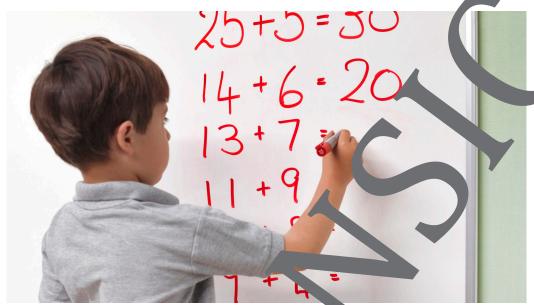
Mathematik - Zahlen & Operationen

Sicher rechnen im Zahlenraum bis 100 – Grundkompetenzen wiederholen

Sabine Sklorz



© Peter Dazeley/The Image Bank

Bevor das Hauptziel der dritten Klasse – de Geraum bis 1000 – zginnen kann, ist eine Wiederholung des Zahlenraums bis 100 notwendig Mithia. Materialien aus diesem Beitrag werden alle grundlegenden Kompetenzen wiederholt und gerot, dans die Klasse auf die mathematischen Herausforderungen der 3. Klasse gut vorbereite st. Die Kinder vertiefen Fachbegriffe, sprechen über die Rechenwege und recht werden er mit und der Zehnerübergang sowie halbschriftlich.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3. Klasse

Dauer: Unterric Asstunden

Kompetenz: Vereter für die Zahl 100 finden; Zahlen auf unterschiedliche

Weigne darstellen; Orientierung auf dem Zahlenstrahl; Rechentricks wie erholen und anwenden; verschiedene Möglichkeiten des Lalbschriftlichen Rechnens kennen und anwenden; Aufgaben im

Zahlenraum bis 100 im Kopf lösen

matische reiche: Orientierung im Zahlenraum bis 100, Rechentricks, Rechnen mit

und ohne Zehnerübergang, Rechenstrategien

Medien: Wortspeicher, Bildkarten, Test, Selbsteinschätzungsbogen, Be-

obachtungsbogen

Organisatorisches: Offene Aufgaben für das Matheheft

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BD: Bilder/Bildkarten; EX: Experiment; R: Rätsel; SP: Spiel; TX: Text; VL: Vorlage UG: Unterrichtsgespräch; LV: Lehrervortrag; EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit; GA: Gruppenarbeit



einfaches Niveau



mittleres Niveau



schwieriges Niveau

1. Stunde

Thema: Alles 100

Einstieg: (optional) Den Kindern werden Vertreter der Zahl 100 im Original oder als Landte

(M1) präsentiert, gemeinsam werden weitere Reprase, ten gesuche,

erfragt Vorerfahrungen der Kinder (UG)

M 1 (BD) Alles 100 / Die SuS bearbeiten einen offen estalteten Hefteintrag, e-

streifen mit Arbeitsauftrag kann verwende werden

Benötigt: evtl. Material (Systemblöcke, Hunde tertafel, Abakus, Zahlens ahl, ...)

2./3. Stunde

Thema: Zahlen erkennen und darstellen

M 2 (BD) Zahldarstellunger / L verteilt Zahldarstellunger / L

spielen Legespiel (3)

M 3 (BD) Wortspeicher: Zahlda stellung int mit Hilfe des Wortspeichers

verschiedene Darstellungsformen ung legt sie evtl. mit Material (UG); die

SuS bearbeiten das AB unterestalten einen Hefteintrag (EA)

M4 (AB/VL) Span enge lenrätsel / D nizierung für schnelle SuS, Legespiel, oder

Gr openarbeit Partnerarbei (ÉA, PA, GA)

Benötigt: evtl. av erttafel und systemblöcke

4. Stunde

Thema Orientieru g auf dem Zahlenstrahl

M 5 (BD) eicher: der Zahlenstrahl / Besprechung des Zahlenstrahls mit Hilfe

des Wortspeichers (UG); die SuS tragen in Paaren abwechselnd Zahlen auf

dem Zahlenstrahl ein (EA)

Mit dem Zahlenstrahl umgehen / Die SuS bearbeiten das AB gemäß Diffe-

renzierung, AB eignet sich auch als Hausaufgabe (EA)

Benötigt: großer Zahlenstrahl



5./6. Stunde

Thema: Rechentricks

M 9 (BD) Wortspeicher: Rechentricks / Besprechung des Rechentricks mit Hilfe des

Wortspeichers; L rechnet Beispielaufgaben an der Tafe

M 10 Große und kleine Aufgabe / Die SuS bearbeiten das AB und recent im

Heft (EA)

M11 (AB) Aufgabe und Tauschaufgabe / Die SuS bearbeiten AB v. d rechnen

Heft (EA)

7./8. Stunde

Thema: Rechnen mit Zehnerstopp

M 12 (BD) Wortspeicher: Rechnen mit Zehnerston Mithilfe des Konzeptes der verlieb-

ten Zahlen wird der Zermerstopp wiederhoten weißen Herzen dienen als

Kopiervorlage für die SuS, die rosa Herzen zur Veranschaulichung für L (UG/EA)

M 13(AB) Vorübung zum Rech / Die SuS erhalten 3 Streifen zum

Einkleben ins Heft und bearbeiten die V übungen zum Zehnerstopp (EA)

M14 (AB) Aufgaben mit Amerstopp: Plusaufor en / Die SuS rechnen auf dem Blatt

und dann im Heft (Ex

M15 (AB) Aufg Minusaufgaben / Die SuS bearbeiten das AB

und reck on dann im Hert (LA)

Benötigt: eventuell Zahle, trahl als Hilfsmittel

9.-12. Stunde

M 21

Themay halb, briftlich Rechnen

M / (VL) Wortsr eicher und Übersicht: Rechenwege ZE+ZE / Die SuS erhalten eine

relaufgabe und rechnen die Aufgabe auf ihre Weise halbschriftlich (EA); die SuS vergleichen ihre Lösungswege (PA); Sammeln der Lösungswege in der Klasse, indem die Übersicht ausgeteilt und besprochen wird (UG)

Halbschriftliches Rechnen ZE + ZE / Die SuS entscheiden sich für einen Re-

chenweg und rechnen die Aufgaben auf dem Blatt und dann im Heft. (EA)

M 18/M 19 /L/AB) Wortspeicher und Übersicht: Rechenwege ZE-ZE / Ablauf wie bei M16/M17 M 20 (AB) Rechnen mit und ohne Zehnerübergang / Durch Beispielaufgaben und Lege-

Rechnen mit und ohne Zehnerübergang / Durch Beispielaufgaben und Legematerial wird der Unterschied zwischen Aufgaben mit und ohne Zehner-

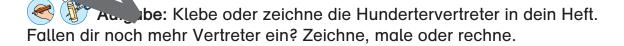
übergang verdeutlicht (UG); die SuS bearbeiten AB und offene Aufgabe (EA) **Minusrechnen mit Spiegelzahlen** / L zeigt und erklärt Spiegelzahlen,

wiederholt die Quersumme, die SuS erkennen mit Beispielaufgaben das

Rechenprinzip (UG); die SuS berechnen das AB und im Heft (EA)

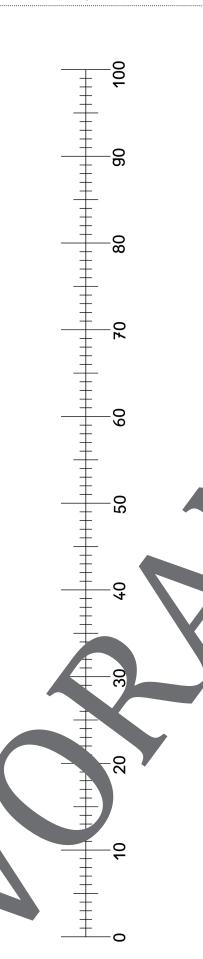
Benötigt: eventuell Ziffernkarten für M21

Alles 100 STOP



2 **M**

Wortspeiner: der Zahlenstrahl



Der Zahlenstrahl

cht ele Zahlen sind immer angegeben. ss rechnen und zählen Jan m geben. dnet. Ģ Auf einem Zahlenstrahl sind die Zahlen in einer sihe ar Bei einem Zahlenstrahl bis 100 sind oft nur die Zeȟner a

oleibt Trage Zahlen immer mit einem kleinen Pfeil ein, damit es übersichtud

Die Striche helfen dir, dich zu orientieren.

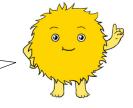
großer Strich: Zehnerzahl

mittlerer Strich: Zahl mit 5 Einern

kleiner Strich: alle anderen Zahlen

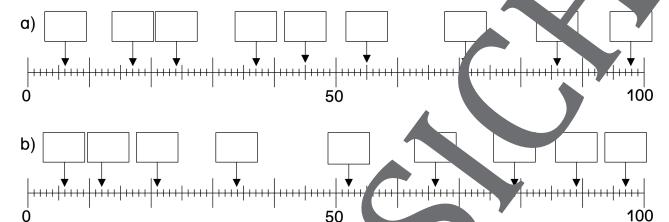
Mit dem Zahlenstrahl umgehen

Trage alle Zehnerzahlen ein. So geht es leichter.





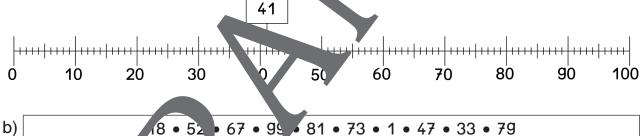
Aufgabe 1: Wie heißen die Zahlen? Schreibe auf.



Aufgabe 2: Suche die Zahlen am Zahlen strahl. Zeich

67 • 99



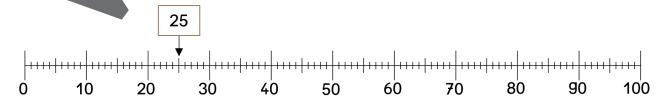






Wähle eine Zahl auf dem Zahlenstrahl aus. Rechne bis zum kleineren Nachbarzehner. Schreibe in dein Heft. Kontrolliere mit dem ahlensti hl.

વા: 2ડ 5 = 20



Aufgaben mit Zehnerstopp: Plusaufgaben

// 14

Aufgabe 1: Rechne erst bis zum Zehner und dann weiter. Die verliebten Zahlen helfen dir dabei.

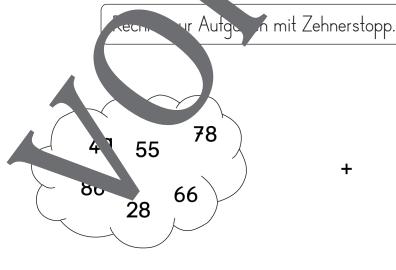


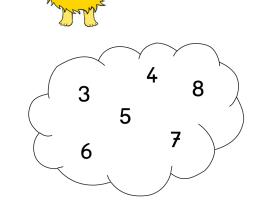
Aufgabe 2: Rechne den Zwischenschritt je Lum Kopf. Beginne bei der ersten Aufgabe.

Start: 25 + 7 = ____

Ziel:
$$+ 9 = 61$$

Aufgabe 3: Nimm ein Zahl aus em linken Kasten und eine Zahl aus dem rechten Kasten. Ausgaben wie möglich in deinem Heft.







Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen. Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- Zugriff auf bis zu 400 Unterrichtseinheiten pro Fach
- Oidaktisch-methodisch und fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten
- Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online 14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

