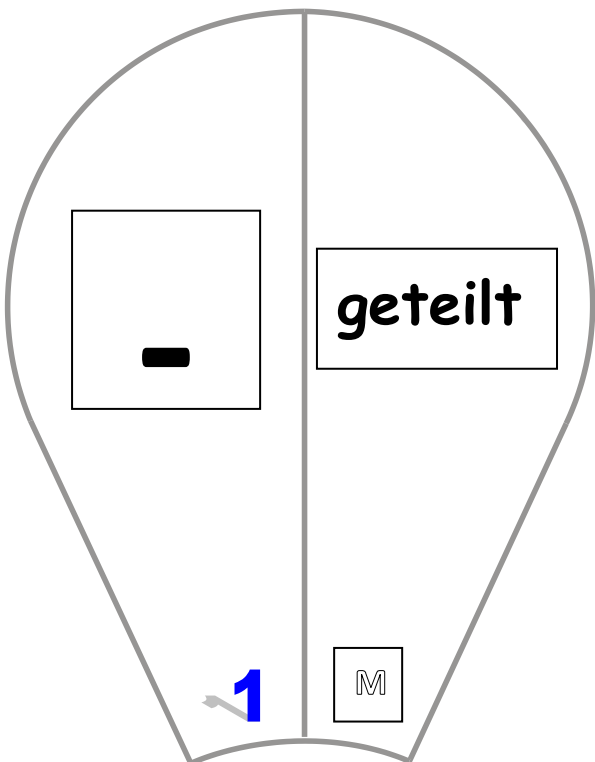
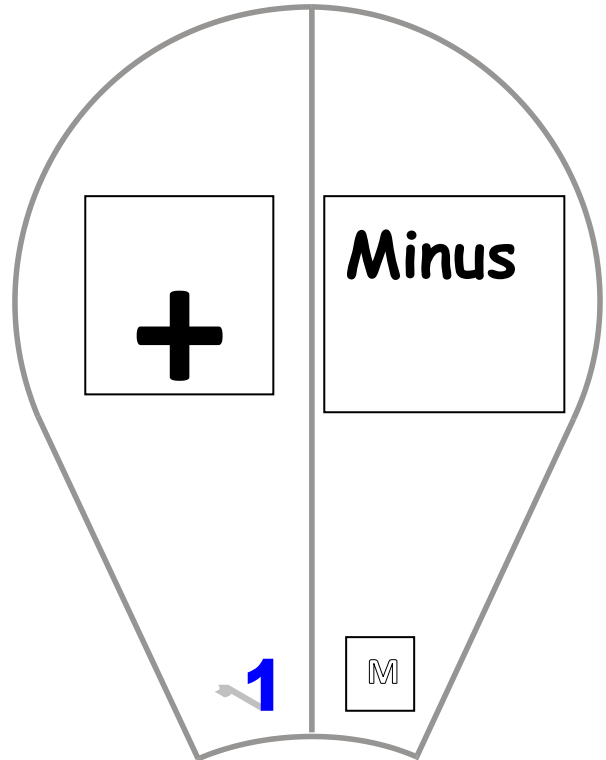
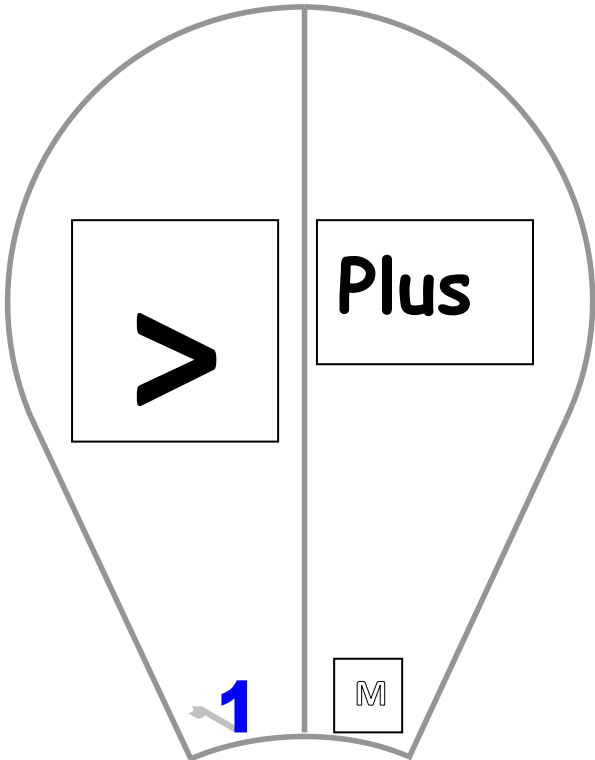
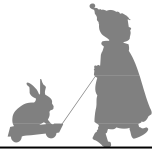
Anleitung:

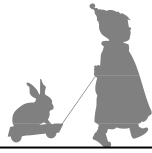
Immer sieben Karten gehören zu einem Kreisdomino. Alle Karten eines Kreises tragen unten links die gleiche Zahl. Angelegt wird wie beim klassischen Dominospiel. Werden alle 7 Karten in der richtigen Reihenfolge aneinandergelegt, ergibt sich ein Kreis.



Tipp:

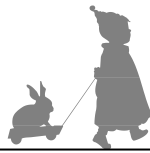
In unserem Blog veröffentlichen wir immer wieder Trainingsmaterialien. Darunter sind auch Kreisdominos.





Three large, teardrop-shaped containers are arranged on the page. Each container is divided into two vertical sections by a central line. At the bottom of each container, there is a blue number '1' with a small arrow pointing to the left, and a small square box containing the letter 'M'.

- The top-left container has a square box on the left containing a solid black dot, and the word "gleich" (equal) in the right section.
- The top-right container has a square box on the left containing two horizontal parallel lines representing an equals sign (=), and the word "kleiner" (smaller) in the right section.
- The bottom-center container has a square box on the left containing a less-than sign (<), and the word "größer" (larger) in the right section.



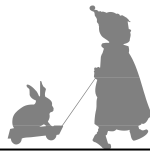
Speichern und Automatisieren

Hinweis: Lesen Sie bitte zum Thema „Speichern und Automatisieren“ auch unsere Hinweise in Band 1.

Das Speichern von Zahlen und Rechenzeichen

- Üben Sie immer nur eine Zahl.
- Erst wenn Ihr Kind diese Zahl sicher beherrscht, üben Sie die zweite Zahl. Dann können beide Zahlen gleichzeitig geübt werden.
- Anschließend wird die dritte Zahl eingeführt. Erst wenn Ihr Kind diese sicher beherrscht, kann mit drei Zahlen geübt werden.

- ❖ Üben Sie immer nur ein Rechenzeichen zur Zeit. Also nur Aufgaben mit $+$ oder nur Aufgaben mit $-$ usw.
- ❖ Wenn Ihr Kind dieses Rechenzeichen sicher und schnell beherrscht, üben Sie das zweite Rechenzeichen.
- ❖ Dann können beide Rechenzeichen gleichzeitig geübt werden
- ❖ Anschließend wird das dritte Rechenzeichen eingeführt. Erst wenn Ihr Kind dieses sicher beherrscht, kann mit drei Rechenzeichen geübt werden, usw.usw...

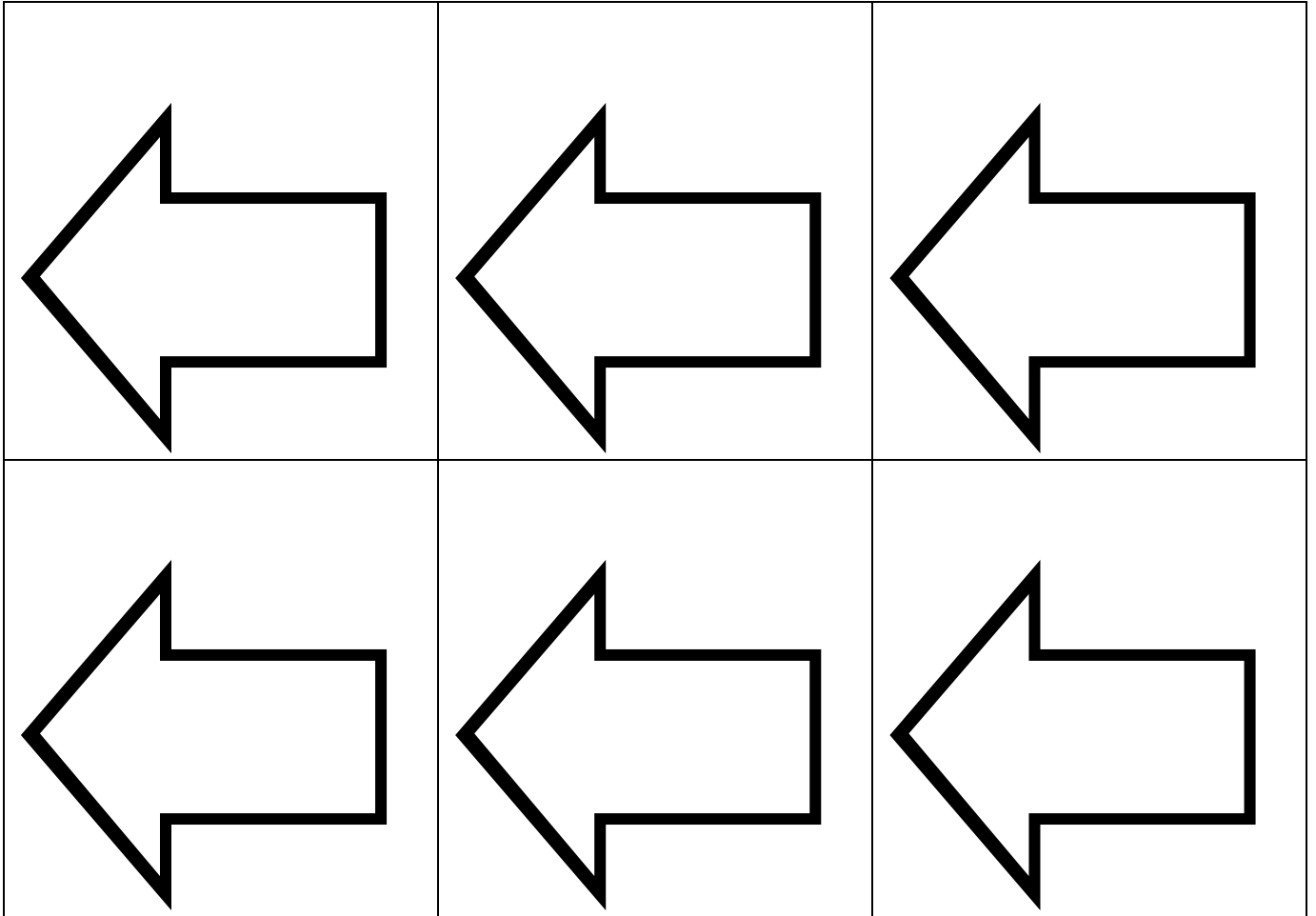
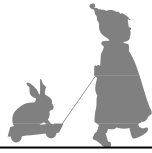


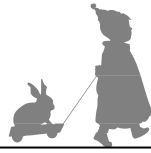
Pfeile

Sie drucken die Pfeile auf 160 g schweres Papier aus – wieder in einer anderen Farbe als die Zahlen bzw. die Rechenzeichen.

Nun gibt es folgende Möglichkeiten mit den Pfeilen zu arbeiten:

- Sie legen verschiedene Mengen auf den Tisch, z. B. 5 Erbsen und 3 Erbsen.
Das Kind legt einen Pfeil dazwischen, und zwar so, dass er mit der Spitze auf die kleinere Menge zeigt.
(Merksatz: **Die Spitze sticht immer den Kleineren.** Wenn Sie nun mit Ihrem Zeigefinger das Kind sanft „pieksen“ und dazu sagen: „Und du bist von uns beiden der Kleinere.“, kann sich das Kind noch besser merken, in welcher Richtung der Pfeil gelegt werden muss.)
- Sie steigern die Anzahl der Mengen, z. B. 4 Münzen, 8 Münzen, 2 Münzen.
Nun muss das Kind mehrere Pfeile legen, z. B. von der 8 zur 4, von der 8 zur 2, von der 4 zur 2.
- Nun legen Sie die Zahlen auf den Tisch.
Erst zwei Zahlen, das Kind legt wieder die Pfeile in Richtung der kleineren Zahl.
Dann steigern Sie die Anzahl der Zahlen.





Rechenzeichen

Sie drucken die Rechenzeichen auf 160 g schweres farbiges (bitte in einer anderen Farbe als die Zahlen) aus und laminieren das Blatt vor dem Auseinanderschneiden, um die Haltbarkeit zu erhöhen.

Das Kind erhält das $+$ und das $-$ -Zeichen in die Hand.

Nun fragen Sie.

- „Du hast zwei Bonbons. Ich gebe dir noch zwei dazu. Welches Rechenzeichen gehört dazu?“ – Kind zeigt $+$.
- „Auf einem Baum sitzen drei Krähen. Eine fliegt weg.“ (Kind zeigt $-$)

Sie legen wieder Mengen auf den Tisch, das Kind überlegt, welches Rechenzeichen dazwischen gehört,

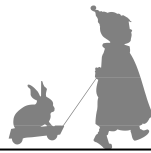
- z. B. vier Erbsen eine Erbse drei Erbsen
Kind legt $-$ $=$ dazwischen.

...

Sie legen zwei gleiche Mengen auf den Tisch, das Kind überlegt, welches Rechenzeichen dazwischen gehört und zeigt $=$

- Ich gebe dir vier Erbsen und lege meine vier Erbsen daneben.

Kind legt 4 Erbsen $=$ 4 Erbsen



Grundsätzliches

Viele Kinder haben Schwierigkeiten beim Lösen von Sachaufgaben, weil sie Signalwörter, z. B. „hinzufügen“, nicht als „**sprachliches Rechenzeichen**“ erkennen.

Hier ist eine kleine Sammlung von Rechenzeichen und den dazu gehörigen Signalwörtern:

+

addieren, gewinnen, einsteigen in Zug, geschenkt bekommen, wachsen, (an Gewicht) zunehmen, älter werden, kaufen, größer werden, mehr werden, dazusetzen, beifügen, einfüllen, auffädeln, und, hinzukommen, insgesamt,

plus, einzahlen, vermehren, kommen, verlängern, erhöhen, dazulegen, einnehmen, verdienen, ...

-

subtrahieren, weg, abziehen, wegnehmen, minus, wegessen, fortziehen, (Gewicht, Wäsche) abnehmen, zurückgeben, sitzen bleiben, herabsetzen, auszahlen, abfüllen, verschenken, verbrauchen, weggeben, ausgeben, verlieren, abziehen, bezahlen, weg, wegfliegen, weglaufen, vermindern, abziehen, krank werden, verleihen, aussteigen, ...

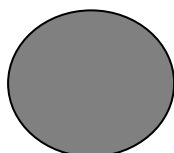
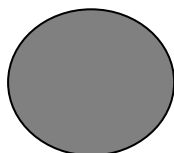
Für ältere Grundschüler

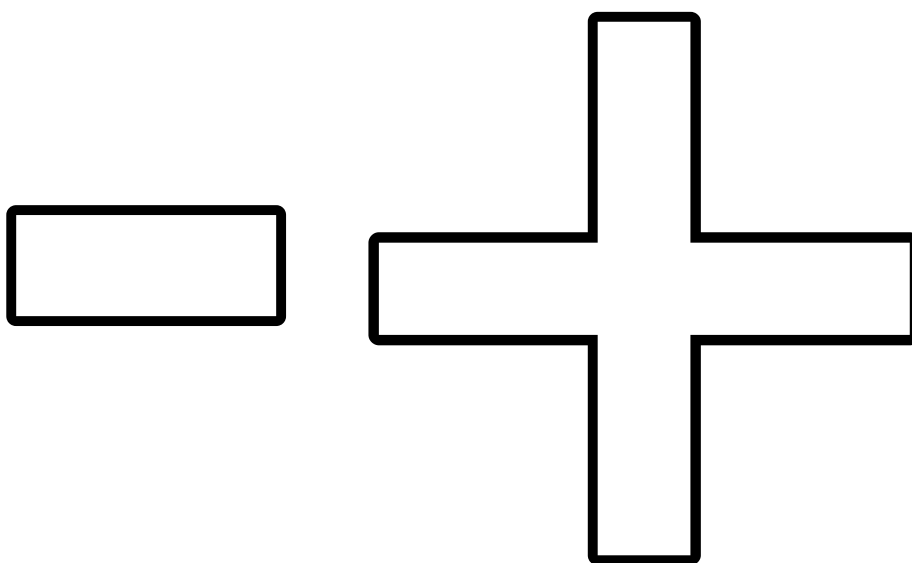
x

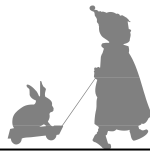
multiplizieren, malnehmen, verdoppeln, verdrei(vier, fünf, ...)fachen, vervielfachen, mal, je, pro, ...

:

dividieren, verteilen, aufteilen, halbieren, vierteln, abfüllen, abpacken, die Hälfte von, einteilen in, geteilt, ...







Zahlen

Dieses Spiel haben wir für diejenigen Kinder vorgesehen, die die Zahlen noch nicht sicher erkennen und benennen können.

Bitte beachten Sie hierzu auch unsere Hinweise zum Thema „Speichern“.

Drucken Sie die Datei am besten auf starkes farbiges Papier aus (im Fachhandel erhältlich als 160-g-Papier) – wenn möglich, laminieren Sie das Papier vor dem Ausschneiden, so bleiben die Zahlen haltbar.

Bitte schneiden Sie alle Zahlen aus.

Wenn Sie mögen, schneiden Sie sich einen zweiten Satz Zahlen aus und kleben grobes Schmirgelpapier darauf.

Wenn Sie die Seiten vor dem Ausschneiden laminiert haben, bietet sich folgende Methode eines erfahrenen Werklehrers an:

Zahlen ausschneiden. Vorderseite mit Pattex bestreichen, 10 min ablüften lassen. Dann fest in Sand drücken. Ganz trocknen lassen..

Macht weniger Arbeit, als Schleifpapier zuzuschneiden.

Nun haben Sie folgende Möglichkeiten mit Ihrem Kind zu arbeiten:

- Sie legen ihm eine Zahl vor und fragen, wie sie heißt
- Sie verbinden Ihrem Kind die Augen und geben ihm eine Zahl in die Hand zum Fühlen. (Ihrem Kind wird das Fühlen ungemein erleichtert, wenn Sie vorher in die Zahl von der Rückseite her mit einer Zirkelnadel o. Ä. etwa drei Löcher an den unteren Rand gestochen haben, so kann es die kleinen Erhebungen erfühlen und weiß sofort: „Aha, hier ist der untere Rand, ich halte also die Zahl richtig in der Hand.“)
Nun soll es wieder die Zahl benennen, z. B: „Das ist die Drei“, oder „Das ist die 9“.
- Sie lassen das Kind sortieren, „Leg die Zahlen der Reihe nach“ (also 0, 1, 2, ...9 und auch rückwärts)
- Sie legen die Zahlen mit dem Schmirgelpapier in ein Kästchen und decken ein Tuch darüber.
Das Kind fasst jetzt unter das Tuch in das Kästchen, ohne die Zahlen zu sehen.
Nennen Sie eine Zahl, und das Kind sucht sie fühlend heraus.
- Genauso können Sie mit den Rechenzeichen arbeiten!

Bitte geben Sie Ihrem Kind anfangs nur sehr wenige Zahlen zu sehen bzw. zu erfühlen, um es nicht zu überfordern.



Selbstverständlich können Sie die Anzahl der Zahlen täglich steigern.

Übung zur Zuordnung Zahl – Menge

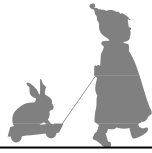
Sie legen sich eine kleine Sammlung von Dingen an, z. B. eine Handvoll getrocknete Erbsen, einige Münzen, einige Spielzeugtiere, Streichhölzer u. ä.

Dann legen Sie z. B. fünf Streichhölzer aus. Ihr Kind muss die **5** daneben legen.

Drei Playmobilfiguren – **3**

Um die Mengenbeziehung zu festigen, legen Sie mit unterschiedlichem Material immer wieder die gleiche Menge aus, z. B. zwei Gabeln, zwei CDs, zwei Knöpfe, zwei Bücher ...





3 4

