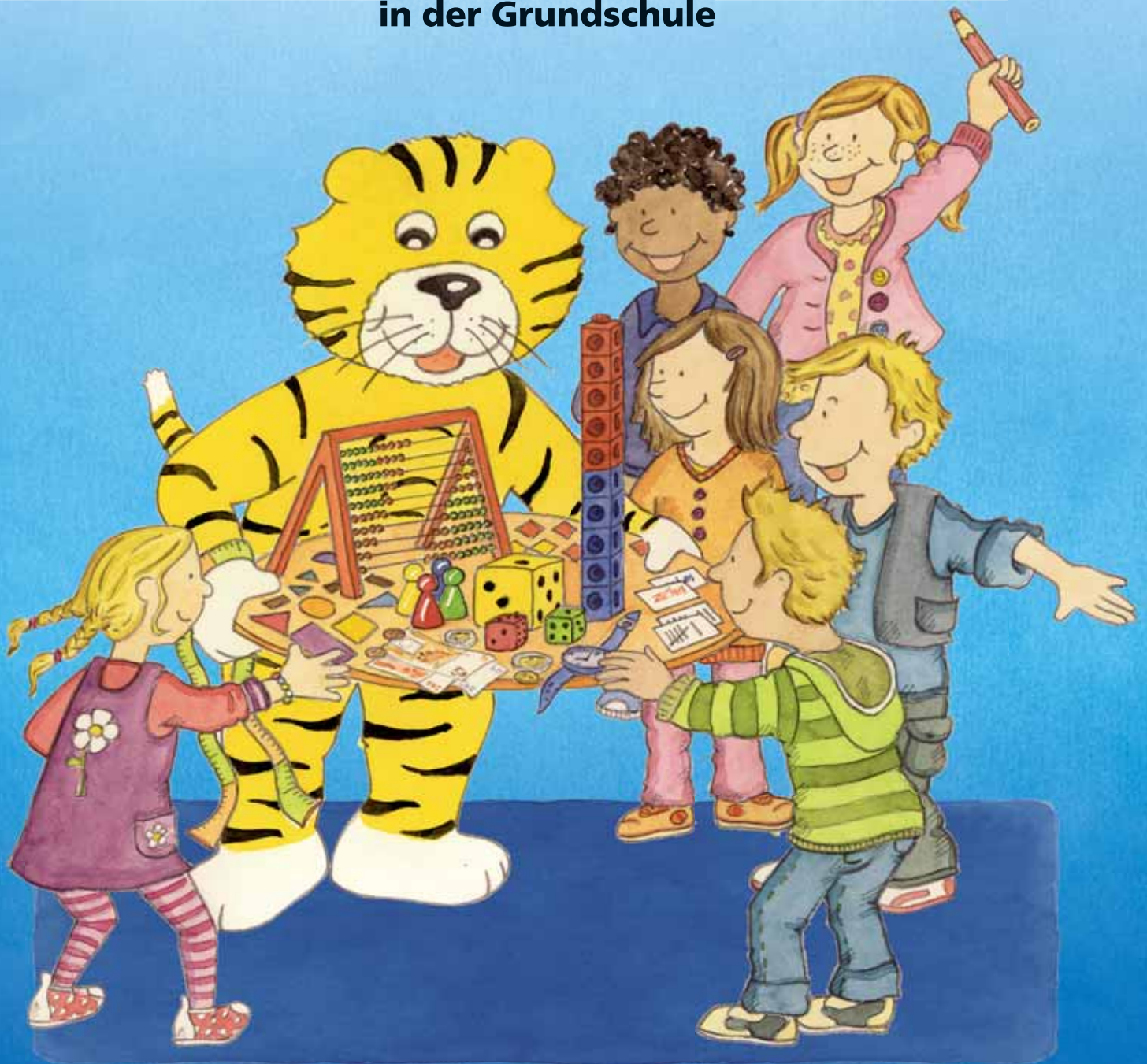


MATHE**IGERs**

Lerntheken und Spiele

**Für einen kompetenzorientierten Mathematikunterricht
in der Grundschule**



Lehrwerksunabhängige Materialien
zur Förderung, Vertiefung und Freiarbeit



Mildenberger

Falls Sie Fragen haben, können Sie die Autoren über info@mathetiger.de erreichen.

Bestell-Nr. 4505-67 · ISBN 978-3-619-45567-6

Die erweiterte Lernumgebung von Mathetiger 1 – Schülerbuch, CD-ROM und Internetplattform – wurde 2004 mit der Comenius-Medaille für exemplarische Bildungsmedien ausgezeichnet.

© 2014 Mildenberger Verlag GmbH, 77610 Offenburg

www.mildenberger-verlag.de

E-Mail: info@mildenberger-verlag.de

Auflage 5 4 3 2

Jahr 2020 2019 2018 2017

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen!

Layout und Illustrationen: Judith Heusch, 79362 Forchheim

Druck: Kern GmbH, 66450 Bexbach

Gedruckt auf umweltfreundlichen Papieren

Bezugsmöglichkeiten

Alle Titel des Mildenberger Verlags erhalten Sie unter: www.mildenberger-verlag.de oder im Buchhandel. Jede Buchhandlung kann alle Titel direkt über den Mildenberger Verlag beziehen. Ausnahmen kann es bei Titeln mit Lösungen geben: Hinweise hierzu finden Sie in unserem aktuellen Gesamtprogramm.

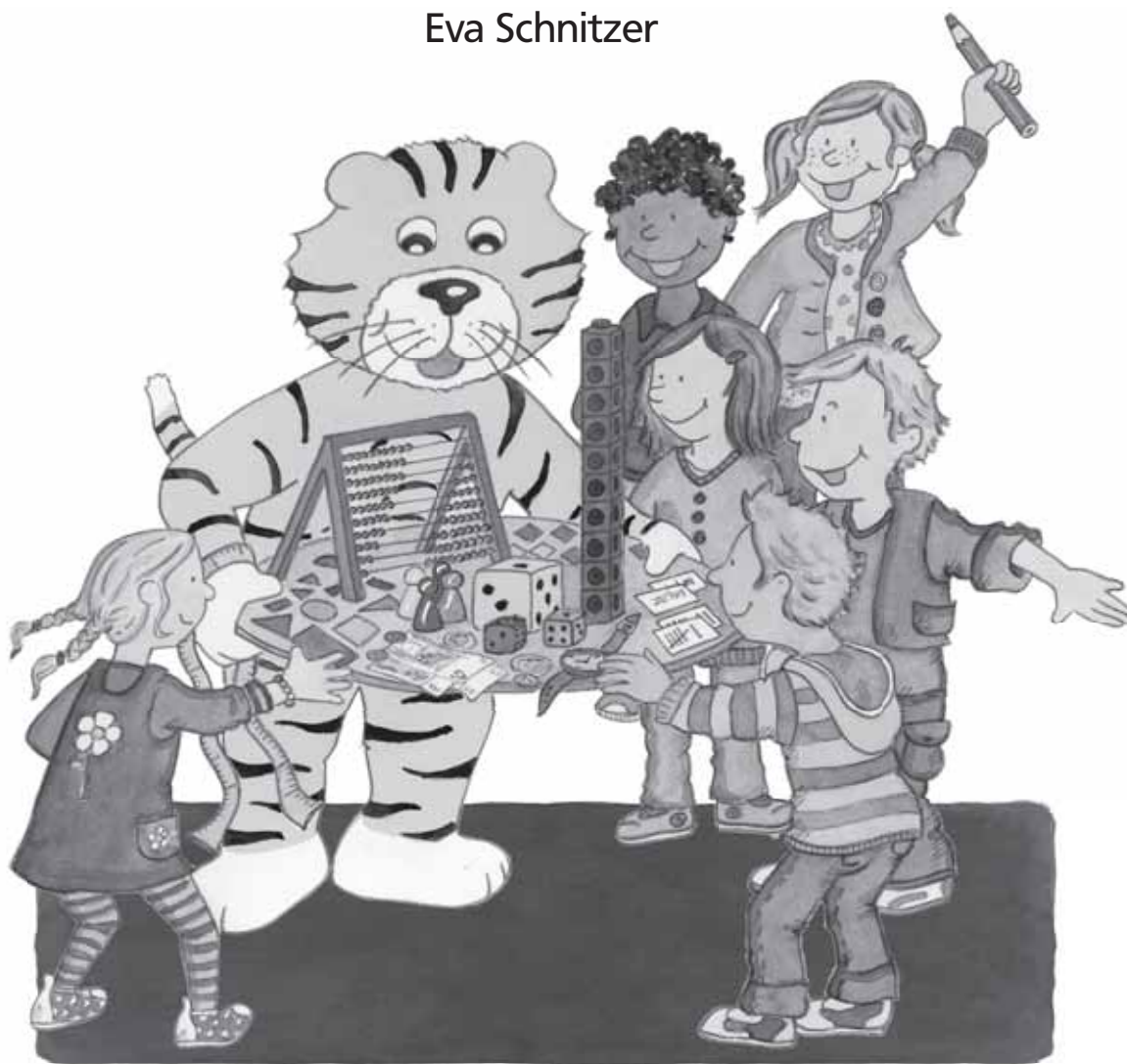
MATHE🐯IGERs

Lerntheken und Spiele

Für einen kompetenzorientierten Mathematikunterricht
in der Grundschule

Autoren:

Matthias Heidenreich
Thomas Laubis
Eva Schnitzer



Lehrwerksunabhängige Materialien
zur Förderung, Vertiefung und Freiarbeit

MATHE#IGERs Lerntheken und Spiele ist eine Kopiervorlagen-Sammlung, zusammengestellt aus den umfangreichen Materialien der Lehrwerke MATHETIGER 1 bis 4. Die Angebote können jedoch lehrwerksunabhängig eingesetzt werden.

Die Sammlung dient dem schnellen Auffinden einer passgenauen Übung im **personalisierten und differenzierten** Mathematikunterricht der Grundschule. Um diesem Anspruch gerecht zu werden sind die Lerntheken und Spiele geordnet


- nach Schuljahren,
- nach den inhaltsbezogenen Kompetenzen *Zahlen und Operationen, Raum und Form, Größen und Messen sowie Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit,*
- nach inhaltlichen Unterthemen, z.B. *Addition, Grundformen, Längen* usw.

Im Inhaltsverzeichnis zu jedem Schuljahr finden sich unter den inhaltsbezogenen Kompetenzen in der jeweils rechten Spalte die Unterthemen zu dieser Kompetenz. In der mittleren Spalte ist der Titel der jeweiligen Lerntheke oder des Spiels angegeben, wobei die Spiele besonders hervorgehoben sind. Die Lerntheken und Spiele sind in jedem Schuljahr durchnummeriert, dabei gibt die erste Ziffer das Schuljahr und die zweite Ziffer die Nummer der Lerntheke oder des Spiels an.

Um die **prozessbezogenen Kompetenzen** (*Kommunizieren, Argumentieren, Problemlösen, Modellieren, Darstellen*) weiter zu vertiefen, werden neben Übungen zur Automatisierung in dieser Sammlung auch herausfordernde Aufgaben angeboten, die sich zur Partner- oder Gruppenarbeit anbieten sowie Spiele für zwei und mehr Kinder.

Der Schwierigkeitsgrad der Angebote wird mit dem Tigerkopf-Symbol angezeigt:

Angebote mit einem Tigerkopf  sind Grundaufgaben, die von jedem Kind beherrscht werden sollten.

Mit zwei Tigerköpfen  sind Aufgaben versehen, die ein Erkennen und Nutzen von Zusammenhängen erfordern.

Die schwierigen Aufgaben mit drei Tigerköpfen  erfordern die Entwicklung von Strategien oder ein Verallgemeinern.





















































Zu den Angeboten werden teilweise **weitere Materialien** benötigt (z.B. 6er- oder 12er-Würfel*, Spielsteine, Schere, Kleber). Dies ist jeweils am Ende des Angebots notiert. Zu wenigen Angeboten gibt es **Anlagen**, die auf den letzten Seiten dieser Sammlung zu finden sind.

Wir wünschen viel Erfolg und viel Spaß mit **MATHE#IGERs Lerntheken und Spielen**.

Die Autoren

* Mit dem 12er-Würfel ist der 12-flächige Würfel mit den Zahlen 0 bis 10 sowie einem Joker (Krone) gemeint.

Zahlen und Operationen

1.1	Zahlen kneten	 Zahlen bis 10	Seite 5
1.2	Zahlen hüpfen	 Zahlen bis 10	Seite 5
1.3	Zahlen schreiben und fühlen	 Zahlen bis 10	Seite 6
1.4	Mengen hören	 Zahlen bis 10	Seite 6
1.5	Ergänzen oder wegstreichen	  Zahlen bis 10	Seite 7
1.6	Zusammengehörende Kärtchen finden – Spiel	 Zahlen bis 10	Seite 7
1.7	Bohnen- Spiel mit 6	  Zahlen bis 10	Seite 8
1.8	Mengen vergleichen	 Zahlen bis 10	Seite 8
1.9	Größer-kleiner-gleich- Spiel	 Zahlen bis 10	Seite 9
1.10	Zahlen verbinden 1	 Zahlenfolgen	Seite 10
1.11	Zahlen verbinden 2	 Zahlenfolgen	Seite 10
1.12	Vorgänger und Nachfolger	  Zahlenfolgen	Seite 11
1.13	Vorgänger-Nachfolger- Spiel	 Zahlenfolgen	Seite 11
1.14	Die geraden Zahlen	  Zahlenfolgen	Seite 12
1.15	Die ungeraden Zahlen	  Zahlenfolgen	Seite 12
1.16	Gerade und ungerade Zahlen- Spiel	  Zahlenfolgen	Seite 13
1.17	Erster, Zweiter, Dritter ...	 Ordnungszahlen	Seite 14
1.18	An der Kasse	 Ordnungszahlen	Seite 14
1.19	Der bunte Drachenschwanz	 Ordnungszahlen	Seite 15
1.20	Im Hochhaus	  Ordnungszahlen	Seite 15
1.21	Memo- Spiel zur Addition	 Addition bis 10	Seite 16
1.22	Plusaufgaben würfeln 1	 Addition bis 10	Seite 17
1.23	Plusaufgaben würfeln 2	 Addition bis 10	Seite 17
1.24	Ergebnisse anmalen	 Addition bis 10	Seite 18
1.25	Tauschaufgaben zuordnen	  Addition bis 10	Seite 18
1.26	Memo- Spiel zur Subtraktion	 Subtraktion bis 10	Seite 19
1.27	Kärtchen richtig anmalen	 Subtraktion bis 10	Seite 20
1.28	Richtige Ergebnisse finden	 Subtraktion bis 10	Seite 20
1.29	Minusaufgaben finden	  Subtraktion bis 10	Seite 21
1.30	Wer kommt zuerst zur 0? – Spiel	  Subtraktion bis 10	Seite 21
1.31	Umkehraufgaben zuordnen	  Addition/Subtraktion bis 10	Seite 22
1.32	Rechnen mit Pfeilen	  Addition/Subtraktion bis 10	Seite 22
1.33	Treppenjagd – Spiel	  Addition/Subtraktion bis 10	Seite 23
1.34	Nachbaraufgaben	  Addition/Subtraktion bis 10	Seite 23
1.35	Im Bergwerk – Spiel	 Addition/Subtraktion bis 10	Seite 24
1.36	Aufgaben legen	 Addition/Subtraktion bis 20	Seite 25
1.37	Kleine Aufgabe – große Aufgabe	  Addition/Subtraktion bis 20	Seite 25
1.38	Dschungelwanderung – Spiel	 Addition/Subtraktion bis 20	Seite 26
1.39	Zahlen fangen – Spiel	  Addition/Subtraktion bis 20	Seite 27
1.40	Dosen treffen – Spiel	  Addition/Subtraktion bis 20	Seite 28
1.41	Rechenschlangen	 Addition/Subtraktion bis 20	Seite 28
1.42	Rechenmauern 1	  Flexibles Rechnen	Seite 29
1.43	Rechenmauern 2	   Flexibles Rechnen	Seite 29
1.44	Rechenräder	  Flexibles Rechnen	Seite 30
1.45	Rechenquadrat	  Flexibles Rechnen	Seite 30
1.46	15 gewinnt – Spiel	  Flexibles Rechnen	Seite 31
1.47	Ungleichungen lösen	  Flexibles Rechnen	Seite 31
1.48	Känguru-Sprung – Spiel	  Flexibles Rechnen	Seite 32

1.49	Zehnerzahlen	Zahlen bis 100	Seite 33
1.50	Tauschaufgaben verbinden	Zahlen bis 100	Seite 33
1.51	Große Zahlen legen und schreiben	Zahlen bis 100	Seite 34
1.52	Zahlen bis 100	Zahlen bis 100	Seite 35
1.53	Zahldarstellung	Zahlen bis 100	Seite 35
1.54	Zahlenstrahl	Zahlen bis 100	Seite 36
1.55	Zählen bis 100	Zahlen bis 100	Seite 36
1.56	Domino – Spiel	Zahlen bis 100	Seite 37
1.57	Rechenpuzzle	Zahlen bis 100	Seite 38

Raum und Form

1.58	Formen kleben	Grundformen	Seite 39
1.59	Formen drucken	Grundformen	Seite 39
1.60	Formen erkennen	Grundformen	Seite 40
1.61	Formen anmalen	Grundformen	Seite 40
1.62	Formenpuzzle 1	Grundformen	Seite 41
1.63	Formenpuzzle 2	Grundformen	Seite 42
1.64	Formenpuzzle 3	Grundformen	Seite 42
1.65	Formen und Muster 1	Muster	Seite 43
1.66	Formen und Muster 2	Muster	Seite 44
1.67	Formen und Muster 3	Muster	Seite 44
1.68	Wohin wandern die Dinge?	Lagebeziehungen	Seite 45
1.69	Wo sind die Tiere?	Lagebeziehungen	Seite 46
1.70	Bildausschnitte finden	Lagebeziehungen	Seite 47
1.71	Herz, Kreis und Kreuz	Lagebeziehungen	Seite 47
1.72	Bäume finden	Lagebeziehungen	Seite 48
1.73	Im Hühnerstall stimmt was nicht!	Lagebeziehungen	Seite 48
1.74	Spiegelbild 1	Symmetrie	Seite 49
1.75	Spiegelbild 2	Symmetrie	Seite 49
1.76	Spiegelbild 3	Symmetrie	Seite 50
1.77	Spiegelbildliche Figuren herstellen	Symmetrie	Seite 50
1.78	Spiegelbildlich anmalen und ergänzen	Symmetrie	Seite 51
1.79	Schiffchen falten	Falten	Seite 52
1.80	Schachtel falten	Falten	Seite 52

Größen und Messen

1.81	Geldbeträge legen 1	Geld	Seite 53
1.82	Geldbeträge legen 2	Geld	Seite 53
1.83	Geldbeträge ergänzen	Geld	Seite 54
1.84	Das Cent- Spiel	Geld	Seite 54
1.85	Uhrzeiten ablesen	Zeit	Seite 55
1.86	Stundenzeiger einzeichnen	Zeit	Seite 55
1.87	Memo- Spiel zu Uhrzeiten	Zeit	Seite 56
1.88	Uhrzeiten-Domino – Spiel	Zeit	Seite 57

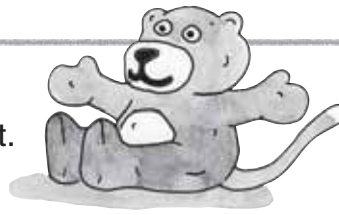
Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit

1.89	Wie kommen die Kinder zur Schule?	Daten sammeln	Seite 58
1.90	Wann haben die Kinder Geburtstag?	Daten sammeln	Seite 58
1.91	Türme bauen	Kombinatorik	Seite 59
1.92	Sicher, möglich, unmöglich?	Wahrscheinlichkeit	Seite 59

1.1 Zahlen kneten

Zahlen bis 10

Knete Zahlen von 0 bis 11.
Male die Zahlen an, die du schon geknetet hast.



0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11



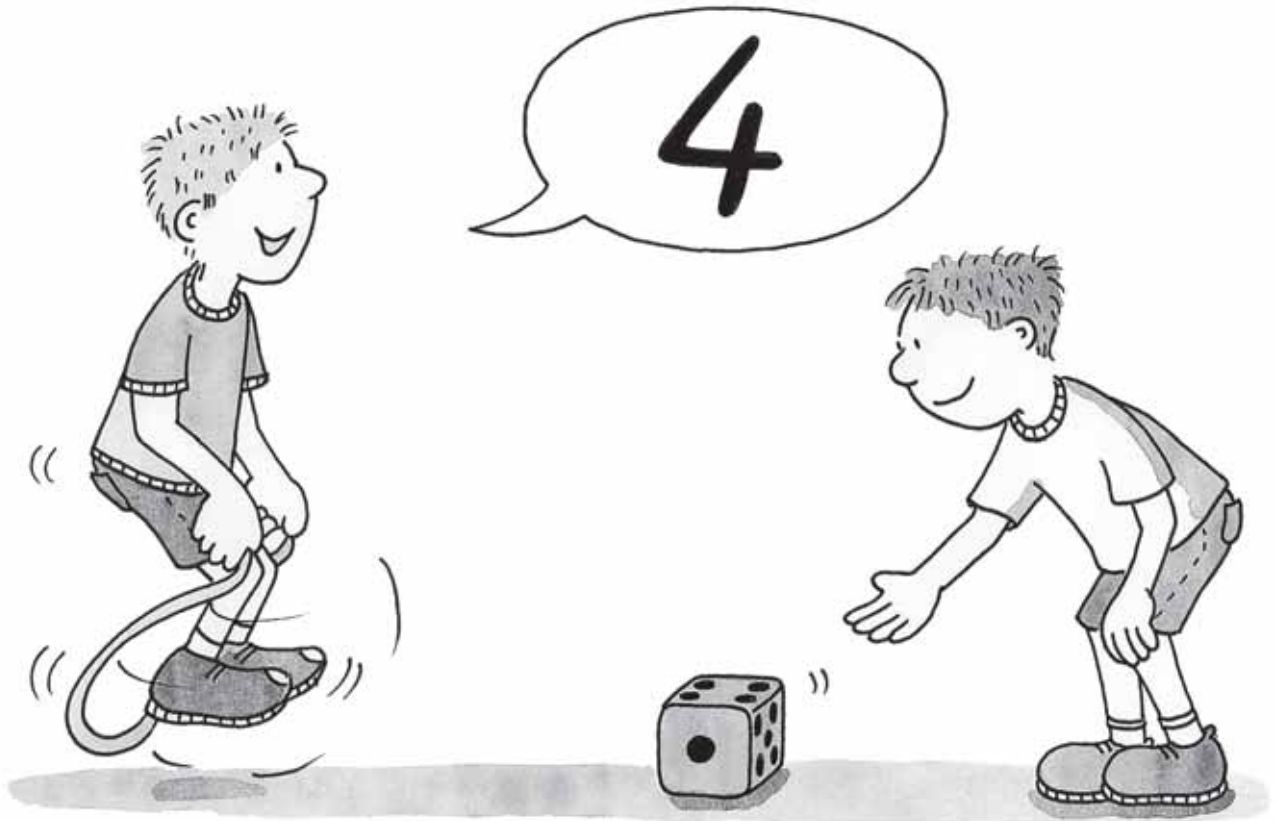
Material: Knete

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.2 Zahlen hüpfen

Zahlen bis 10



Material: ein 6er-Würfel, Springseil

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



Immer zwei Döschen enthalten die gleiche Anzahl an Bohnen.
Finde sie durch Schütteln.

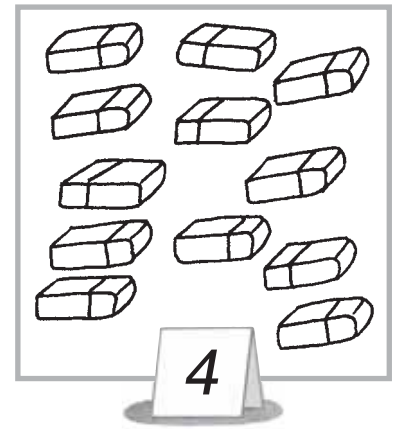
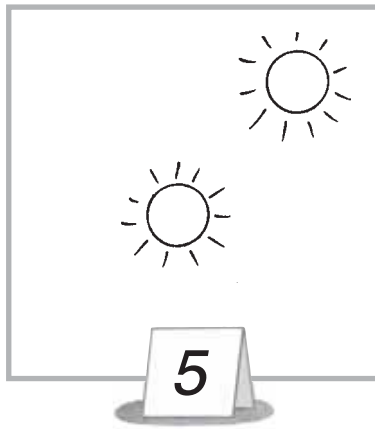
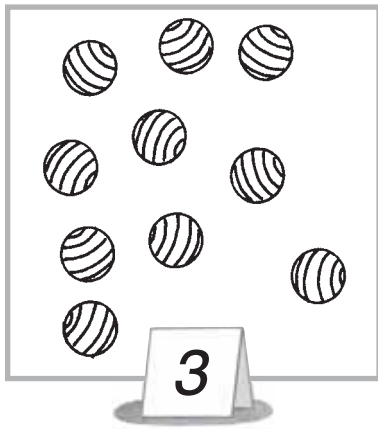
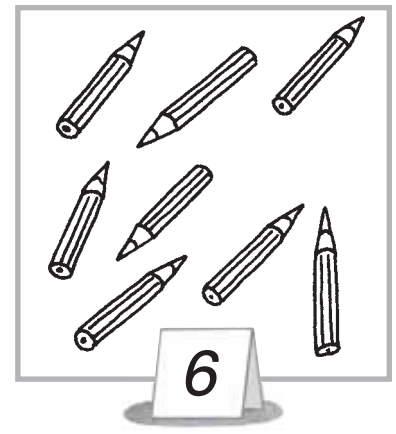
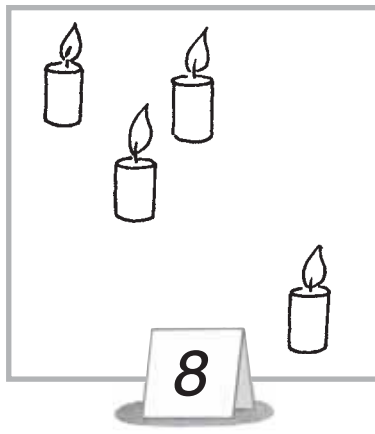
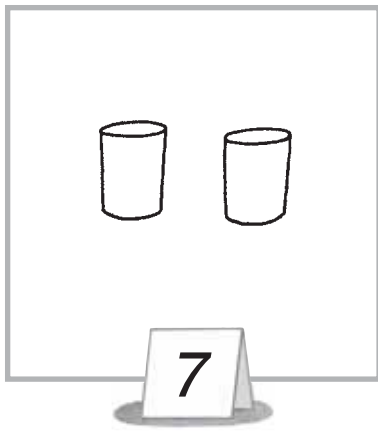


Material: **Döschen, Bohnen**



1.5 Ergänzen oder wegstreichen

Zahlen bis 10



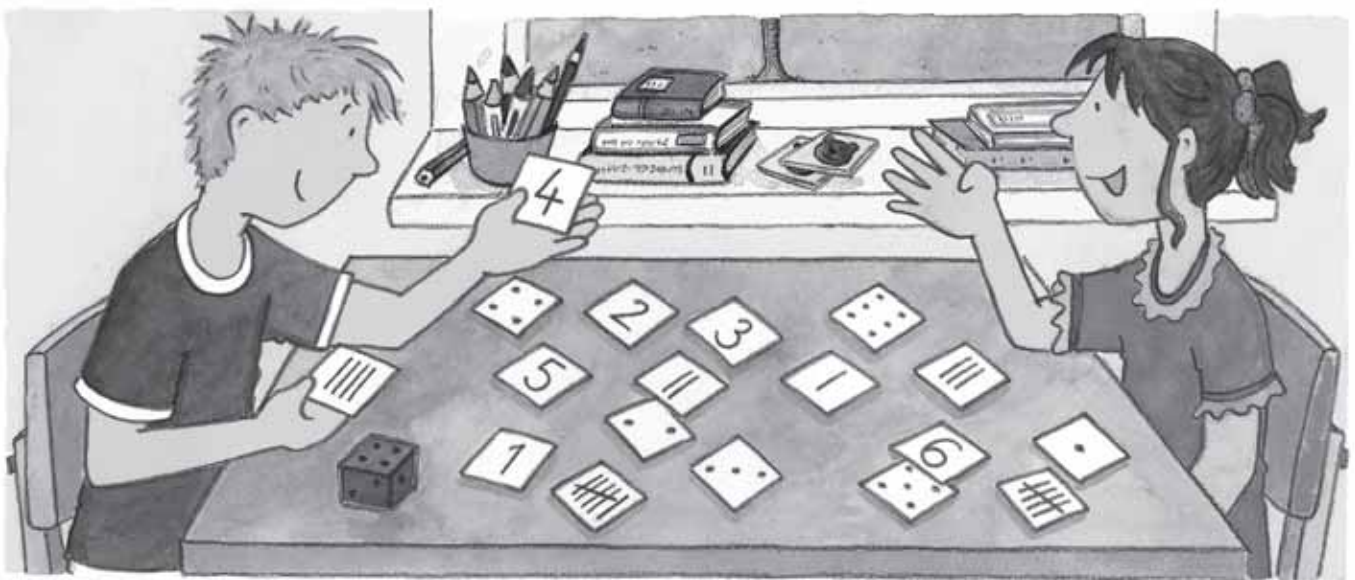
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.6 Zusammengehörende Kärtchen finden

Zahlen bis 10

Spiel für 2 Kinder: Abwechselnd würfeln und eine passende Karte nehmen.
Wer zum Schluss die meisten Kärtchen hat, ist Sieger.



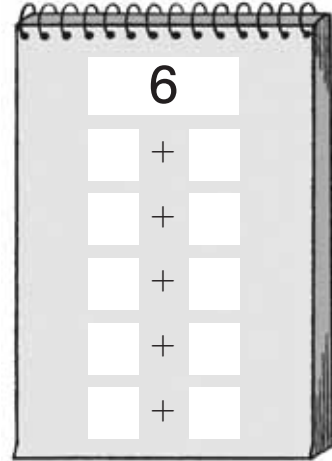
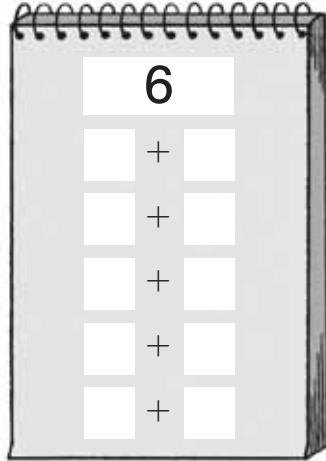
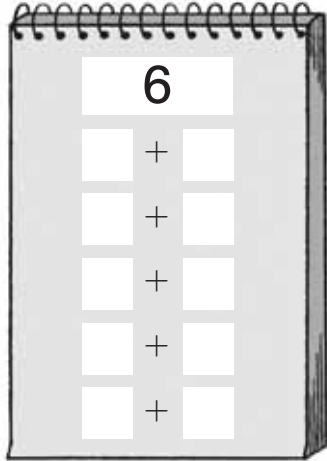
Material: ein 6er-Würfel, Anlage 1 und 2

1.7 Bohnen-Spiel mit 6



Zahlen bis 10

Spiel für 2 Kinder: Ein Kind hat insgesamt 6 Bohnen. Es versteckt ein paar davon hinter dem Rücken. Der Partner nennt den passenden Plus-Term und schreibt ihn auf.



Material: **Bohnen**



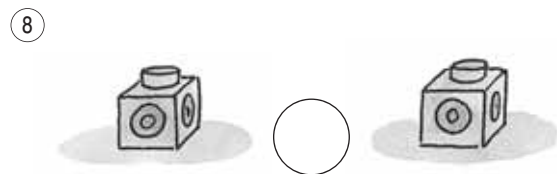
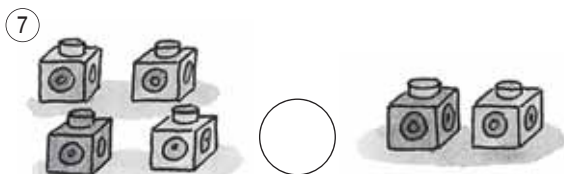
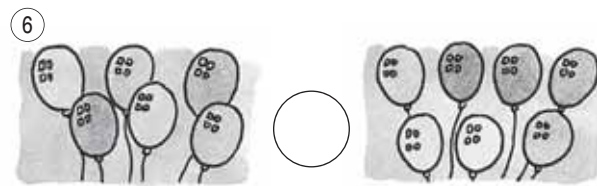
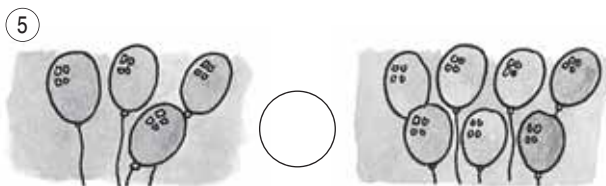
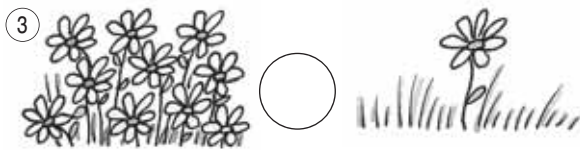
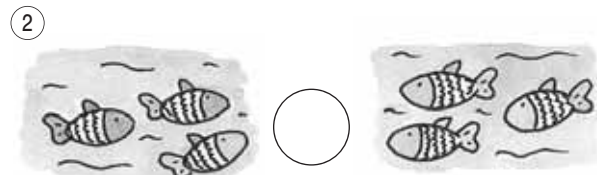
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

1.8 Mengen vergleichen



Zahlen bis 10

Setze $<$, $>$ oder $=$ ein.



Spiel für 2 Kinder: Beide Kinder würfeln gleichzeitig, zwischen die Würfel wird der Fisch oder das Gleichheitszeichen gelegt. Die Zahlen und Zeichen werden in den Spielplan eingetragen. Wer nach 8 Runden öfter die größere (kleinere) Zahl hat, ist Sieger.



Name _____		Name _____	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

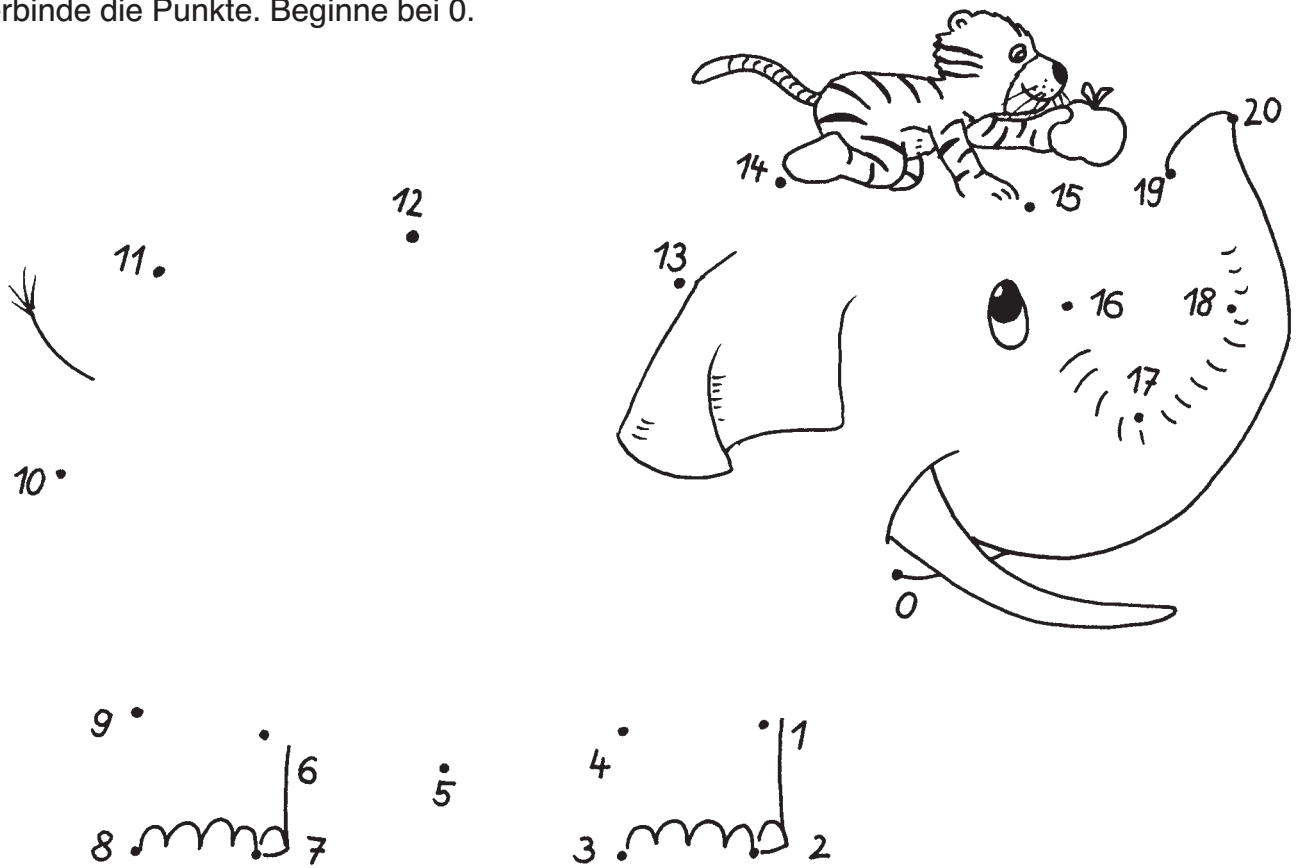
Name _____		Name _____	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Material: zwei 6er- oder 12er-Würfel, Fisch, Gleichheitszeichen von Anlage 3

1.10 Zahlen verbinden 1

Verbinde die Punkte. Beginne bei 0.

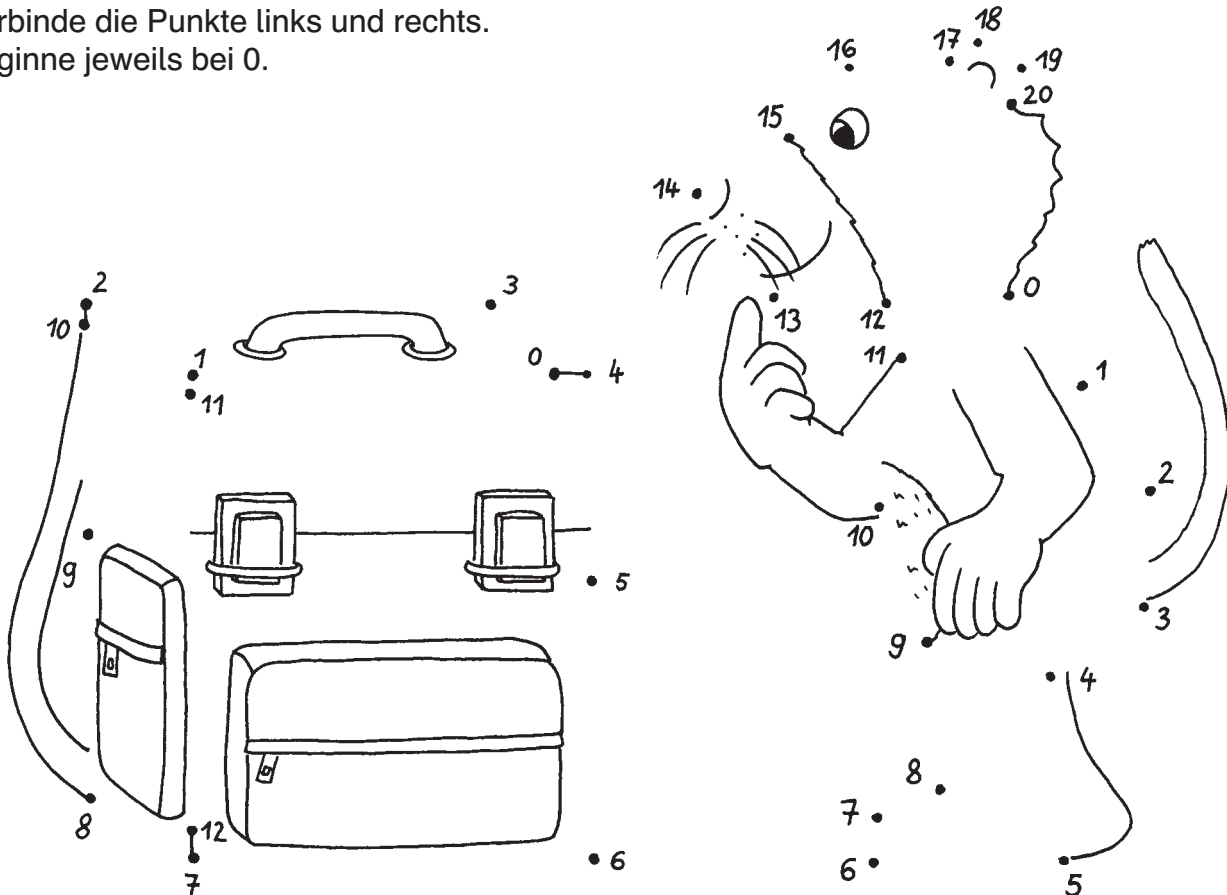


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.11 Zahlen verbinden 2

Verbinde die Punkte links und rechts. Beginne jeweils bei 0.



1.12 Vorgänger und Nachfolger

① → 2 →

④ → 4 → →

⑦ → → → 9 →

② → 7 →

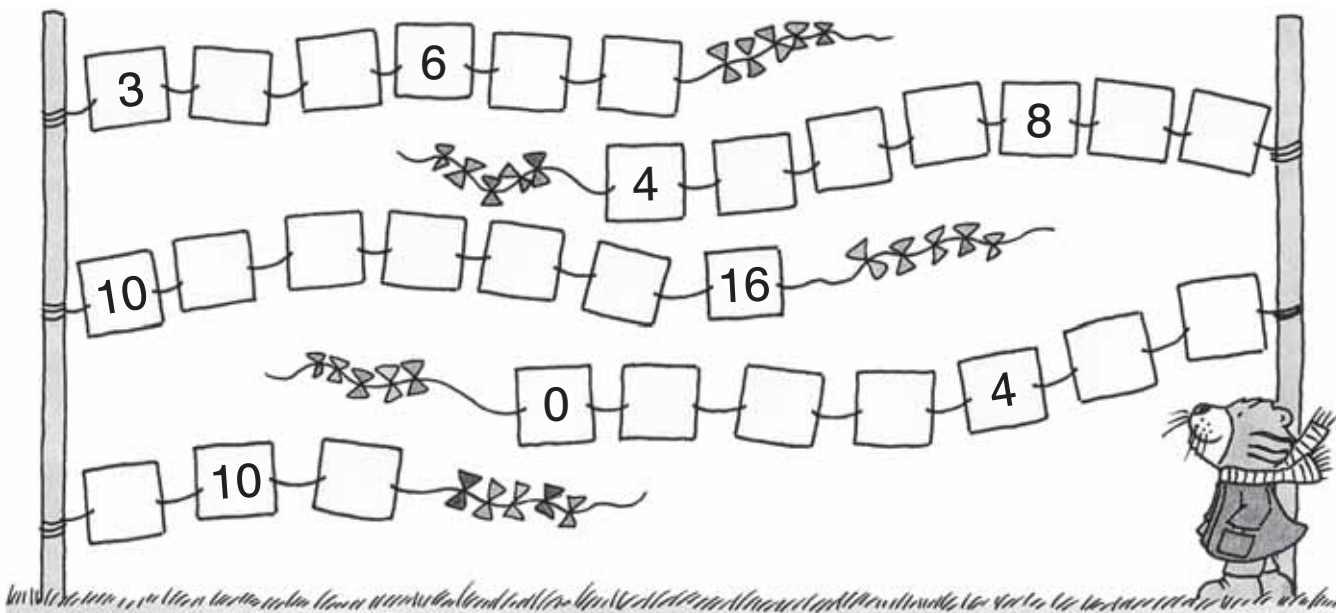
⑤ → 7 → →

⑧ → → 4 → →

③ → 8 →

⑥ → 5 → →

⑨ 6 → → → →



1.13 Vorgänger-Nachfolger-Spiel

Name: _____

Name: _____

Spiel für 2 Kinder

- Würfeln (12er-Würfel)
- Vorgänger und Nachfolger der Zahl mit der eigenen Farbe eintragen
- Ist die Zahl schon besetzt oder bei 0, kommt der Partner dran.
- Wer die meisten Zahlen hat, ist Sieger.

→ 1 →

→ 2 →

→ 3 →

→ 4 →

→ 5 →

→ 6 →

→ 7 →

→ 8 →

→ 9 →

→ 10 →



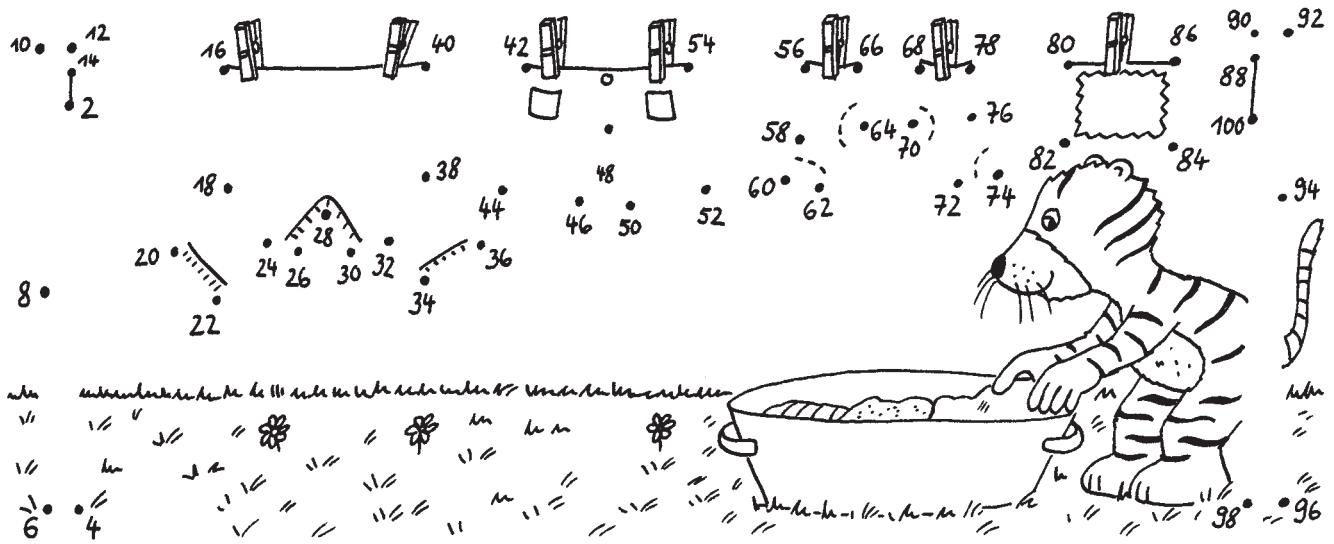
Material: ein 12er-Würfel

1.14 Die geraden Zahlen



Zahlenfolgen

Verbinde die geraden Zahlen. Beginne bei 2.



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

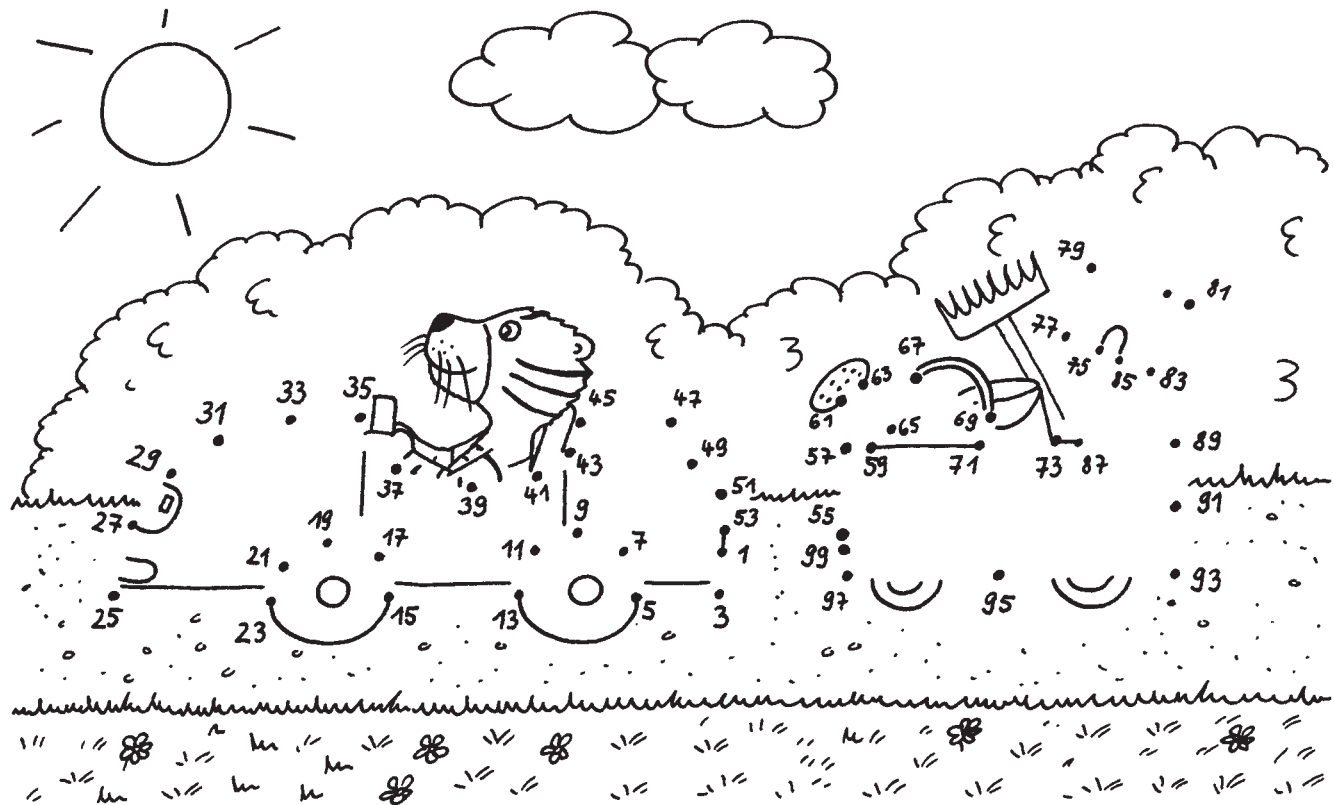


1.15 Die ungeraden Zahlen



Zahlenfolgen

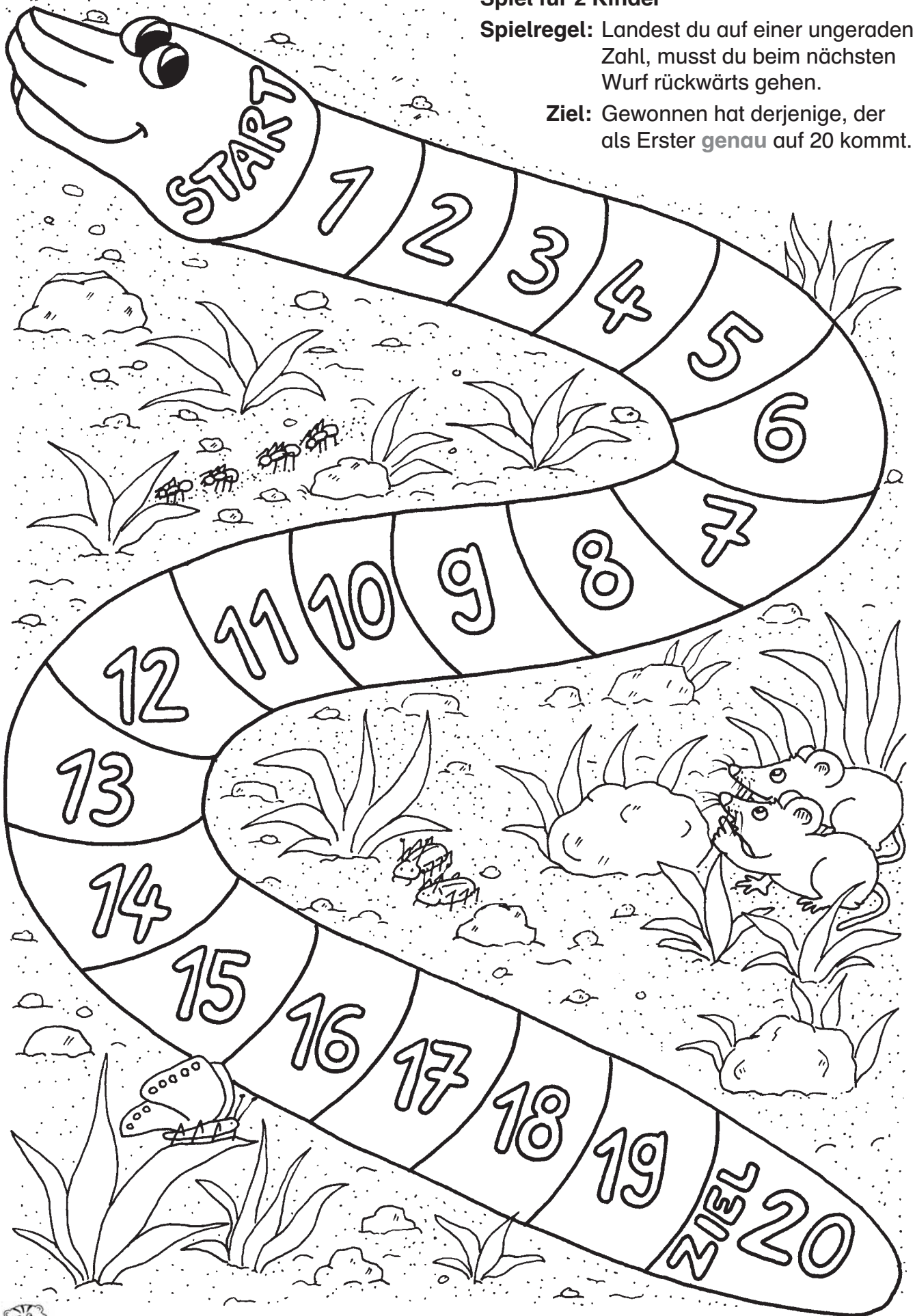
Verbinde die ungeraden Zahlen. Beginne bei 1.



Spiel für 2 Kinder

Spielregel: Landest du auf einer ungeraden Zahl, musst du beim nächsten Wurf rückwärts gehen.

Ziel: Gewonnen hat derjenige, der als Erster **genau** auf 20 kommt.



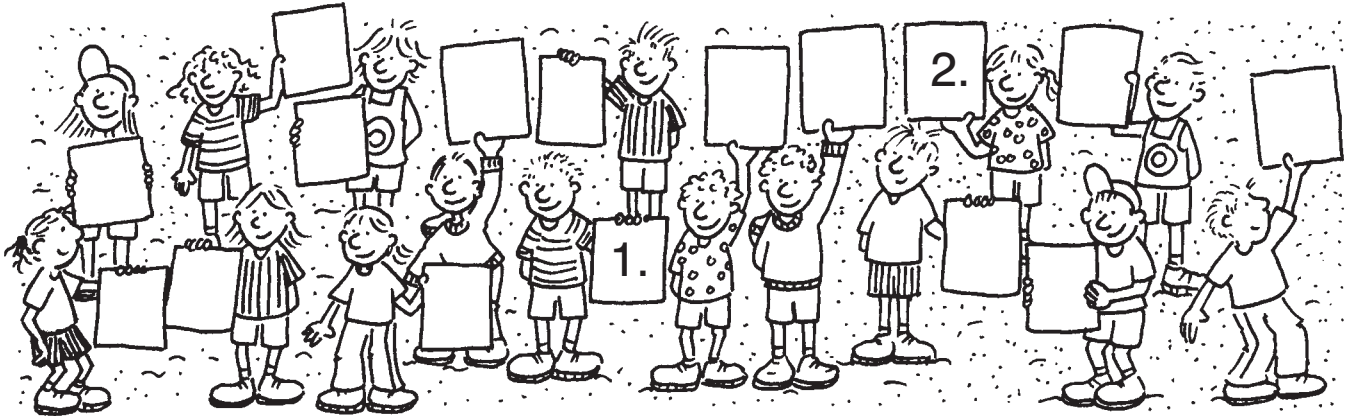
Material: ein 6er-Würfel, Spielsteine

1.17 Erster, Zweiter, Dritter ...

Ordnungszahlen



Beschrifte die Urkunden mit dem richtigen Platz.

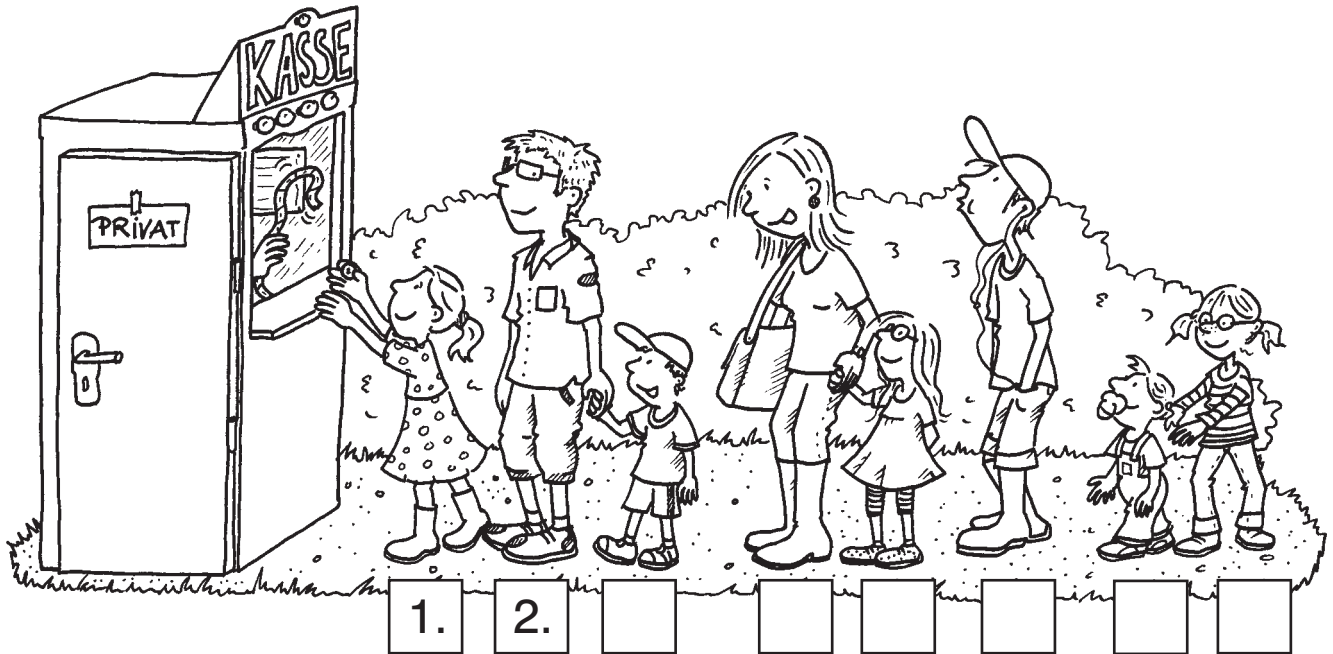


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.18 An der Kasse

Ordnungszahlen



--	--	--	--	--



--	--	--



--	--	--



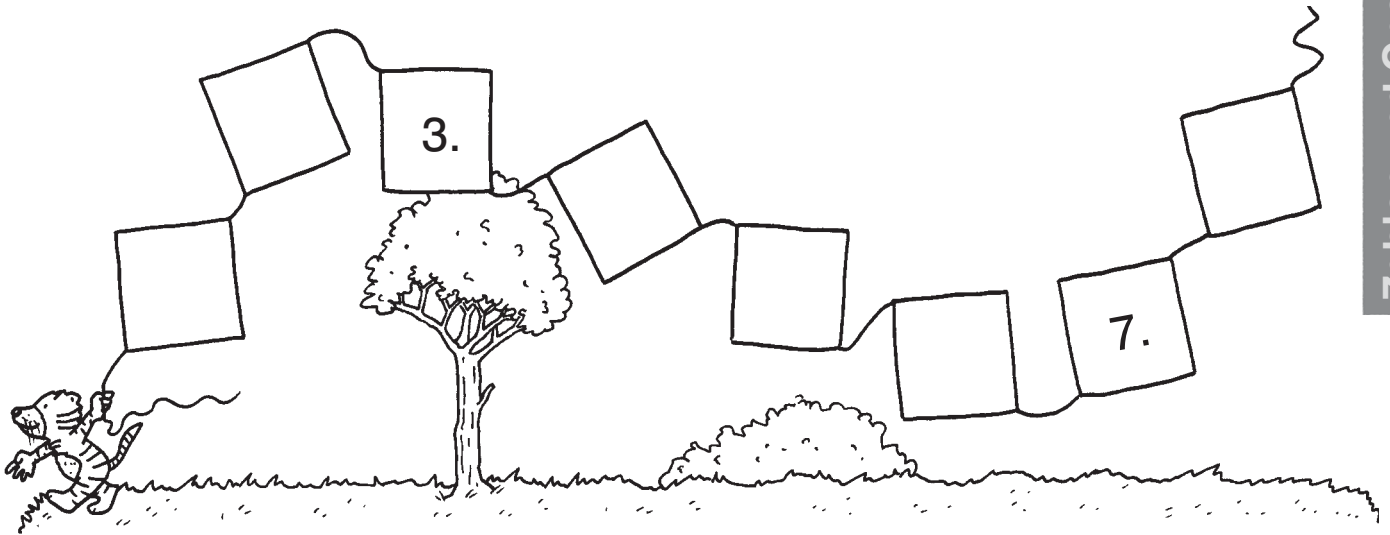
--	--	--	--	--



--	--	--



--	--	--



blau: 1., 3., 5., 7.

gelb: 6., 8.

rot: 2., 4.

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

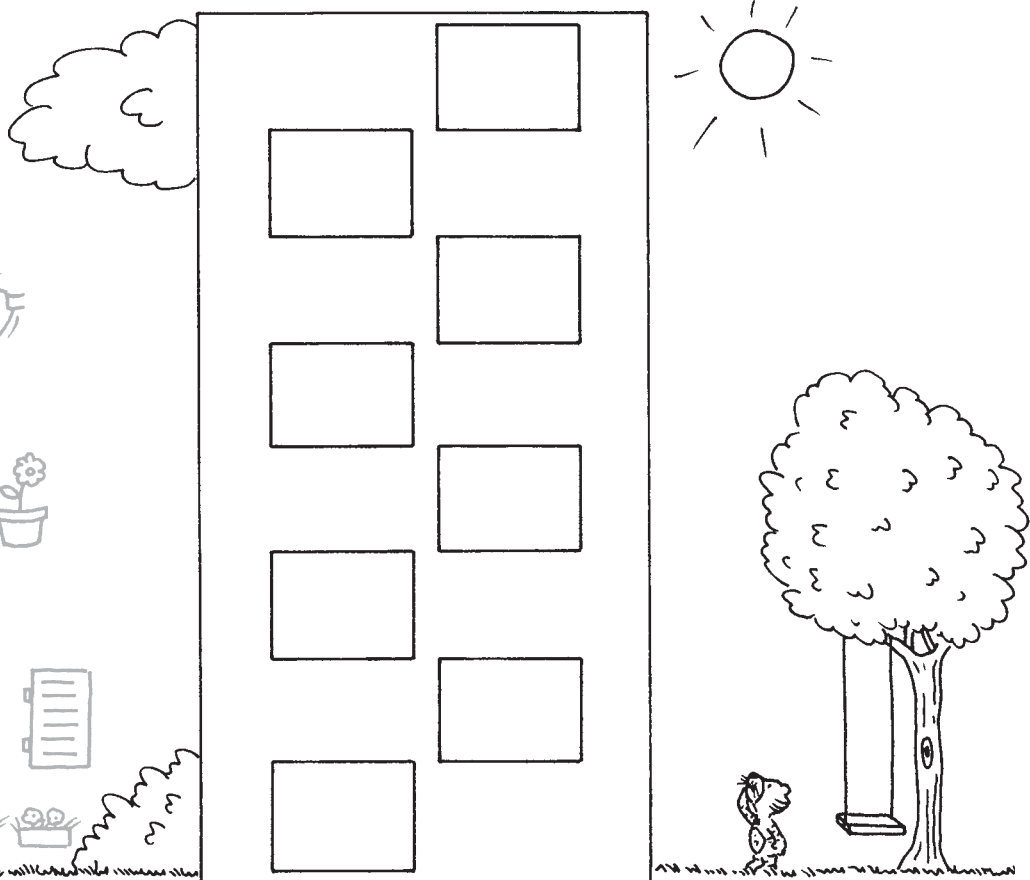


1.20 Im Hochhaus



Male in die Fenster:

- ▶ 4. Stock:  eine Frau
- ▶ 8. Stock:  Kinder
- ▶ 1. Stock:  Vorhänge
- ▶ 3. Stock:  einen Mann
- ▶ 2. Stock:  einen Blumentopf
- ▶ 5. Stock:  eine Katze
- ▶ 7. Stock:  Fensterläden
- ▶ 6. Stock:  Blumenkästen



1.21 Memo-Spiel zur Addition



Addition bis 10

Schneide die Kärtchen aus und spiele wie ein Memory.



1	2	$0 + 1$	$1 + 1$
2	3	$2 + 0$	$1 + 2$
3	4	$2 + 1$	$2 + 2$
4	5	$3 + 1$	$3 + 2$
5	6	$1 + 4$	$3 + 3$
6	6	$2 + 4$	$5 + 1$

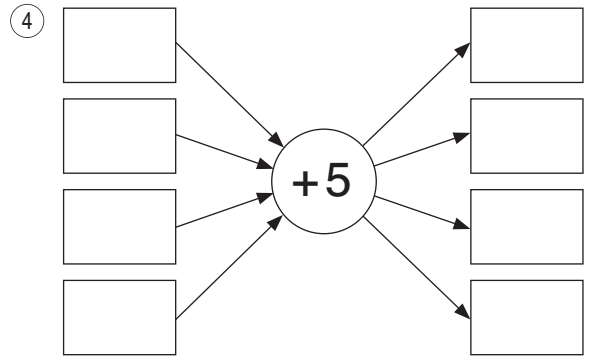
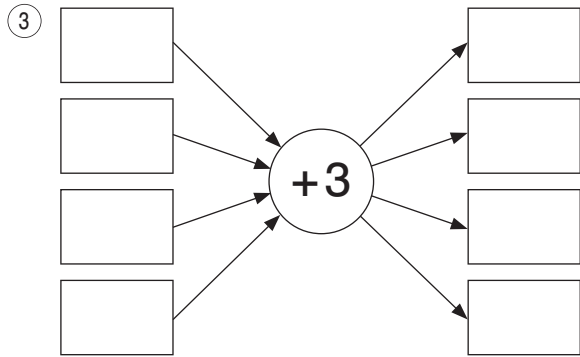
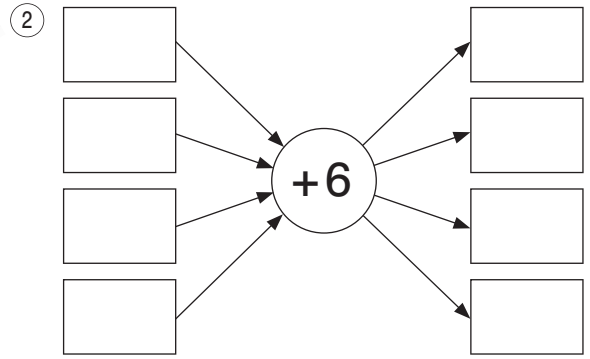
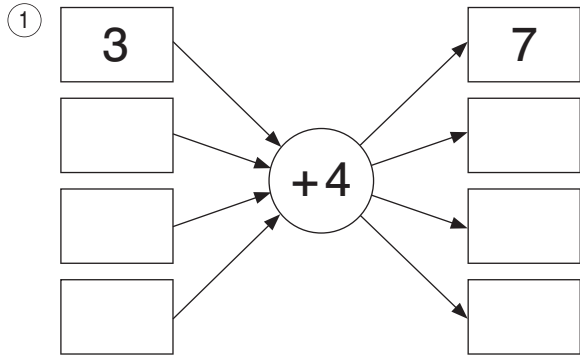
Material: Schere



1.22 Plusaufgaben würfeln 1

Addition bis 10

Würfle Zahlen. Löse die Aufgaben.



Material: ein 6er- oder 12er-Würfel

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.23 Plusaufgaben würfeln 2

Addition bis 10

Würfle mit zwei Würfeln.

Addiere die Zahlen und schreibe eine Rechnung auf.

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$



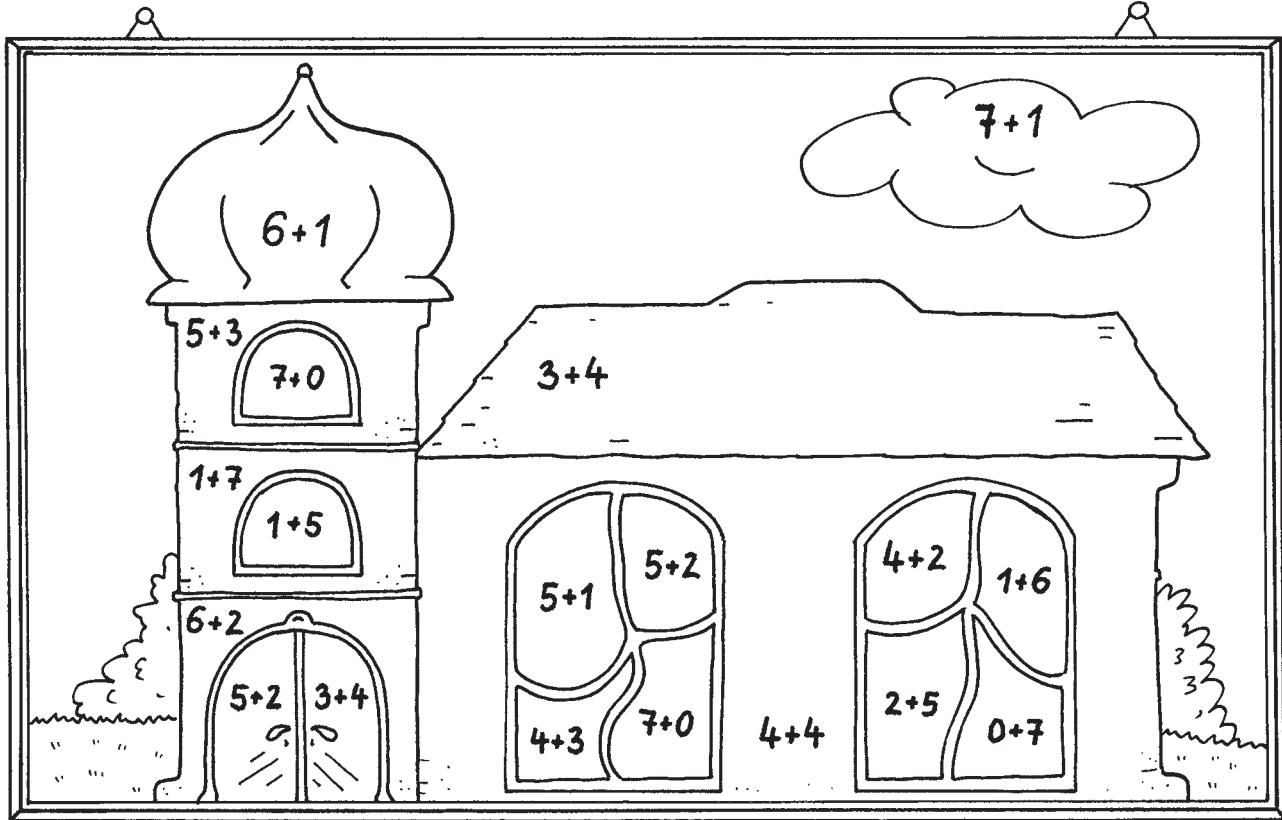
Material: zwei 6er- oder 12er-Würfel

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

1.24 Ergebnisse anmalen

Addition bis 10

Male die Felder mit dem Ergebnis 6 in grün an, die Felder mit dem Ergebnis 8 in grau und die Felder mit dem Ergebnis 7 bunt an.



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

1.25 Tauschaufgaben zuordnen

Addition bis 10

Schneide die Kärtchen aus. Immer zwei Aufgaben passen zusammen. Klebe sie in dein Heft und löse sie. (Vorsicht Falle!)

$4 + 2$	$1 + 2$	$8 + 0$	$0 + 6$
$2 + 1$	$3 + 3$	$1 + 5$	$1 + 7$
$3 + 4$	$2 + 3$	$4 + 3$	$2 + 2$
$6 + 0$	$7 + 1$	$2 + 4$	$3 + 2$
$0 + 8$	$5 + 1$	$6 + 2$	$2 + 6$

Material: Schere, Kleber



1.26 Memo-Spiel zur Subtraktion



Subtraktion bis 10

Schneide die Kärtchen aus und spiele wie ein Memory.



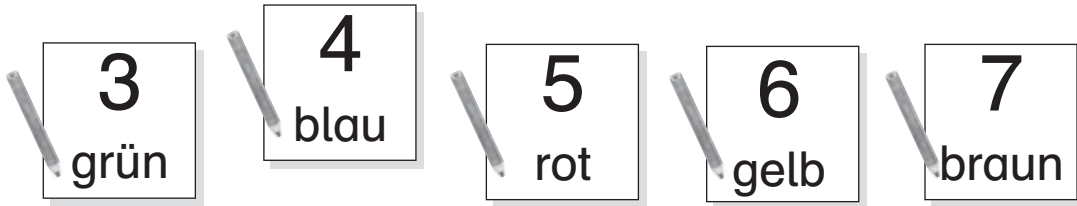
1	1	$8 - 7$	$9 - 8$
2	2	$9 - 7$	$7 - 5$
3	3	$9 - 6$	$8 - 5$
4	4	$10 - 6$	$9 - 5$
5	5	$8 - 3$	$7 - 5$
6	6	$9 - 3$	$8 - 2$



Material: Schere

1.27 Kärtchen richtig anmalen

Subtraktion bis 10



$8 - 4 =$

$5 - 2 =$

$6 - 1 =$

$8 - 2 =$

$7 - 2 =$

$6 - 3 =$

$7 - 3 =$

$8 - 5 =$

$8 - 1 =$

$5 - 1 =$

$7 - 4 =$

$6 - 2 =$

$8 - 3 =$

$7 - 1 =$

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.28 Richtige Ergebnisse finden

Subtraktion bis 10

Streiche die falschen Ergebnisse durch. Das Lösungswort heißt: _____

① $4 - 2 =$ Q
 R
 S

② $6 - 3 =$ O
 P
 Q

③ $7 - 5 =$ M
 N
 O

④ $8 - 5 =$ M
 N
 O

⑤ $10 - 7 =$ E
 F
 G

⑥ $8 - 1 =$ L
 M
 N

⑦ $3 - 3 =$ S
 T
 U

⑧ $9 - 4 =$ B
 C
 D

⑨ $10 - 5 =$ F
 G
 H

⑩ $5 - 4 =$ D
 E
 F

⑪ $1 - 1 =$ G
 H
 I

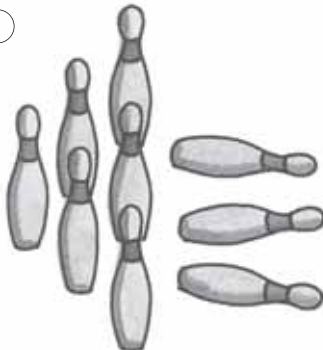
⑫ $6 - 4 =$ N
 O
 P

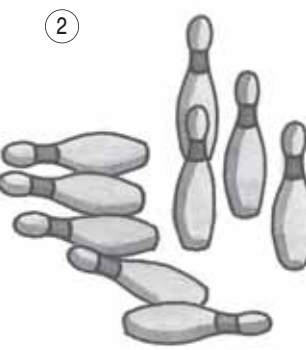


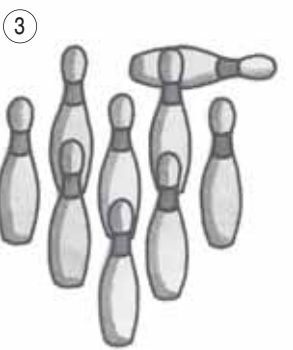
1.29 Minusaufgaben finden

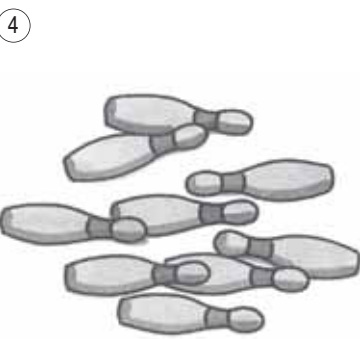


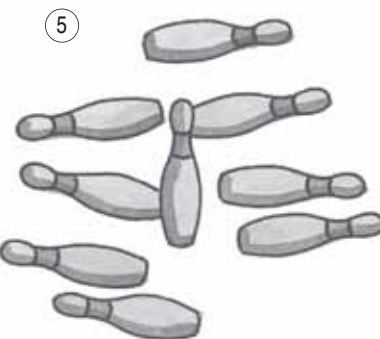
Subtraktion bis 10

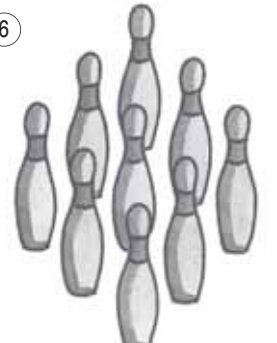
① 
 $\square - \square = \square$

② 
 $\square - \square = \square$

③ 
 $\square - \square = \square$

④ 
 $\square - \square = \square$

⑤ 
 $\square - \square = \square$

⑥ 
 $\square - \square = \square$

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

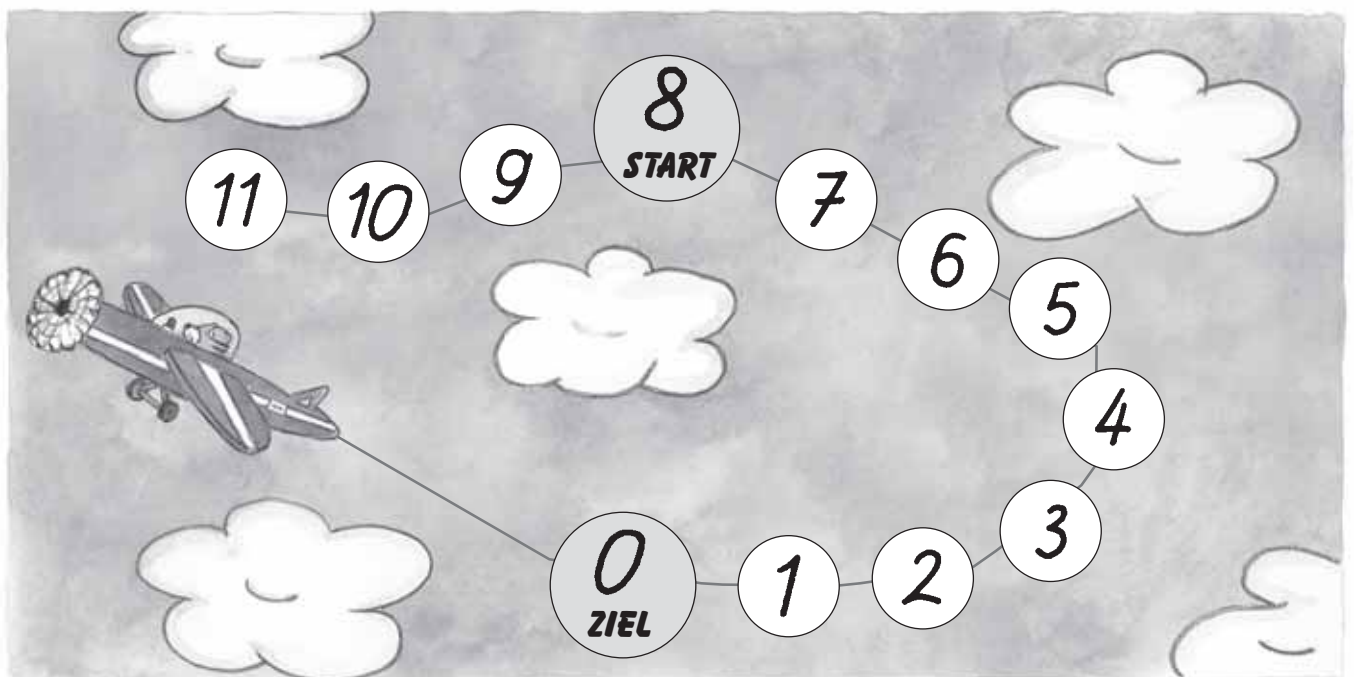


1.30 Wer kommt zuerst zur 0?



Subtraktion bis 10

Spiel für 2 Kinder: Start ist bei der 8. Es wird so lange subtrahiert, bis die 0 erreicht ist. Der erste Spieler würfelt, rechnet „minus“ (fährt Richtung 0). Wer über die 0 hinauskommen würde, muss „plus“ rechnen. Sieger ist, wer zuerst genau bei 0 ankommt.



Material: ein 6er-Würfel, zwei Spielsteine

1.31 Umkehraufgaben zuordnen

Addition/Subtraktion bis 10

Verbinde die Aufgaben mit den passenden Umkehraufgaben und löse sie.

$2 + 7 =$	$5 + 0 =$	$8 - 3 =$	$1 + 6 =$	$10 - 6 =$
-----------	-----------	-----------	-----------	------------



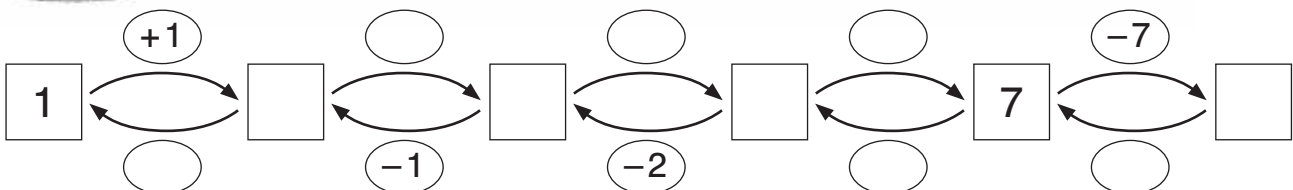
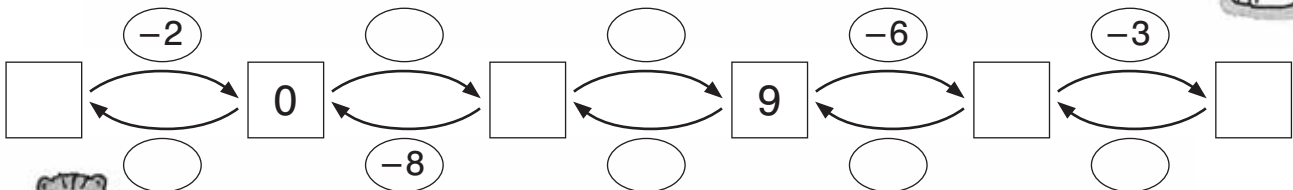
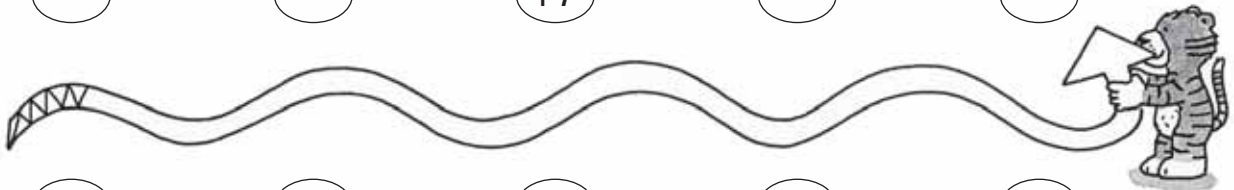
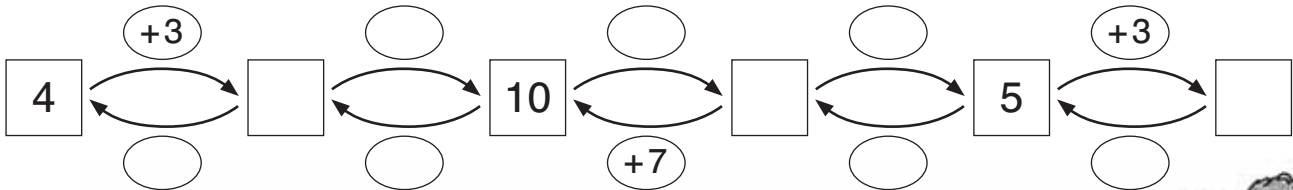
$5 - 0 =$	$5 + 3 =$	$9 - 7 =$	$7 - 6 =$	$4 + 6 =$
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



1.32 Rechnen mit Pfeilen

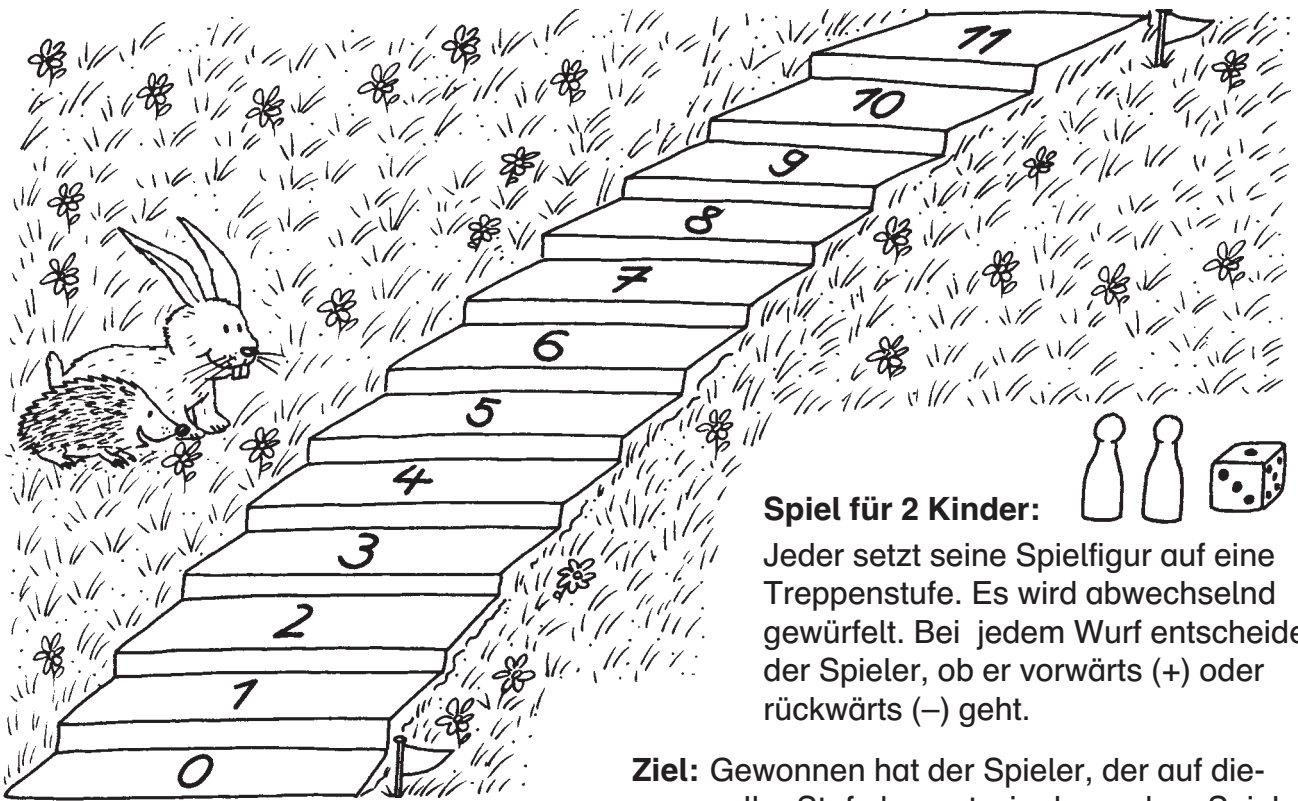
Addition/Subtraktion bis 10



1.33 Treppenjagd



Addition/Subtraktion bis 10



Spiel für 2 Kinder:

Jeder setzt seine Spielfigur auf eine Treppenstufe. Es wird abwechselnd gewürfelt. Bei jedem Wurf entscheidet der Spieler, ob er vorwärts (+) oder rückwärts (-) geht.

Ziel: Gewonnen hat der Spieler, der auf dieselbe Stufe kommt wie der andere Spieler.



Material: ein 6er-Würfel, zwei Spielsteine

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.34 Nachbaraufgaben



Addition/Subtraktion bis 10

Verbinde immer zwei Nachbaraufgaben und löse sie.

$3 + 3 =$

$8 - 4 =$

$12 - 6 =$

$7 + 7 =$

$20 - 10 =$



$13 - 6 =$

$20 - 9 =$

$8 - 5 =$

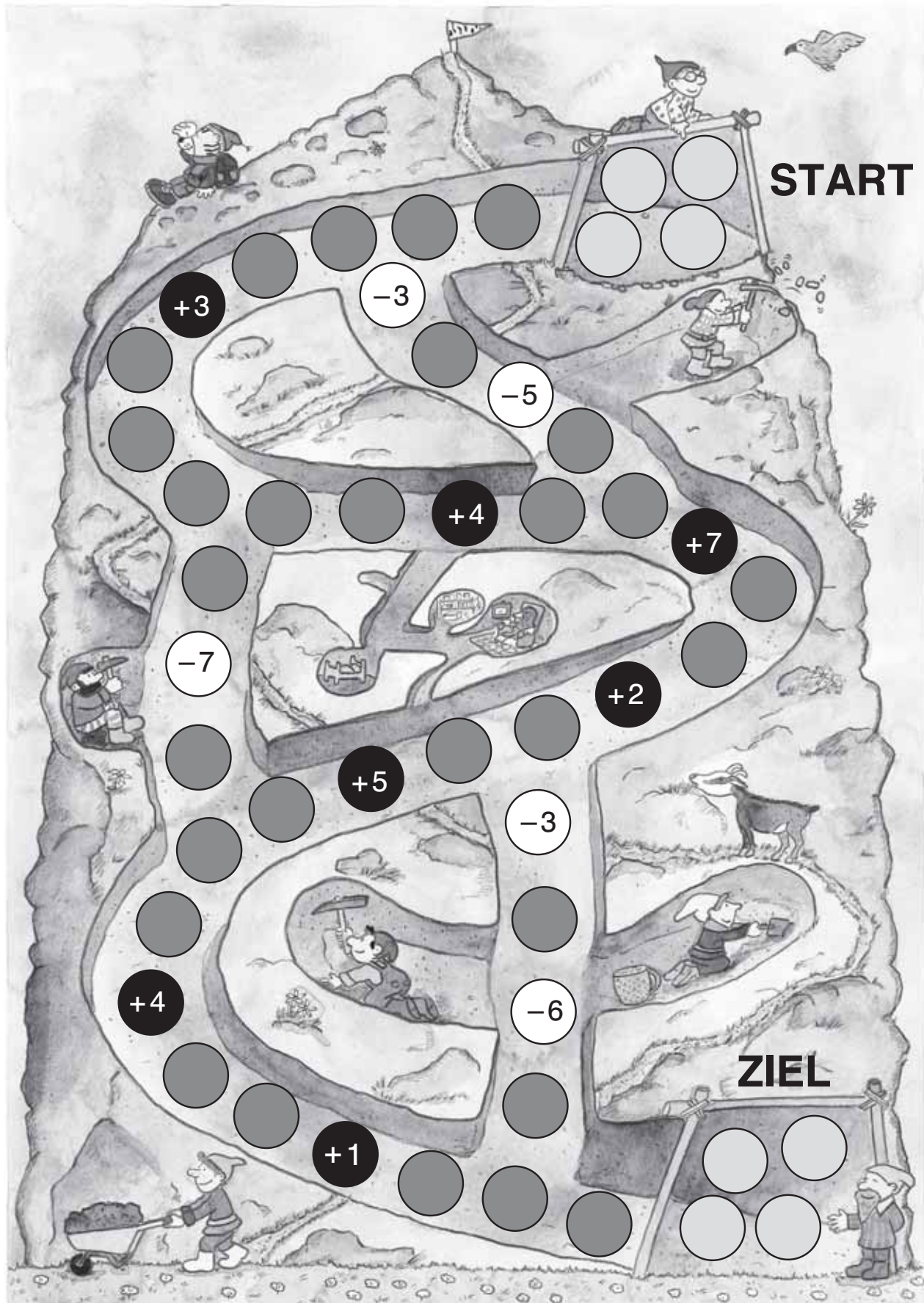
$3 + 4 =$

$7 + 6 =$

1.35 Im Bergwerk

Addition/Subtraktion bis 10

Spiel für 2 bis 4 Kinder: Würfeln und mit dem Spielstein fahren. Entscheiden, ob man eine Abkürzung oder den Umweg geht. Landet man auf einem „Plus-Feld“ darf man vorrücken, landet man auf einem „Minus-Feld“ muss man zurück.



Material: ein 6er-Würfel, Spielsteine



1.36 Aufgaben legen

Addition/Subtraktion bis 20

Schneide die Kärtchen aus.
 Lege Aufgaben.
 Schreibe sie mit der Lösung
 in deinem Heft auf.



=			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11

+ 1	+ 2		
+ 3	+ 4		
+ 5	+ 6	+ 7	+ 8
+ 9	+ 10	- 1	- 2
- 3	- 4	- 5	- 6
- 7	- 8	- 9	- 10



Material: Schere



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

1.37 Kleine Aufgabe – große Aufgabe

Addition/Subtraktion bis 20

Male die kleinen und die großen Aufgaben mit derselben Farbe an und löse sie.

3 + 4 =

14 - 4 =

1 + 7 =

17 - 1 =

15 - 2 =

18 - 6 =

18 + 2 =

13 + 4 =

11 + 7 =

8 + 2 =

4 - 4 =

5 + 4 =

15 + 4 =

8 - 6 =

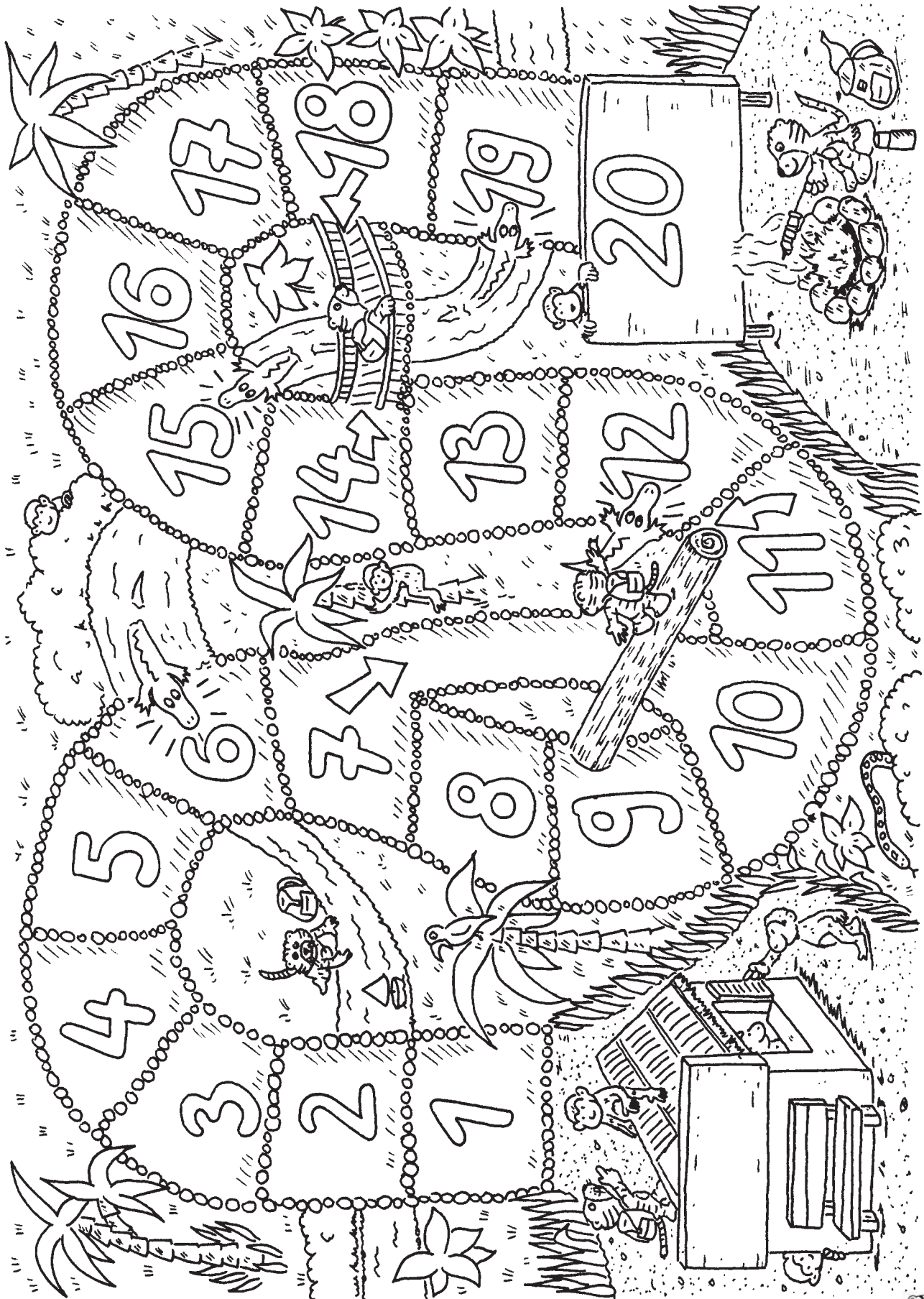
7 - 1 =

5 - 2 =

Spiel für 2 bis 4 Kinder: Würfeln und mit dem Spielstein fahren.

Wer auf einem „Krokodil-Feld“ landet, muss beim nächsten Würfeln rückwärtsfahren.

Wer auf einem „Pfeil-Feld“ landet, muss in Pfeilrichtung weiterfahren.



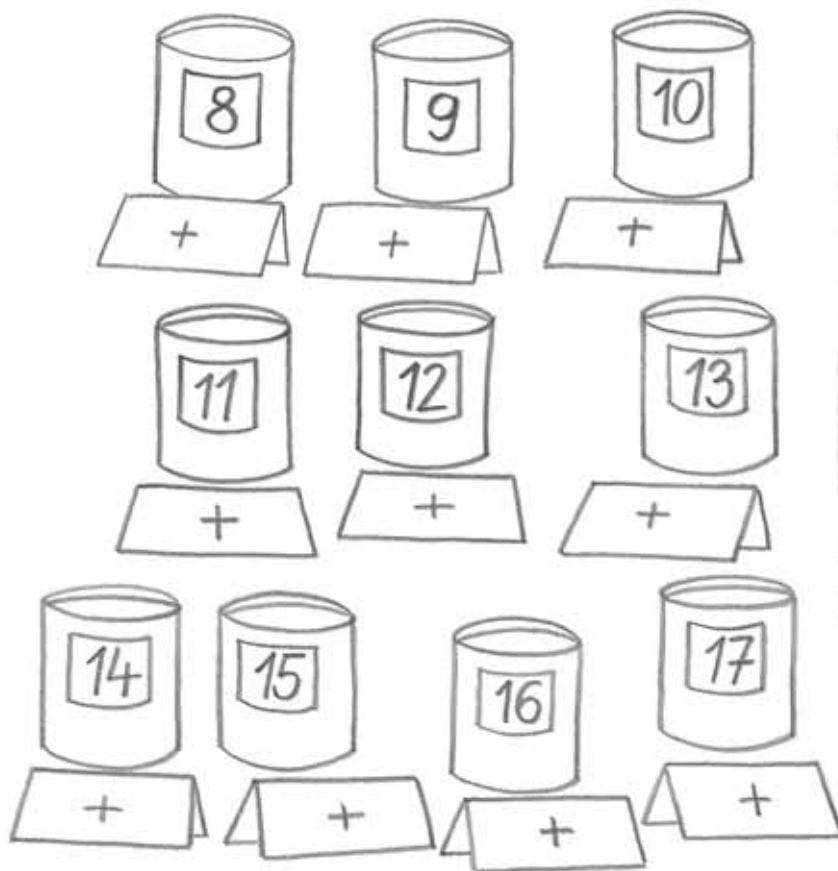
Material: ein 6er-Würfel, Spielsteine



1.40 Dosen treffen



Addition/Subtraktion bis 20



Spiel für 2 Kinder

- Mit zwei 12er-Würfeln würfeln
- Rechnung zu der passenden Dose schreiben
- Dose mit der eigenen Farbe anmalen
- Wer die meisten Dosen hat, ist Sieger.

Material: zwei 12er-Würfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

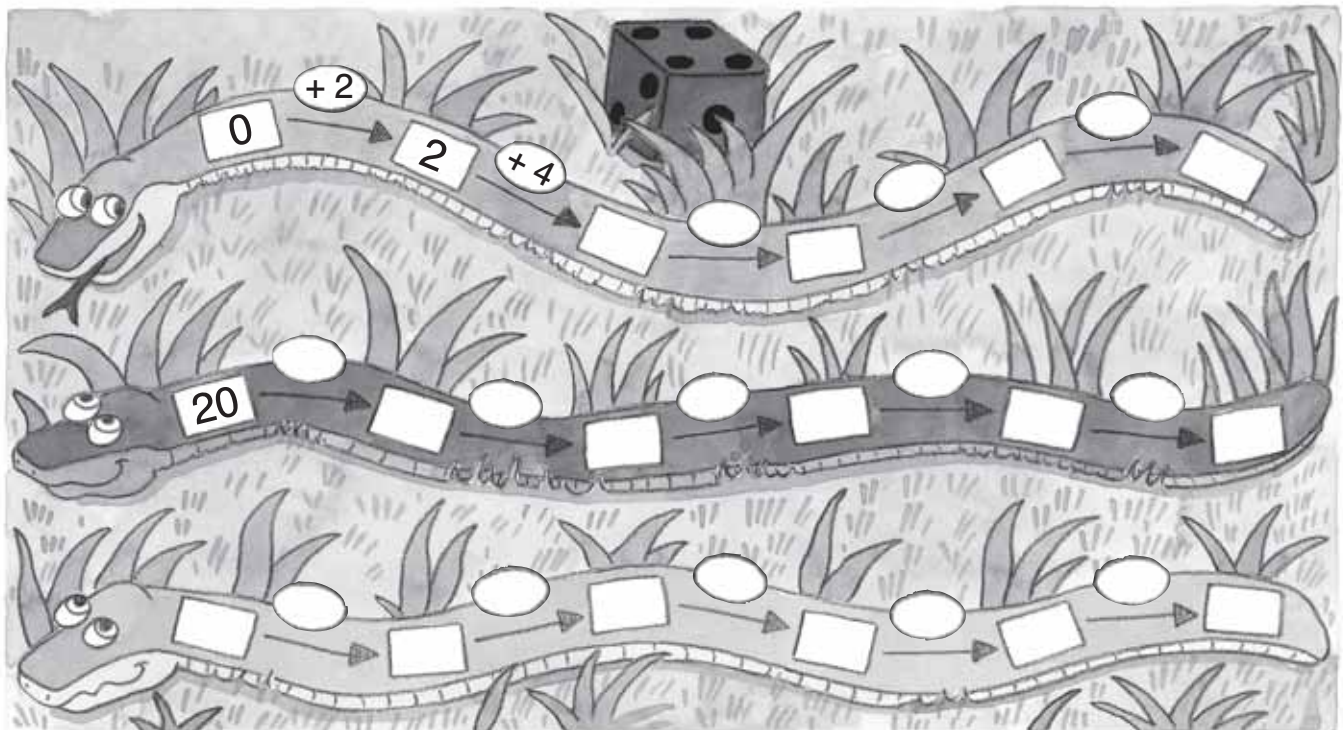


1.41 Rechenschlangen



Addition/Subtraktion bis 20

Würfle und trage die Zahl in den Kreis ein. Rechne plus oder minus und trage das Ergebnis in das Rechteck ein.



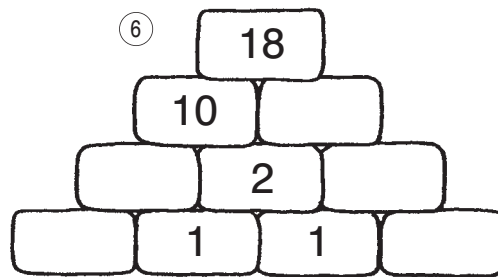
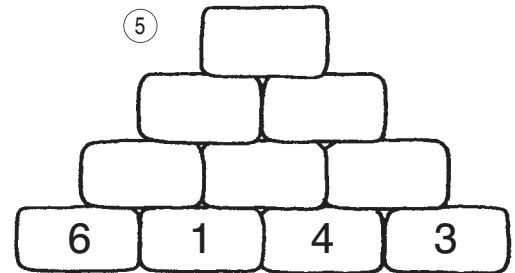
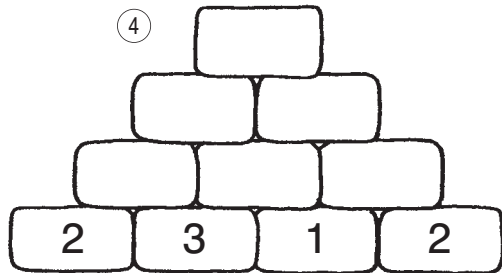
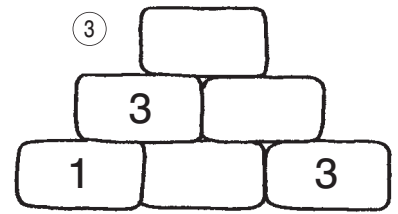
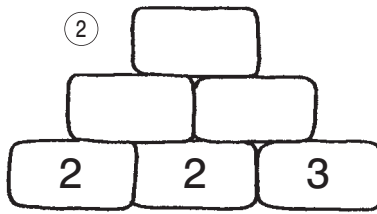
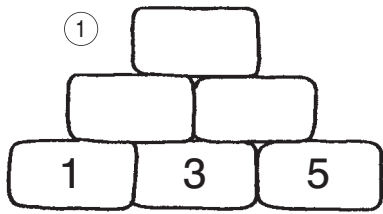
Material: ein 6er- oder 12er-Würfel



1.42 Rechenmauern 1



Flexibles Rechnen



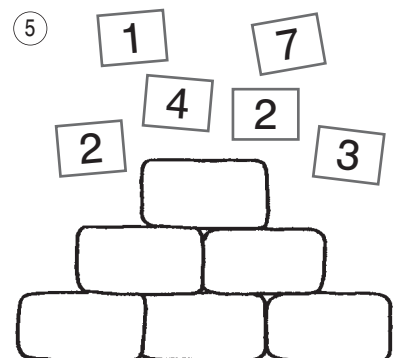
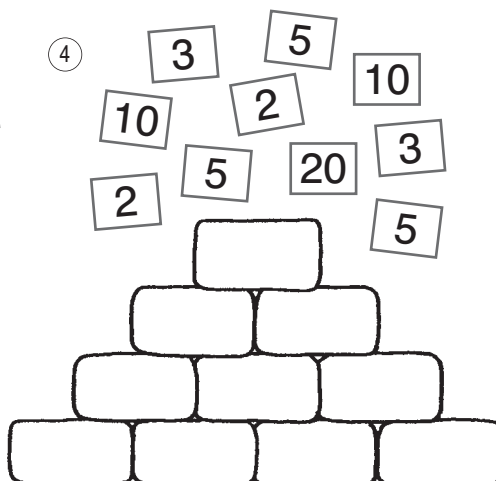
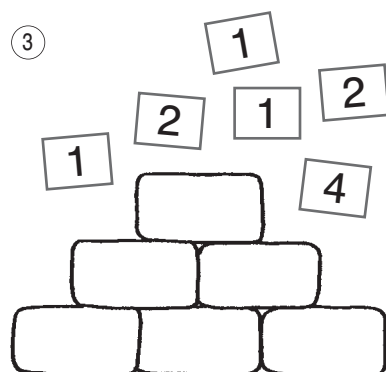
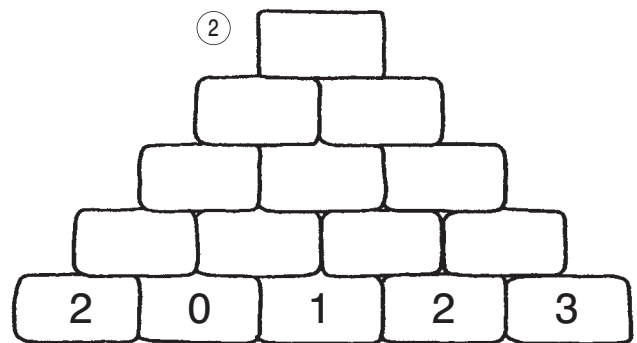
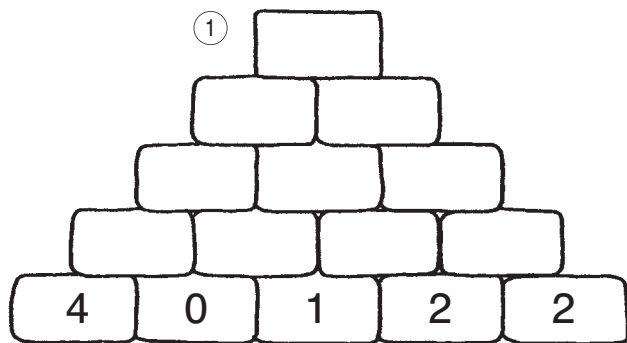
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.43 Rechenmauern 2



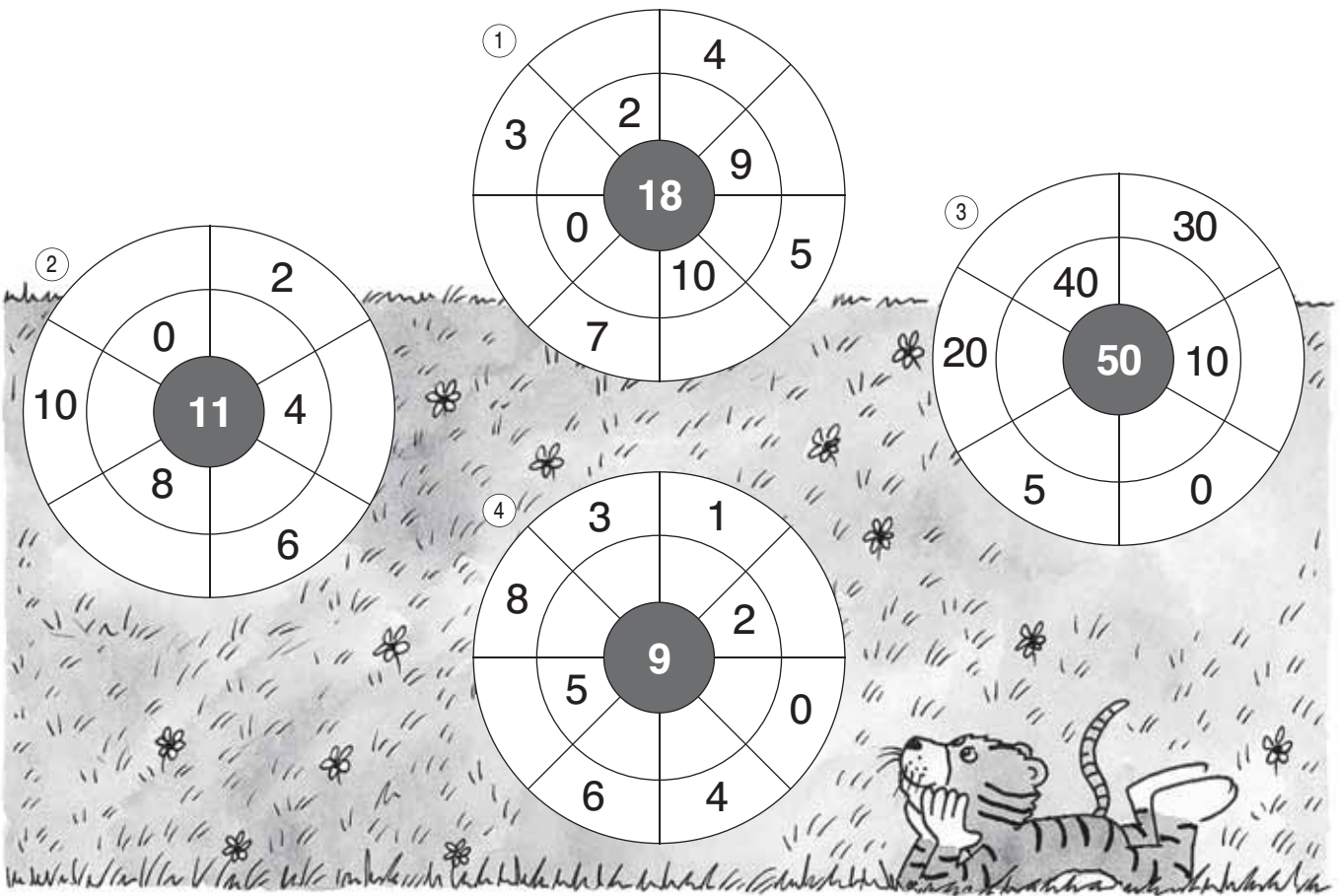
Flexibles Rechnen



1.44 Rechenräder



Flexibles Rechnen



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

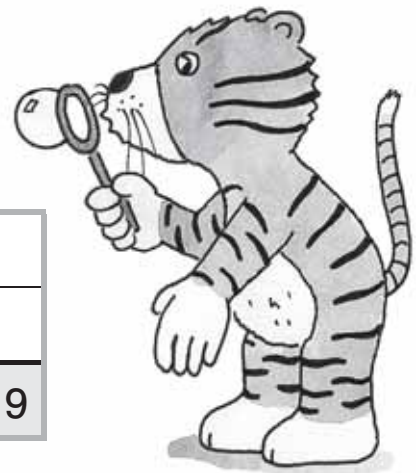


1.45 Rechenquadrate



Flexibles Rechnen

Welche Zahlen passen in die leeren Felder?



①

1		3
	4	
		9

②

	1	
2		
7		12

③

7		
1	1	
		19

④

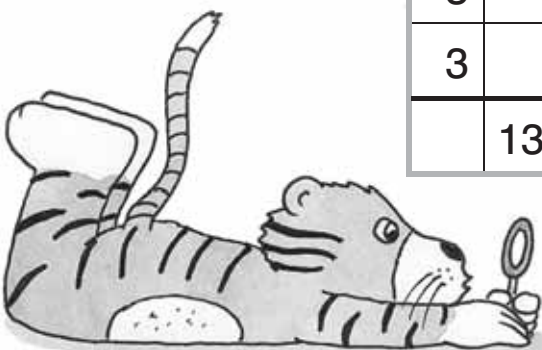
3		
3		5
	13	

⑤

	2	16
	2	
16		

⑥

10		20
30		
		70



1.46 15 gewinnt



Flexibles Rechnen

Spiel für 2 Kinder: Abwechselnd würfelt ein Spieler mit einem 6er-Würfel und legt entsprechend der Augenzahl Plättchen dazu oder nimmt welche weg. Wer genau bei 15 ist, ist Sieger.

Spielregel

- Würfeln
- Plättchen dazu oder weg
- Wer genau 15 hat, ist Sieger.



Material: ein 6er-Würfel, Plättchen

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.47 Ungleichungen lösen



Flexibles Rechnen

Streiche die Zahlen durch, die nicht passen.

1 8 2
 $3 + \square < 10$
 4 3 0 9

2 10 11
 $11 + \square < 19$
 3 9 1
 8 7

1 9 8 7
 $0 + \square < 9$
 10 2 3
 4

3 9 5 10
 $15 - \square > 9$
 8 4 7 2

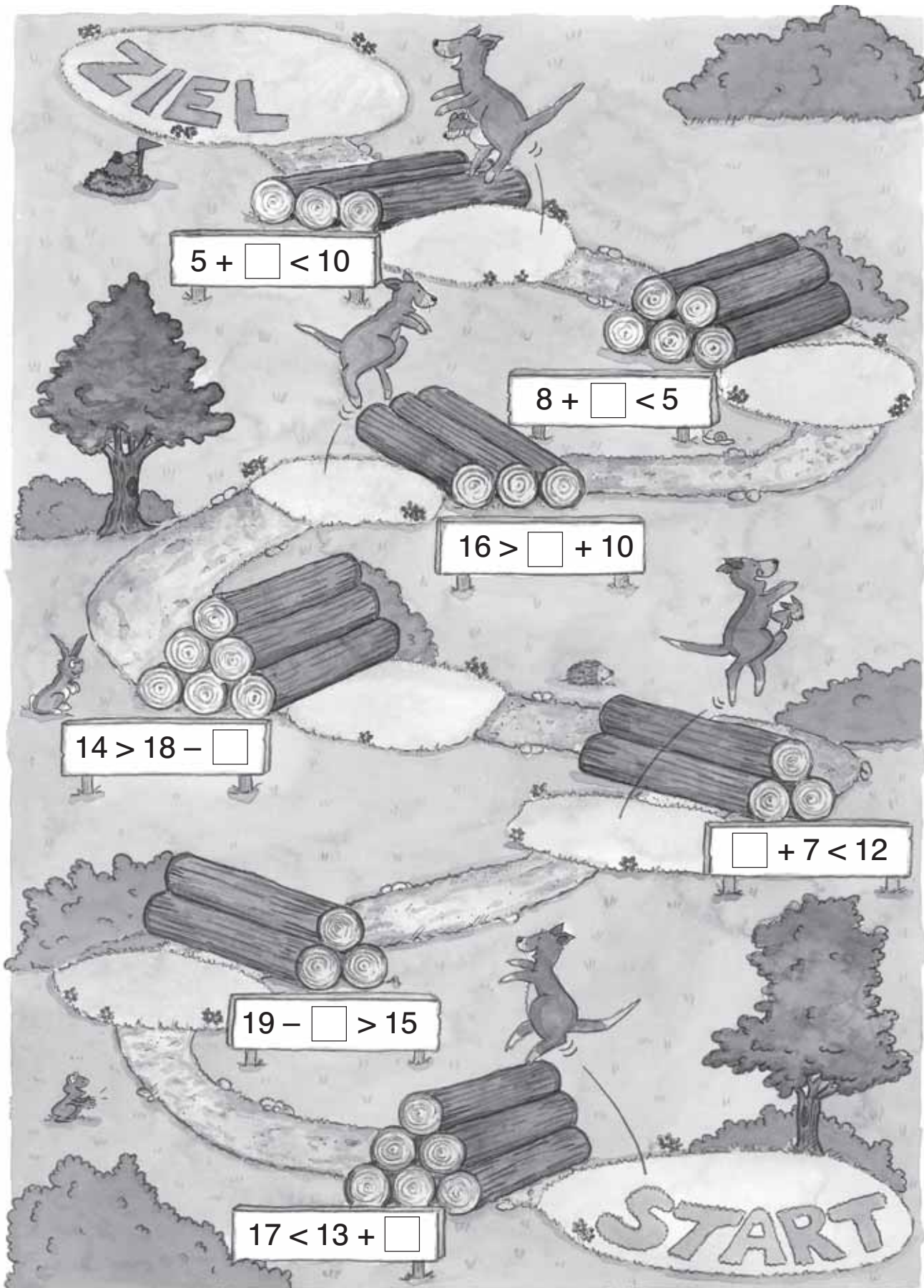
1 2 3
 7 8
 $12 > 18 - \square$
 5 18 10
 4 6

90 100 30
 $20 < 100 - \square$
 20 80 0
 10

1.48 Känguru-Sprung



Spiel für 2 bis 4 Kinder: Der erste Spieler würfelt mit einem 6er-Würfel. Ist die Ungleichung mit dieser Würfelzahl richtig, darf er bis zum nächsten Hindernis hüpfen, andernfalls muss er stehen bleiben. Wer zuerst das Ziel erreicht, ist Sieger.



Material: 6er-Würfel, zwei bis vier Spielsteine



1.49 Zehnerzahlen

Zahlen bis 100

Wie viele Eier sind es?

Eier Eier Eier Eier Eier
 Eier Eier Eier Eier Eier

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

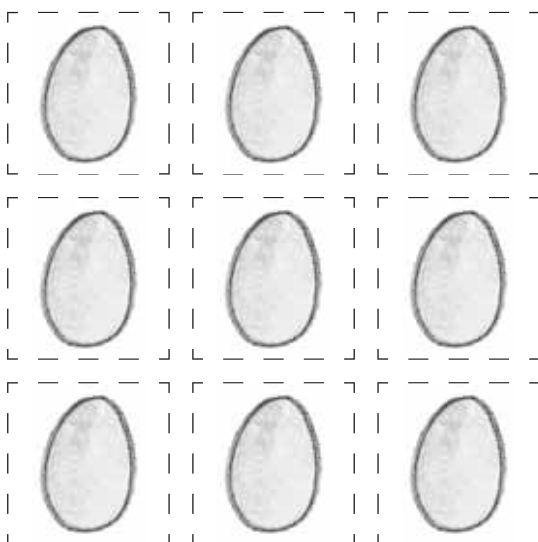
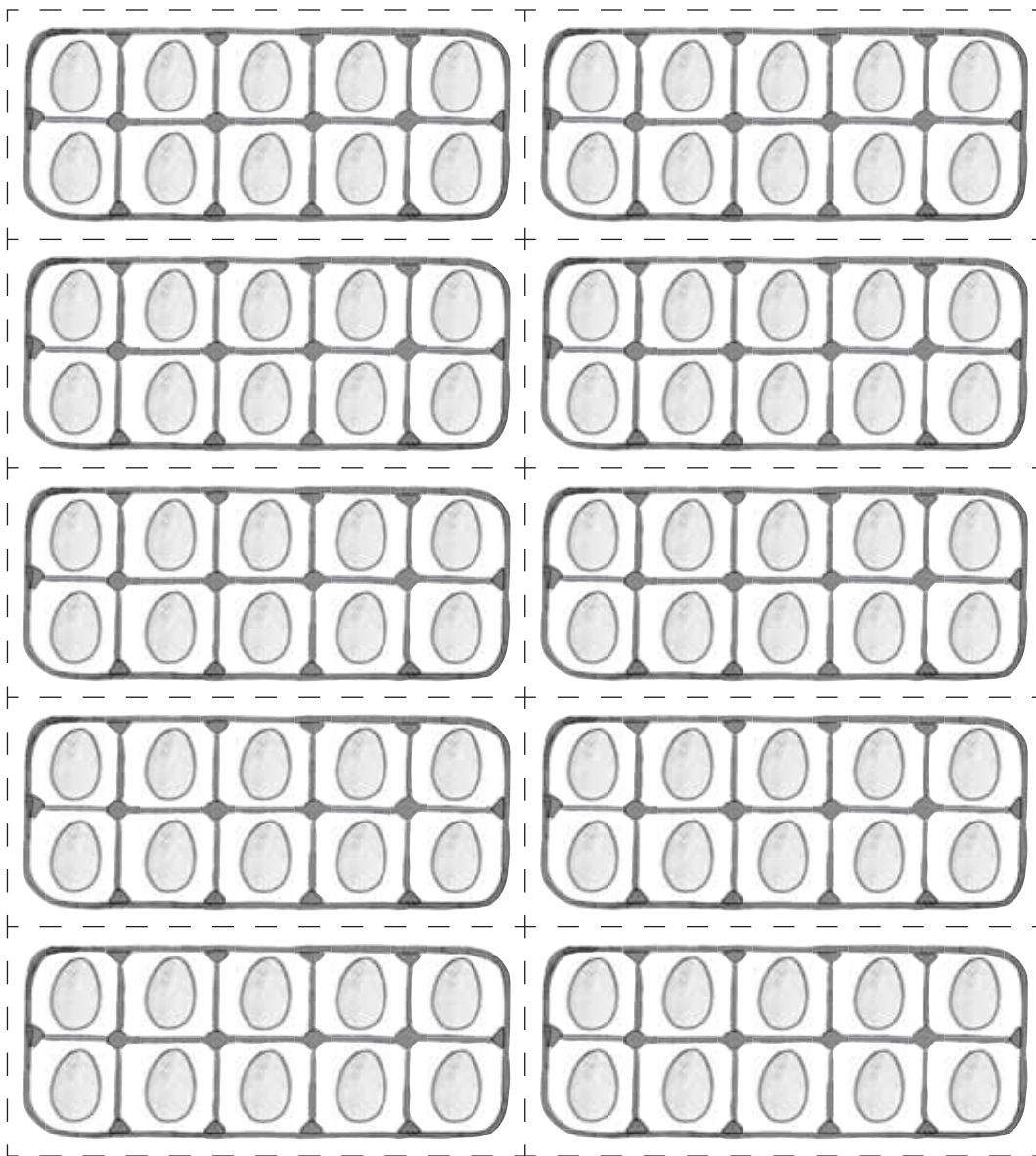


1.50 Tauschaufgaben verbinden

Zahlen bis 100

Verbinde die Tauschaufgaben und löse sie.

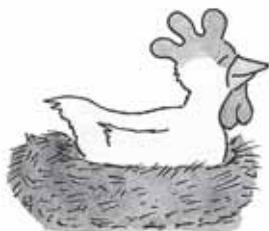
$30 + 70 =$	$20 + 50 =$
$10 + 80 =$	$70 + 30 =$
$50 + 20 =$	$30 + 60 =$
$40 + 10 =$	$70 + 0 =$
$0 + 70 =$	$80 + 10 =$
$60 + 30 =$	$10 + 40 =$



Schneide die Eierkartons
und die Eier aus.
Lege Zahlen, z. B.



und schreibe sie in dein Heft.
 $3 \text{ Z } 2 \text{ E} = 32$



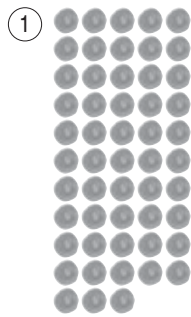
Material: Schere



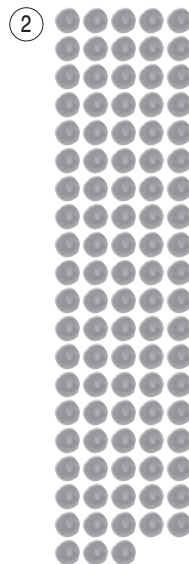
Beispiel:



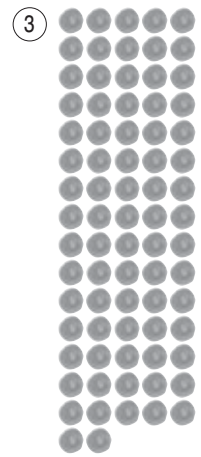
H	Z	E	
	2	2	22



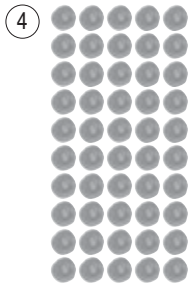
H	Z	E	



H	Z	E	



H	Z	E	



H	Z	E	



H	Z	E	



H	Z	E	



H	Z	E	

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



1.53 Zahldarstellung

Immer drei Kärtchen gehören zusammen.
Klebe sie ins Heft.



19

7Z 3E

4

52

10

| : : : . . .

73

1Z 0E

|

0Z 4E

88

1Z 9E

5Z 2E

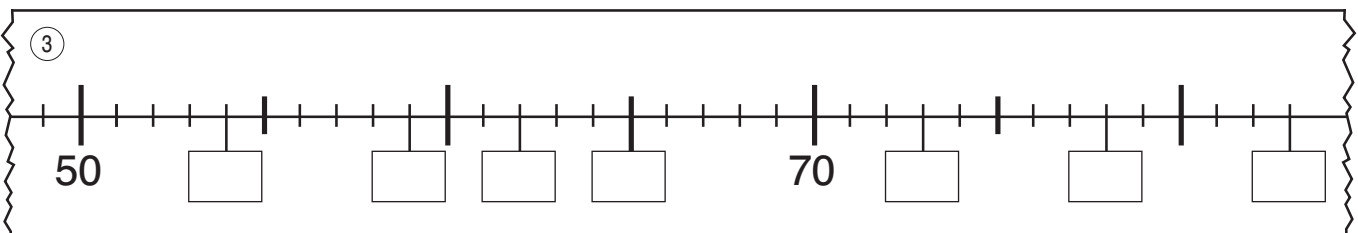
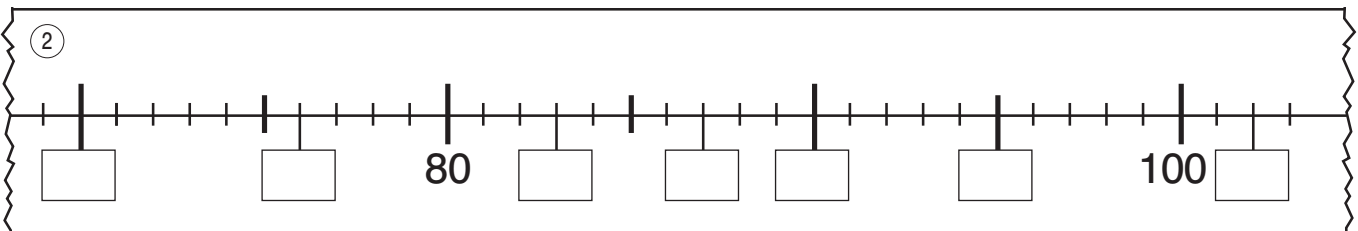
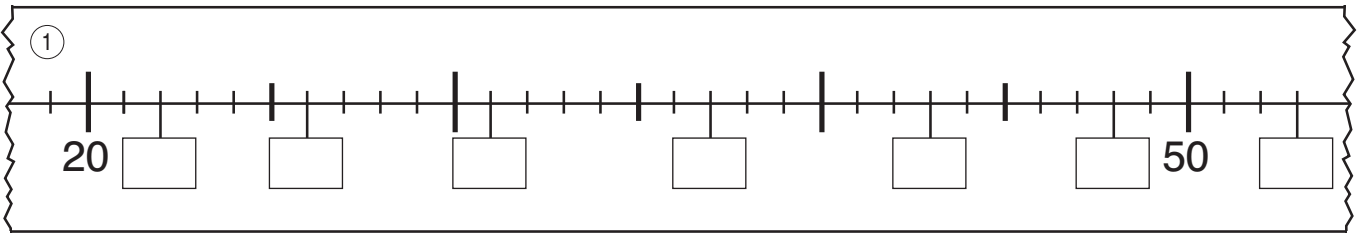


Material: Schere, Kleber

1.54 Zahlenstrahl

Zahlen bis 100

Schreibe die Zahlen in die Felder.



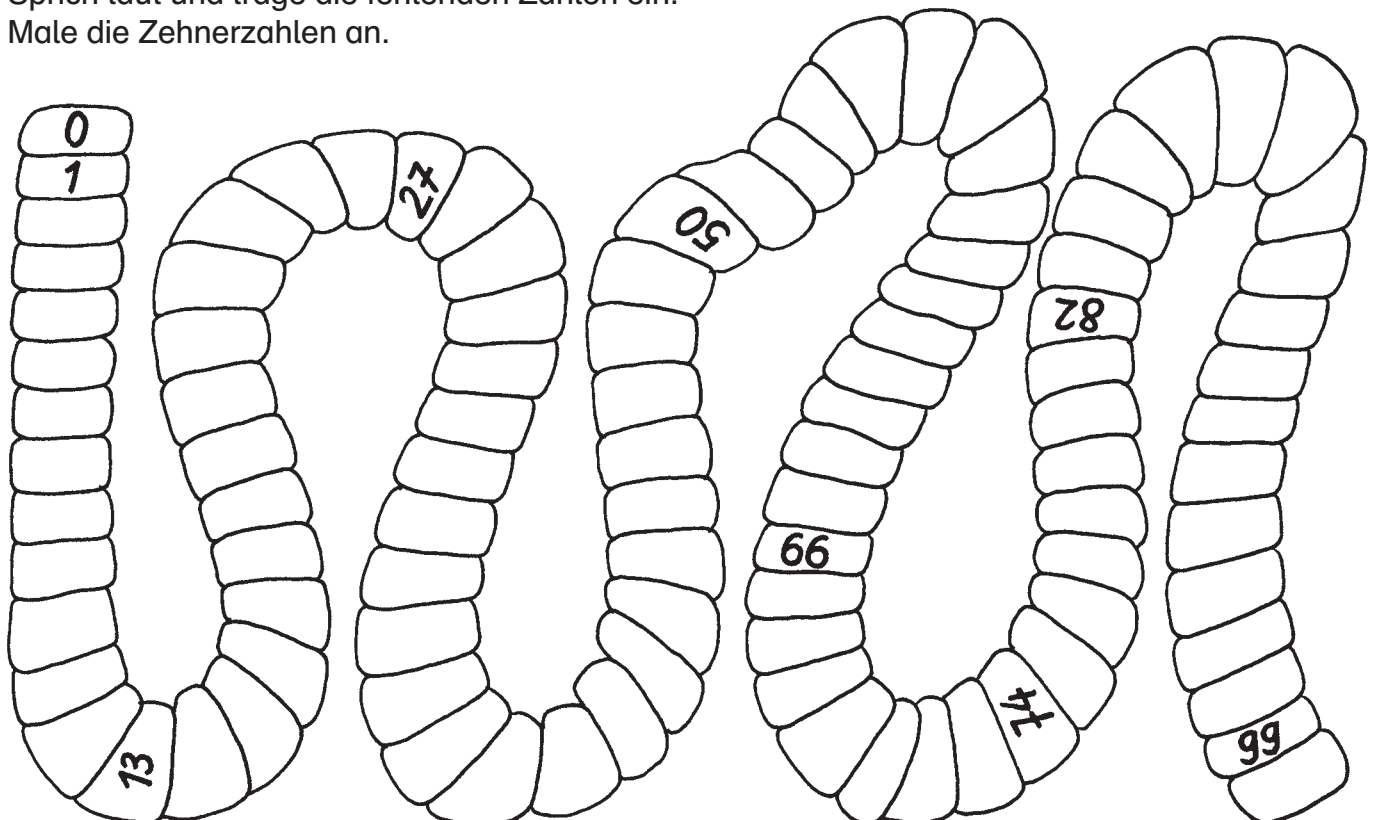
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.55 Zählen bis 100















Zahlen bis 100

Zähle bis 100. Beginne bei 0.
Sprich laut und trage die fehlenden Zahlen ein.
Male die Zehnerzahlen an.



Schneide die Kärtchen aus und spiele Domino mit den Kärtchen.



Start		$100 - 10$	90		$8 + 4$
12		23	$24 - 1$		20
$30 - 10$		$10 - 6$	4		$8 + 5$
13		$12 - 5$	7		$11 + 11$
22		5	$15 - 10$		$23 + 10$
33		$80 - 40$	40		0
$47 - 47$		$35 - 5$	30		Ende



Material: Schere

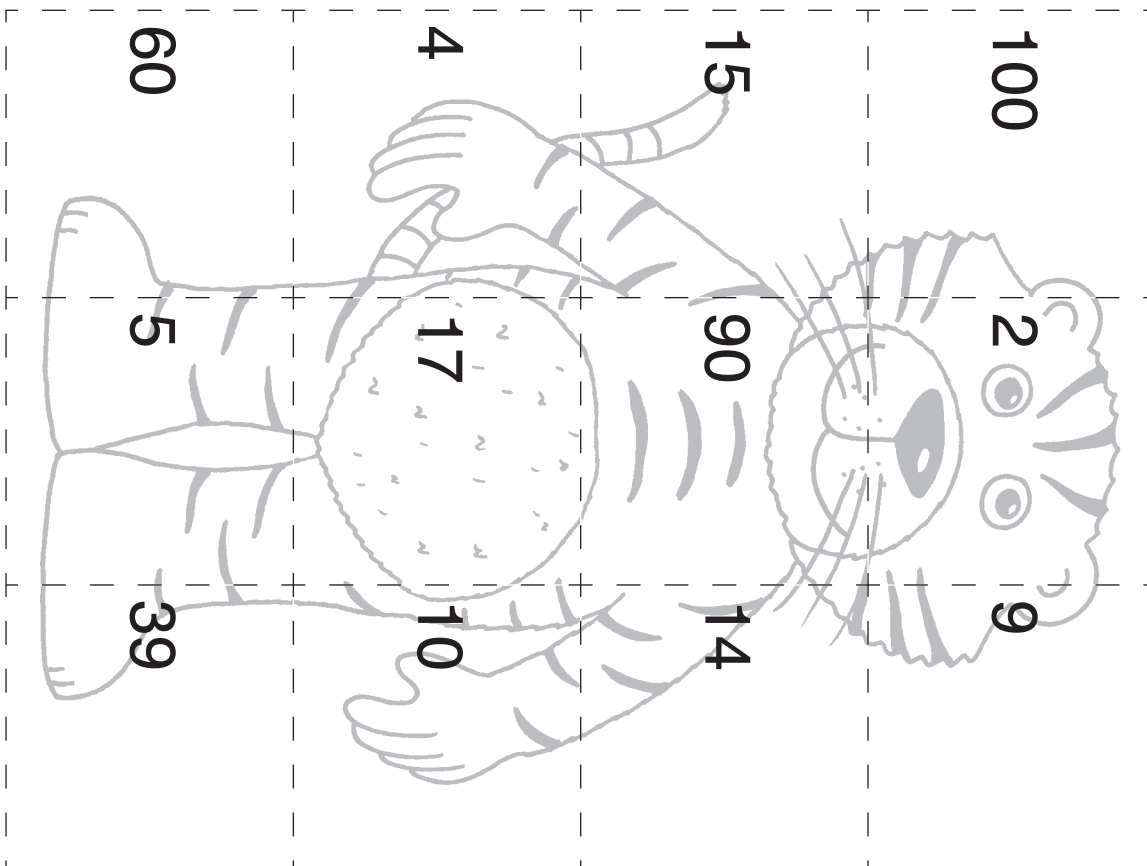
1.57 Rechenpuzzle



Zerschneide das Tigerbild entlang der Linien.

Lege die Kärtchen mit der Lösungszahl auf die Rechnungen.

$50 + 50$	$1 + 1$	$17 - 8$
$0 + 15$	$20 + 70$	$9 + 5$
$7 - 3$	$11 + 6$	$19 - 9$
$100 - 40$	$8 - 3$	$34 + 5$



Material: Schere

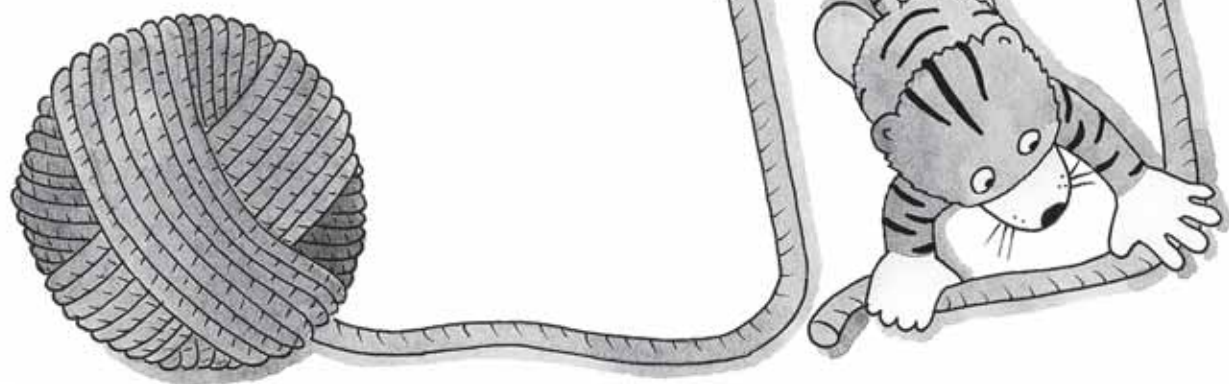


1.58 Formen kleben

Nimm Wolle.
Lege damit:

- ▶ einen Kreis 
- ▶ ein Dreieck 
- ▶ ein Quadrat 
- ▶ ein Rechteck 

Klebe die Formen dann auf ein Stück Papier.



Material: **Wolle, Kleber, Schere**

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

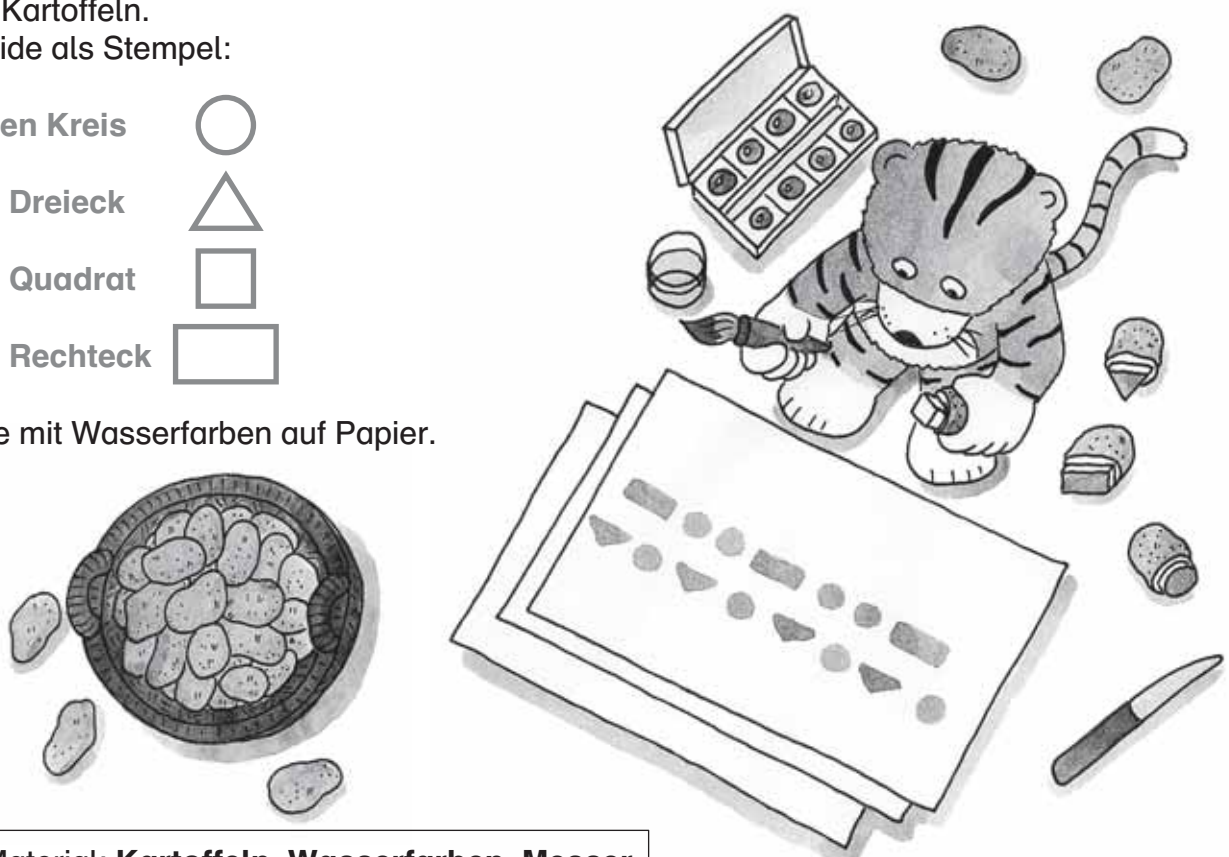
Raum und Form

1.59 Formen drucken

Nimm Kartoffeln.
Schneide als Stempel:

- ▶ einen Kreis 
- ▶ ein Dreieck 
- ▶ ein Quadrat 
- ▶ ein Rechteck 

Drucke mit Wasserfarben auf Papier.




Material: **Kartoffeln, Wasserfarben, Messer**

1.60 Formen erkennen

Grundformen

Male an:

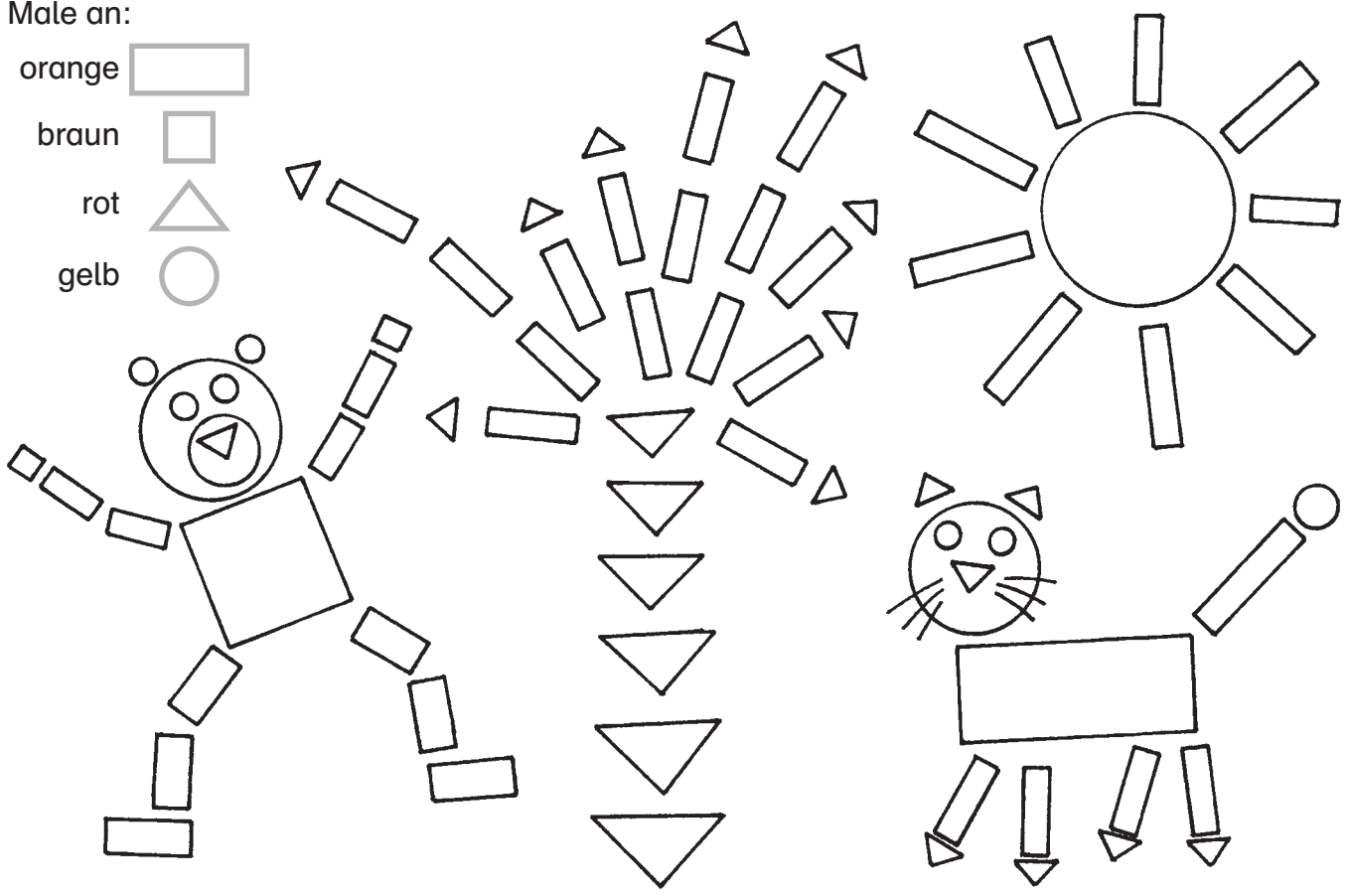
orange 

braun 

rot 

gelb 

Raum und Form



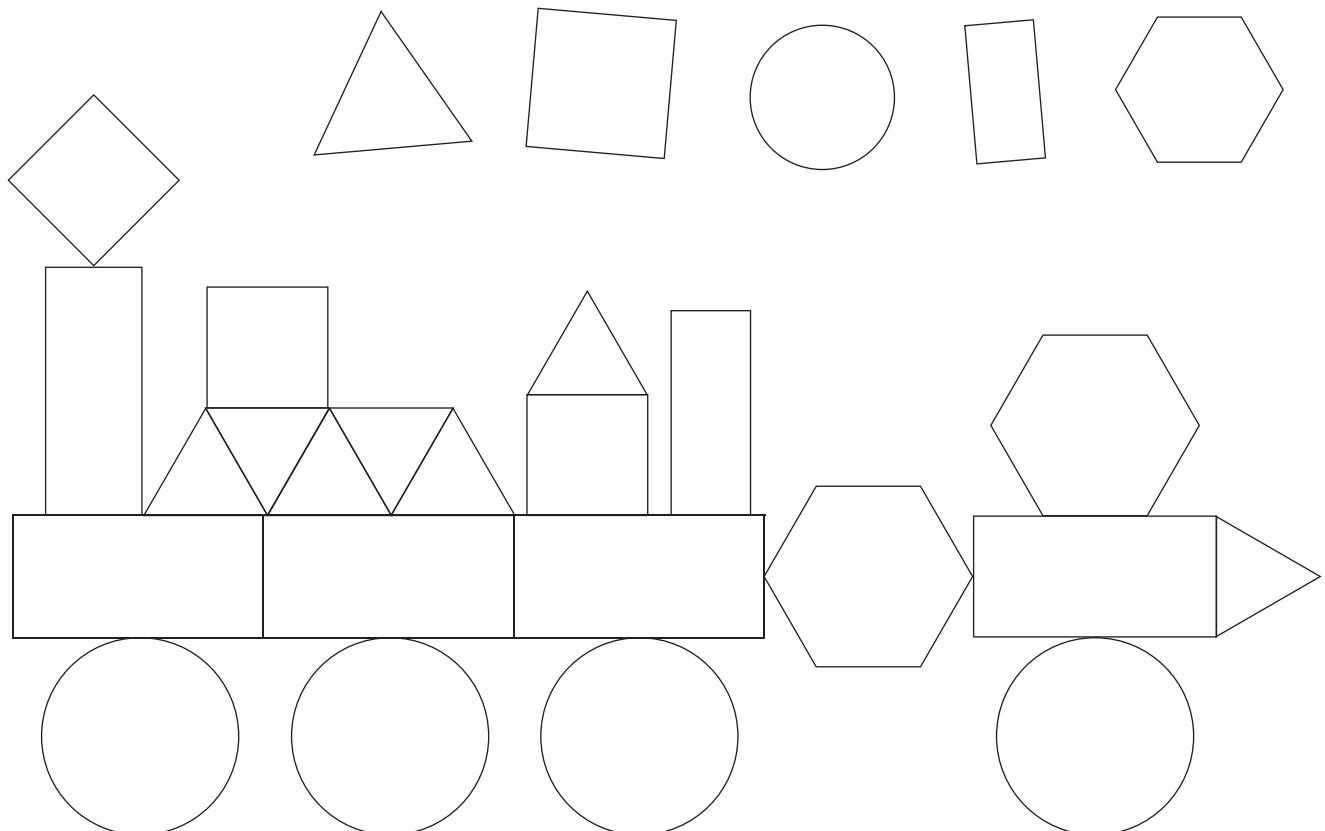
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.61 Formen anmalen

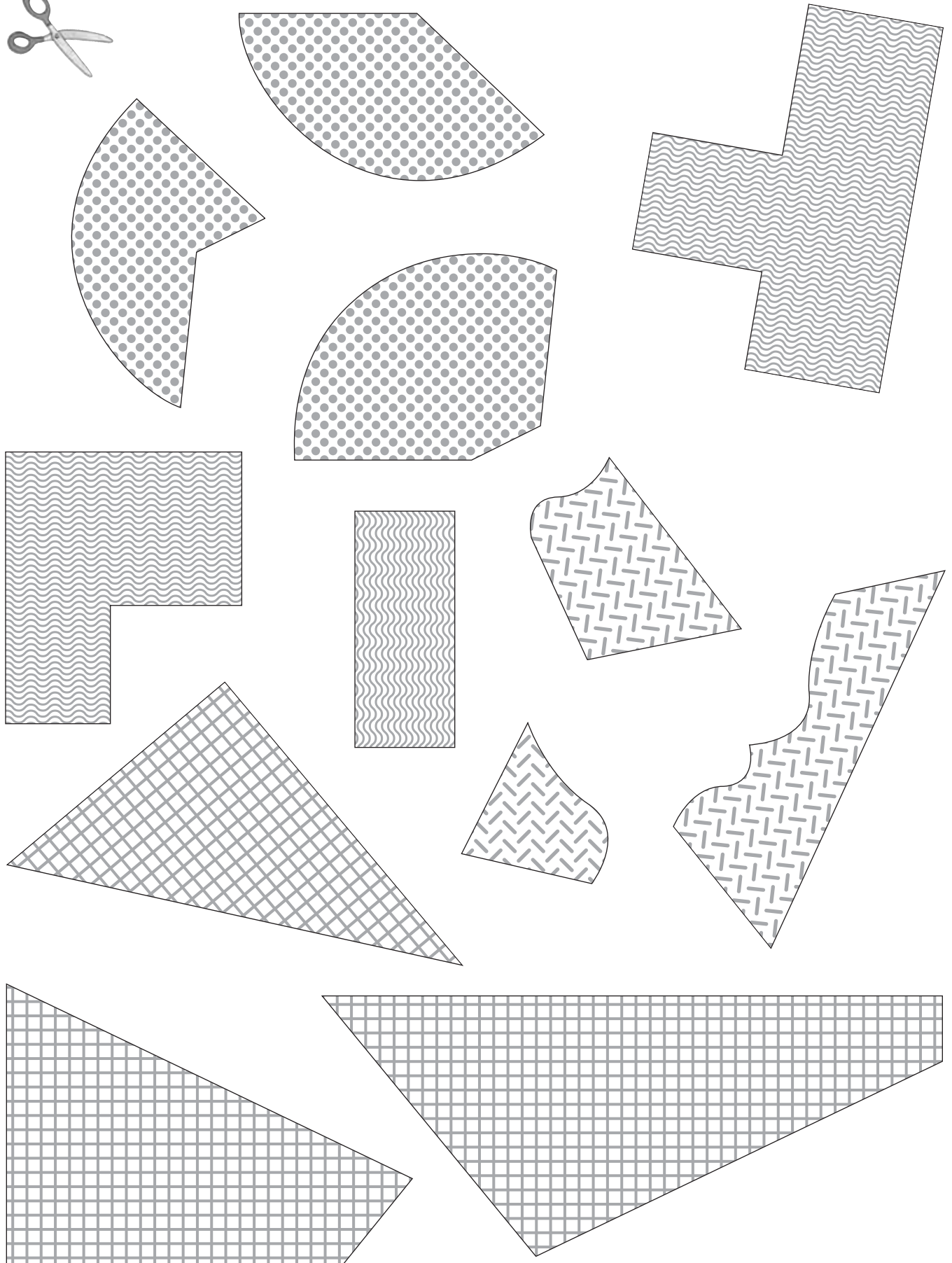
Grundformen

Wähle Farben für die Formen.





Schneide die Teile aus und klebe sie zu Kreis, Dreieck, Quadrat und Rechteck zusammen.



Raum und Form



Material: Schere, Kleber

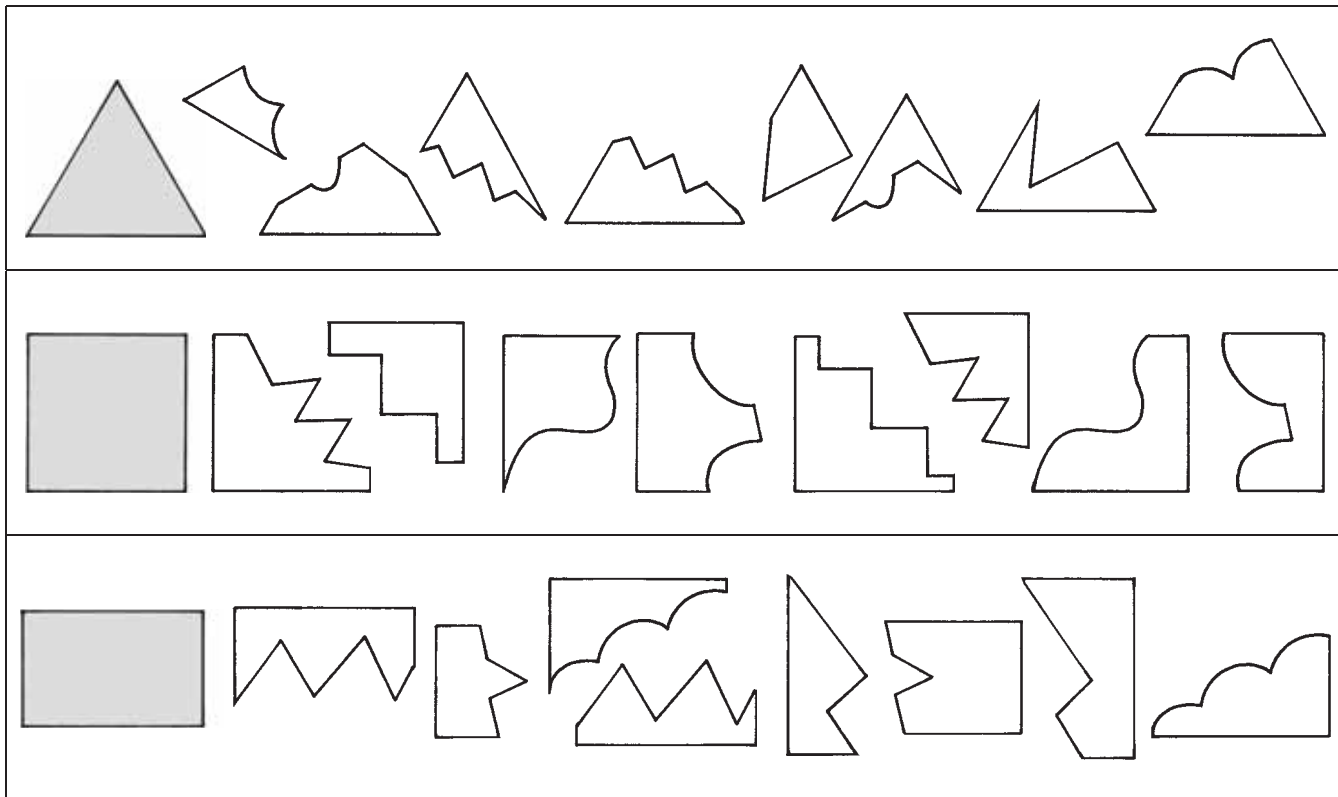
1.63 Formenpuzzle 2



Grundformen

Male die zusammengehörenden Teile mit der gleichen Farbe an.

Raum und Form



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

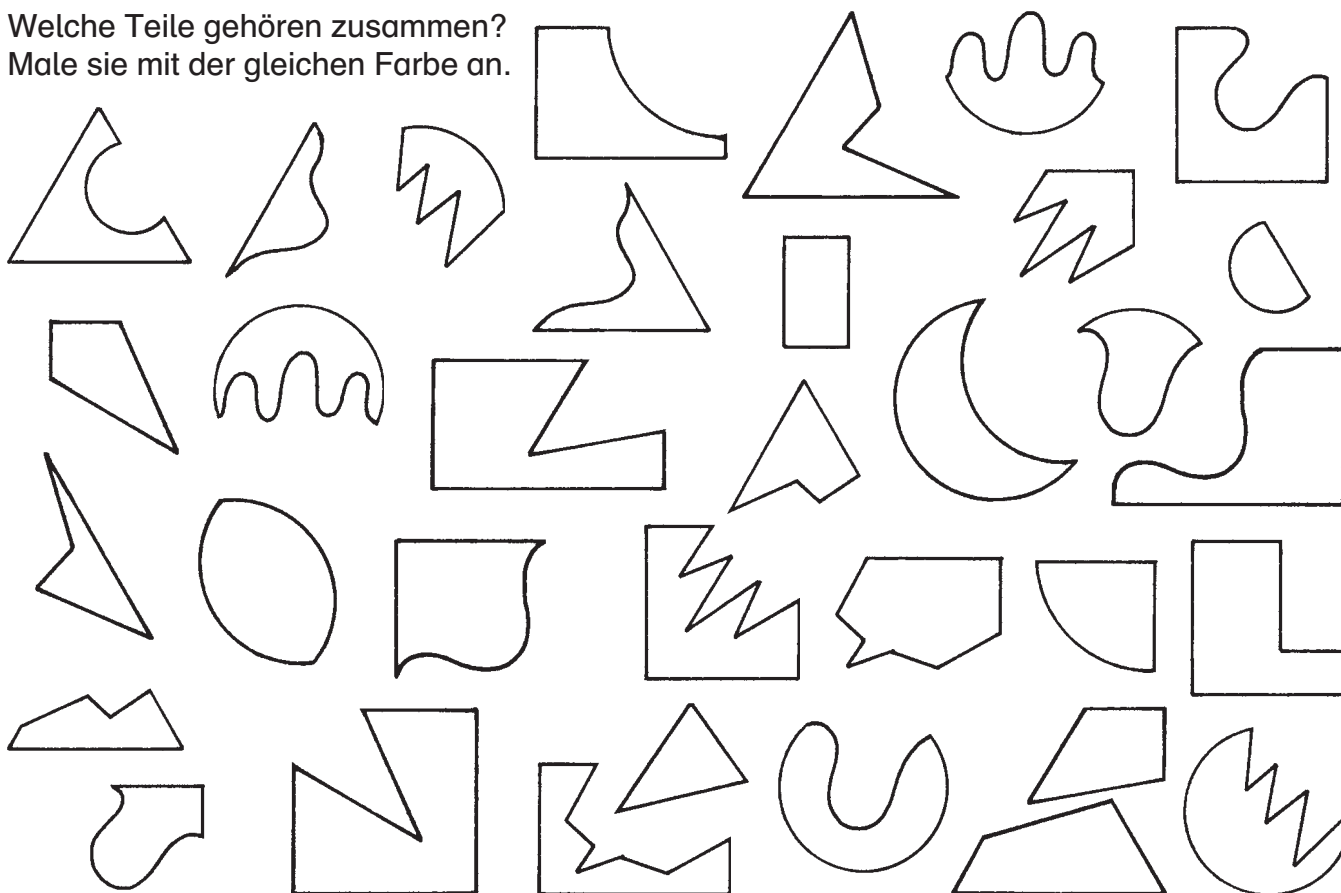


1.64 Formenpuzzle 3



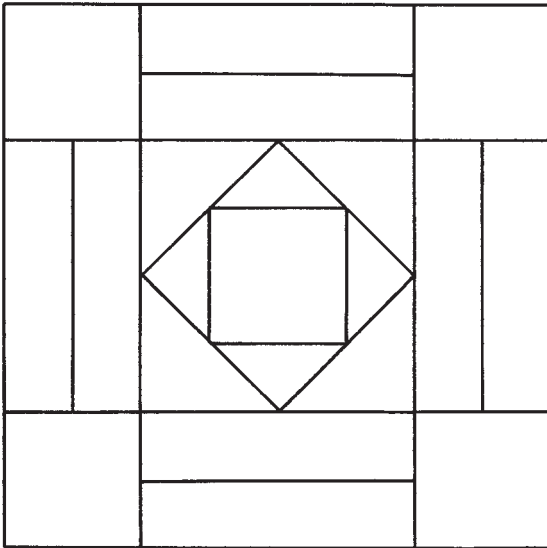
Grundformen

Welche Teile gehören zusammen?
Male sie mit der gleichen Farbe an.

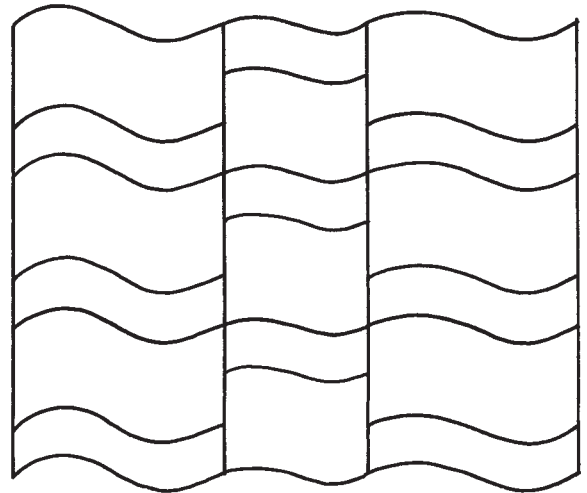


Male gleiche Formen mit gleichen Farben an.

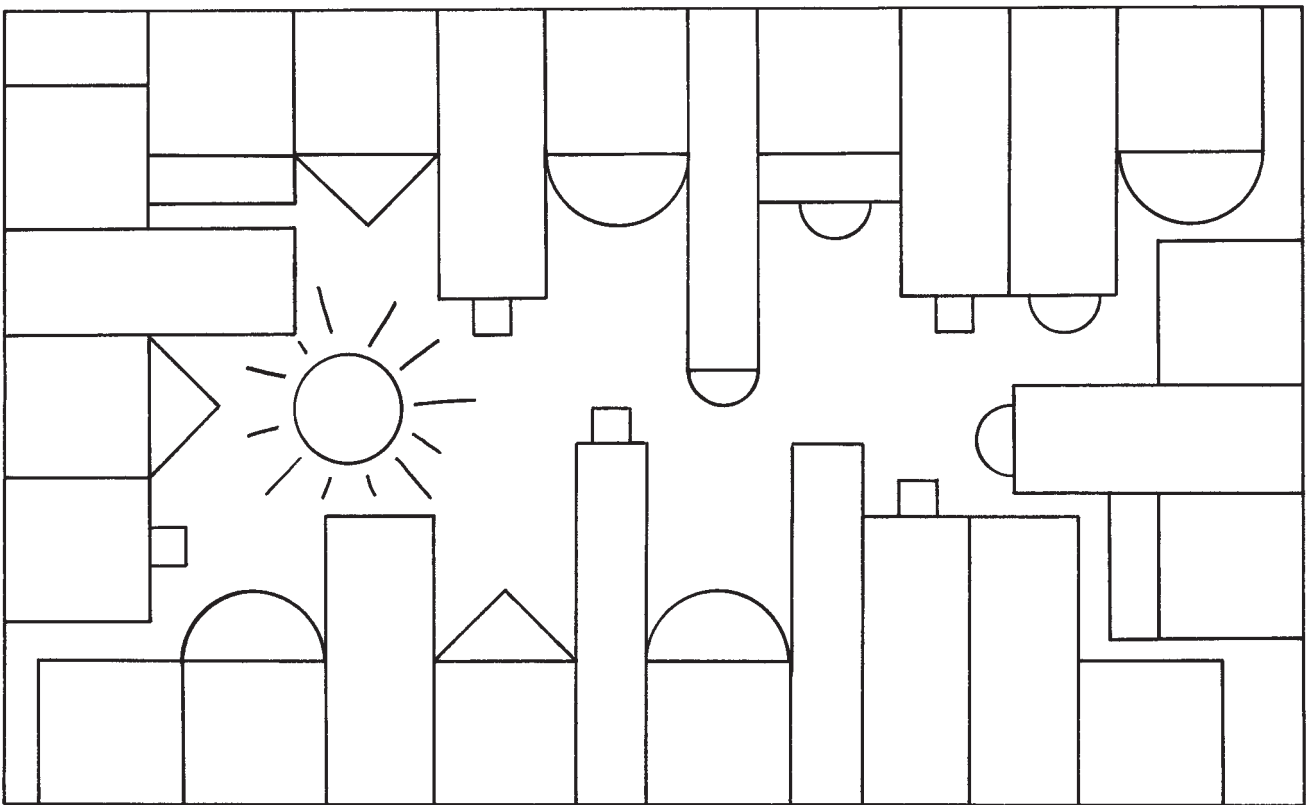
①



②



③





Erfinde ein eigenes Muster.



Raum und Form

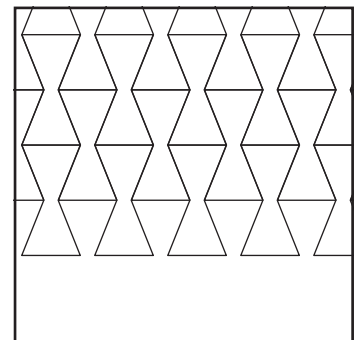
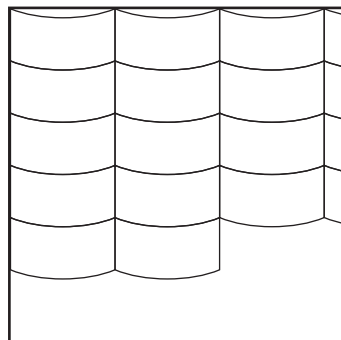
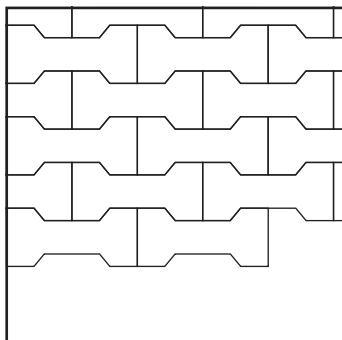
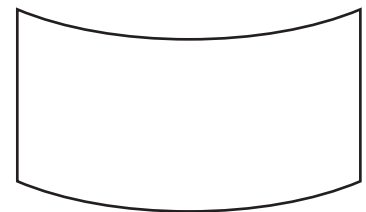
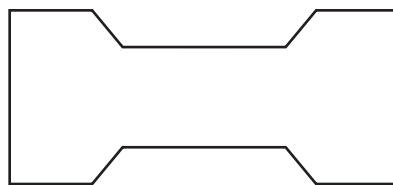
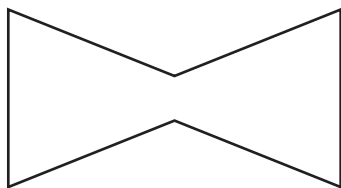
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.67 Formen und Muster 3



Verbinde die Schablonen mit dem jeweils passenden Muster.
Male die Muster bunt an.






1.68 Wohin wandern die Dinge?








Lagebeziehungen

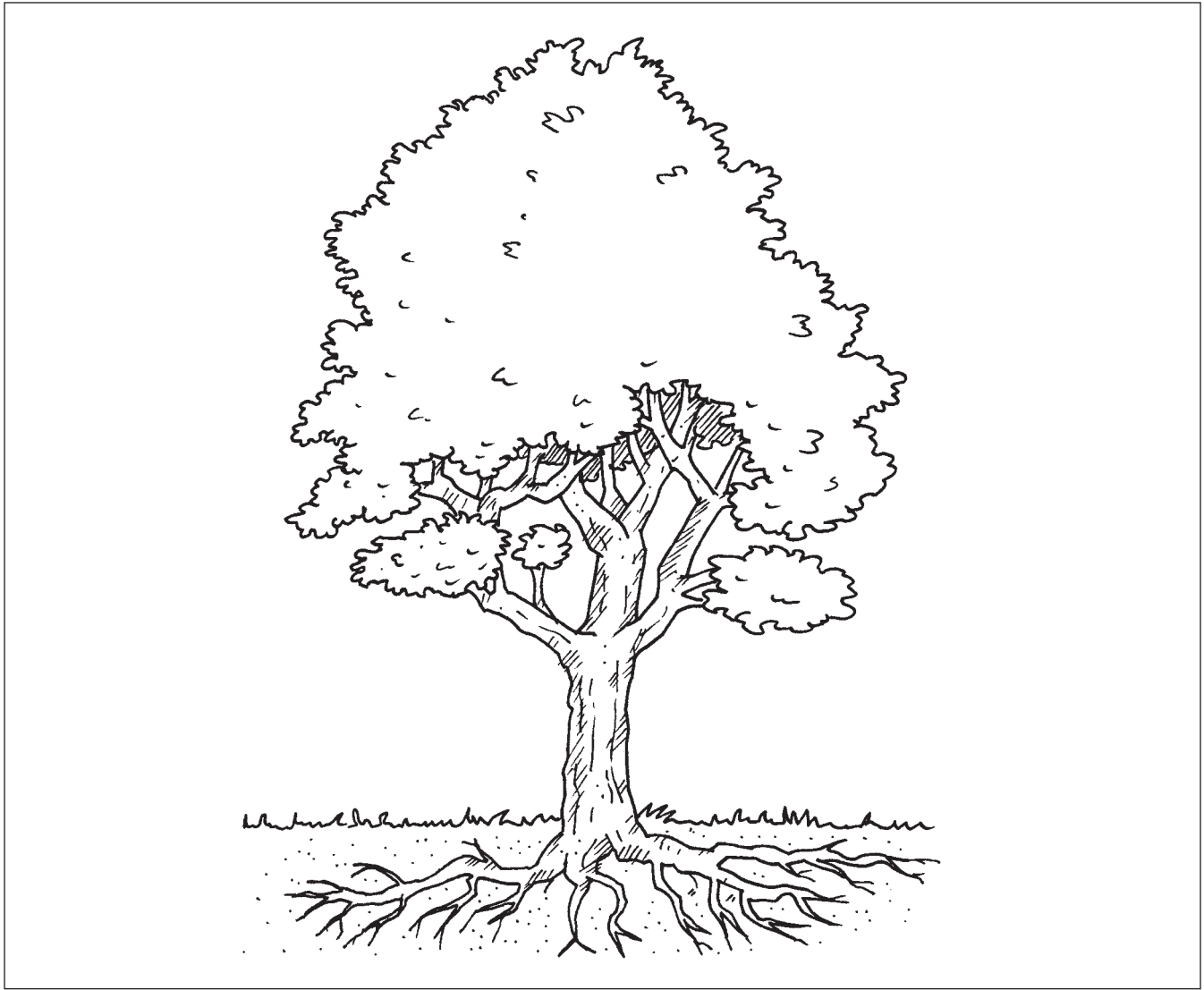
Wohin wandern die Dinge? Zeichne.

	3 → 2 ↓		4 ← 2 ↑		2 → 2 ↓
---	---------	---	---------	---	---------

	1 ↓ 3 → 2 ↑		1 ↓ 2 → 1 ↓ 3 →
---	-------------	---	-----------------

Raum und Form



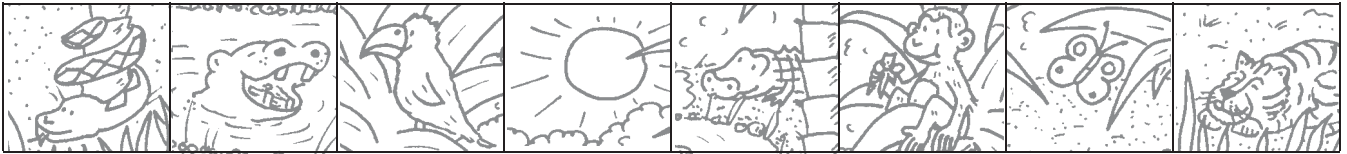
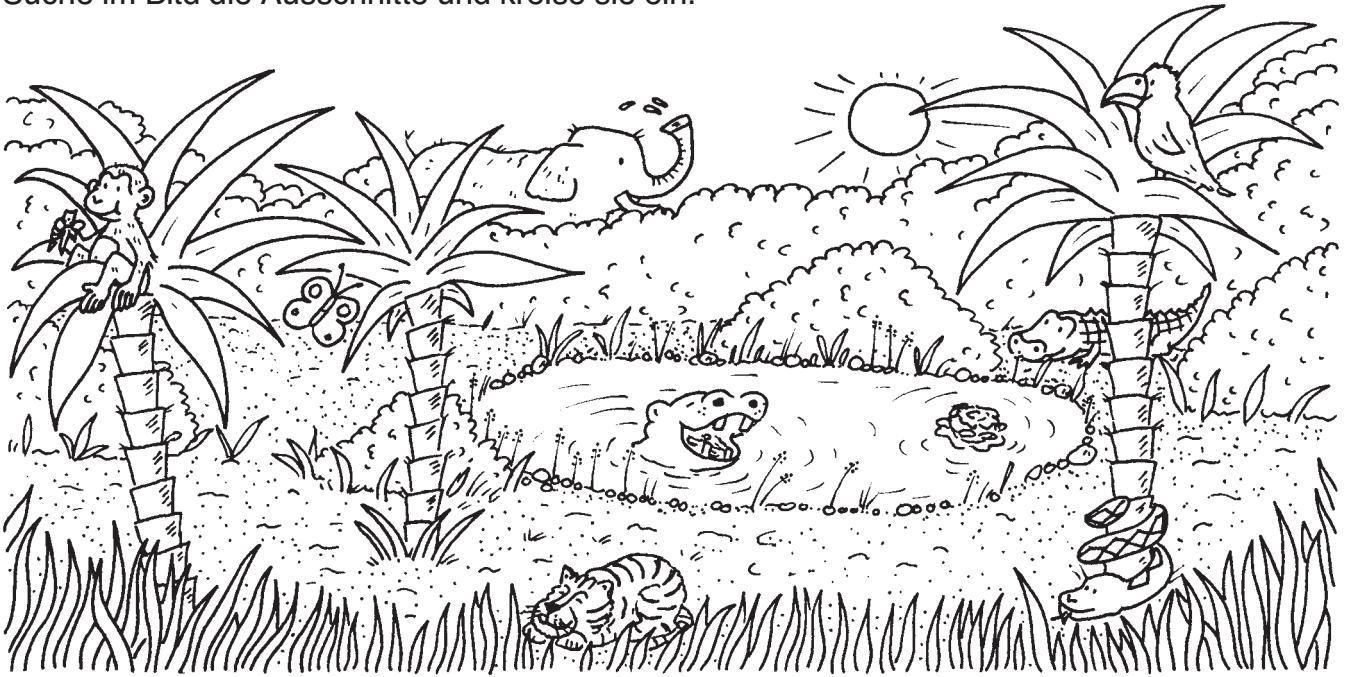
Zeichne die Tiere oben im Bild an die richtige Stelle.

1 2 3 4 5 6 7 8

1.70 Bildausschnitte finden

Lagebeziehungen

Suche im Bild die Ausschnitte und kreuze sie ein.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

Raum und Form



1.71 Herz, Kreis und Kreuz


Lagebeziehungen

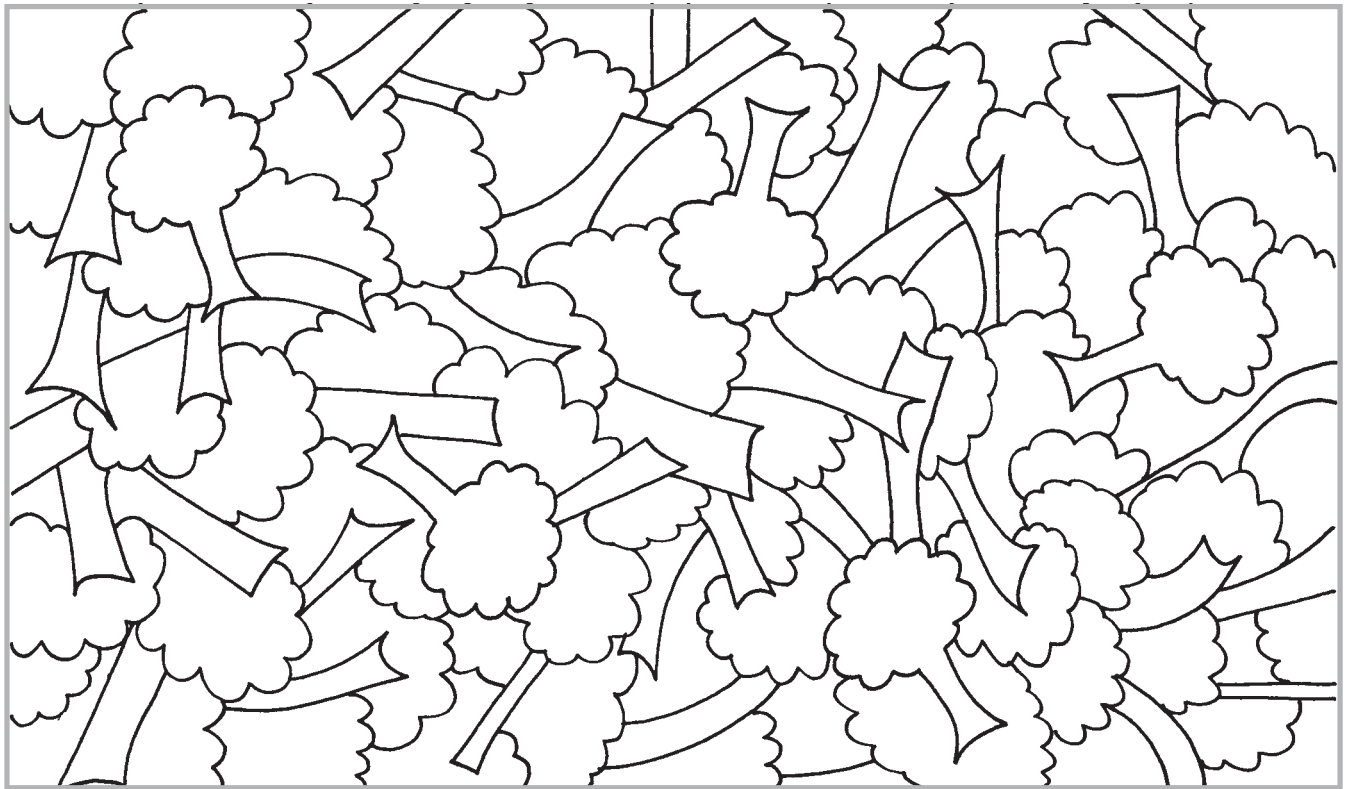
Suche die richtige Stelle in der Tabelle und male.

- ▶ gelber Kreis
- ▶ rotes Herz
- ▶ blaues Kreuz
- ▶ grünes Herz
- ▶ blauer Kreis
- ▶ rotes Kreuz



	rot	gelb	blau	grün

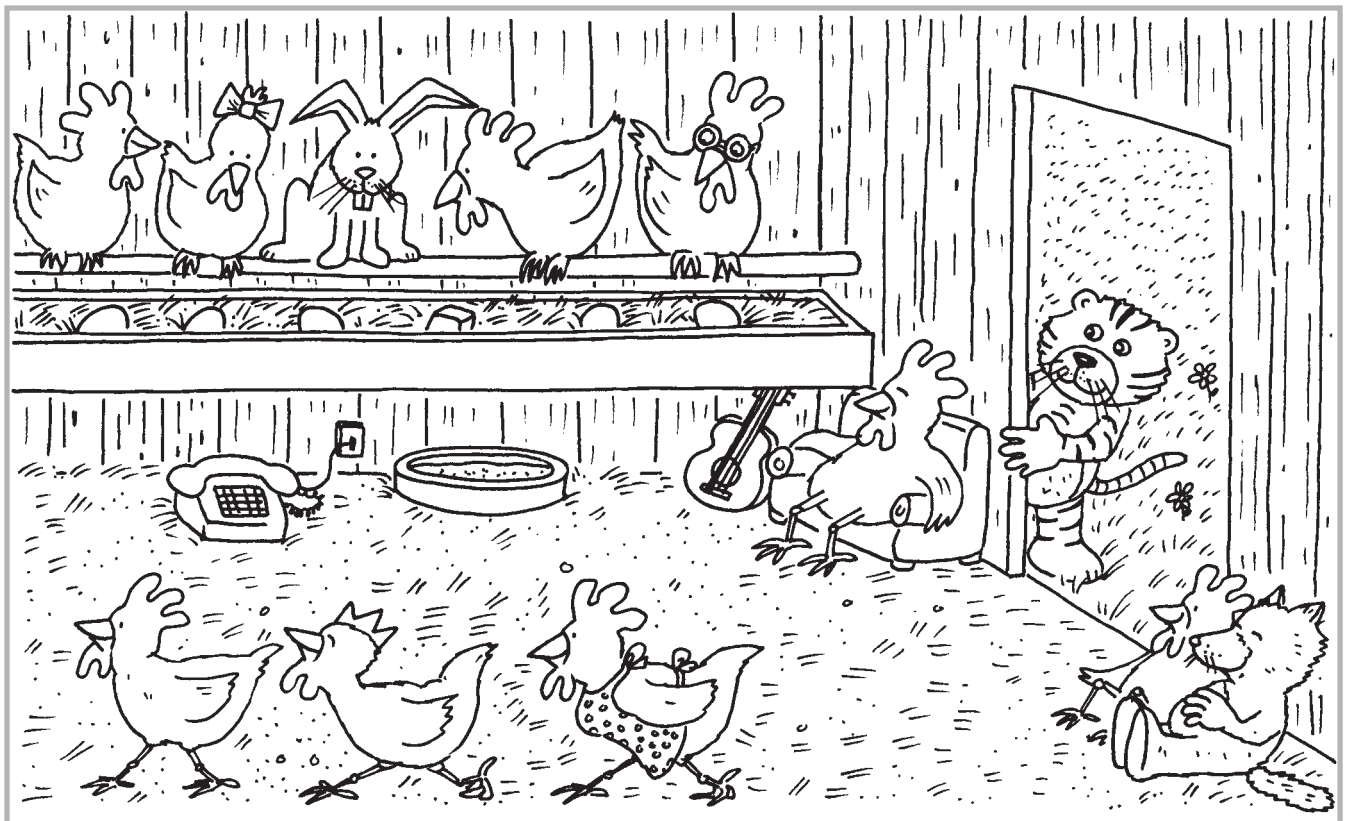
Male alle Bäume an, die du ganz  siehst. Wie viele sind es? Es sind Bäume.



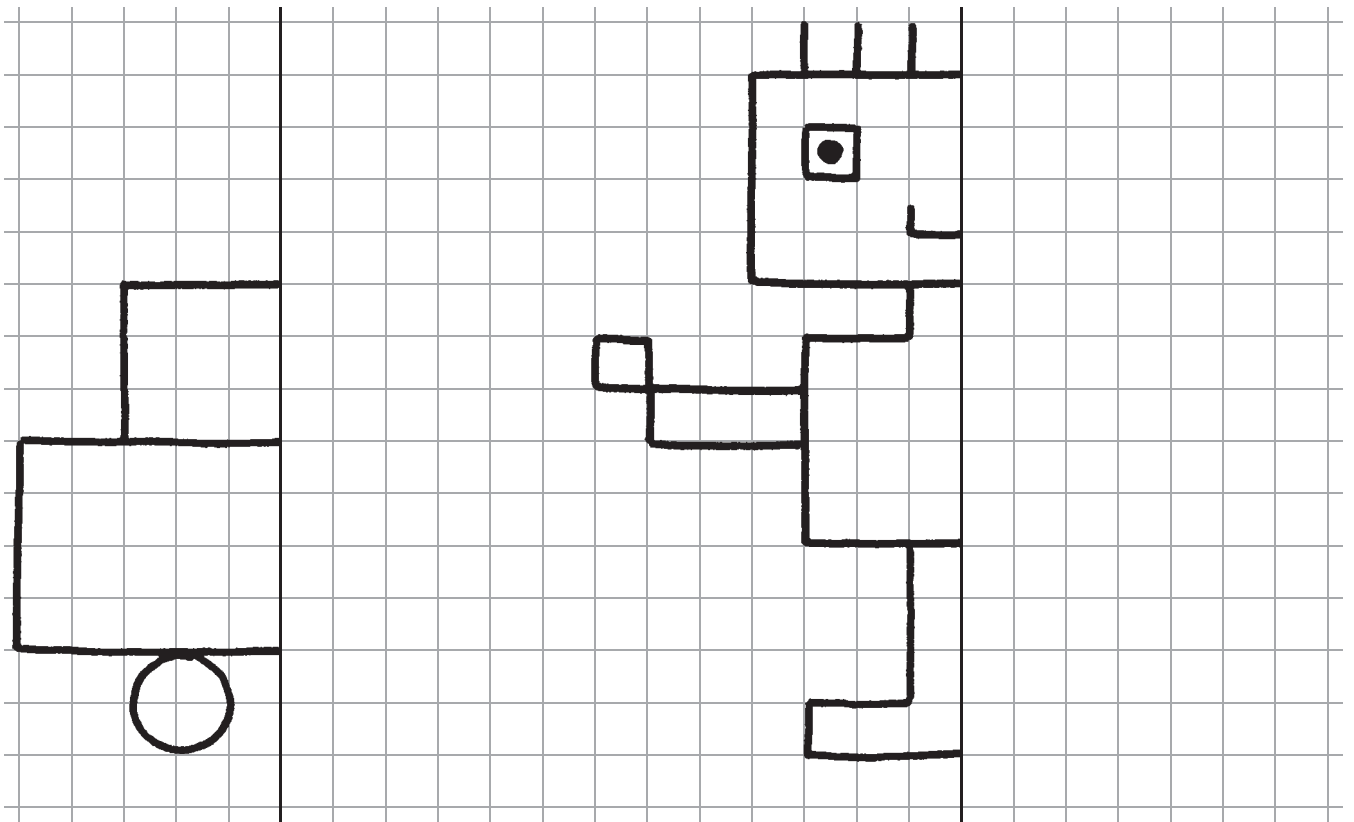
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

1.73 Im Hühnerstall stimmt was nicht!

Finde 10 seltsame Dinge und kreuze sie ein.



1.74 Spiegelbild 1

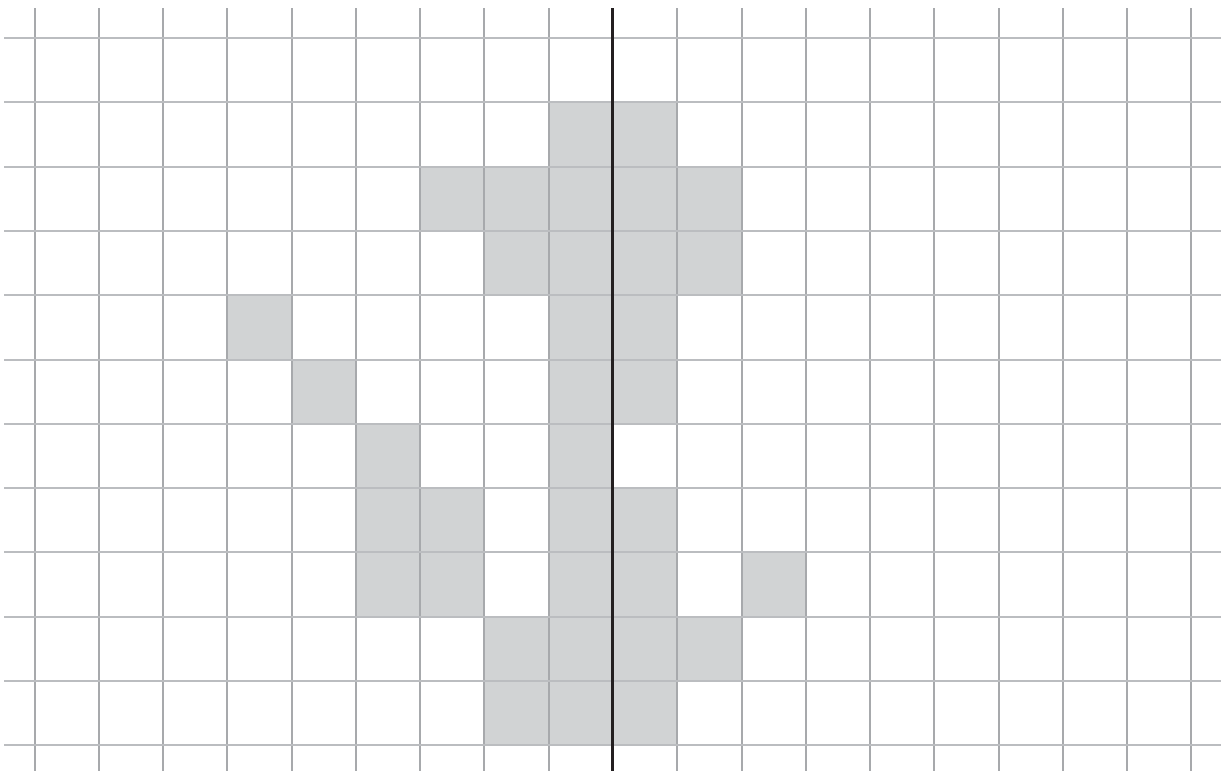


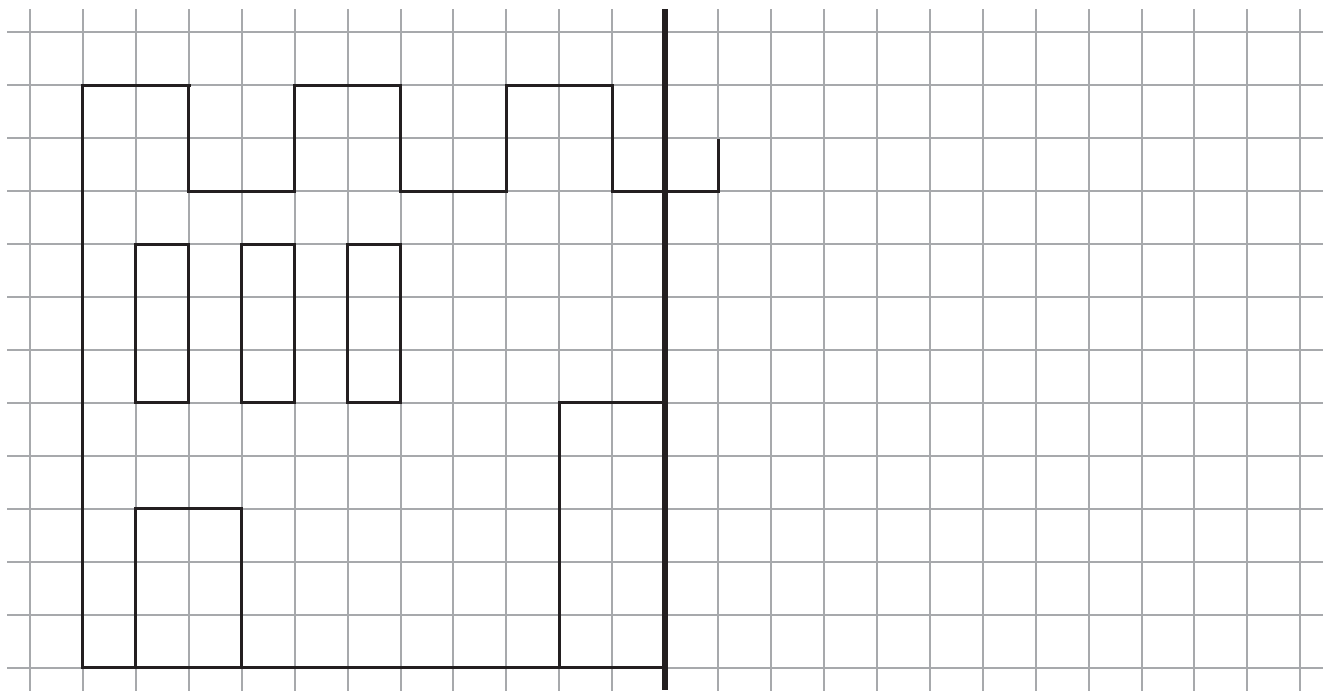
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.75 Spiegelbild 2

Ergänze die 9 fehlenden Felder auf der rechten Seite.

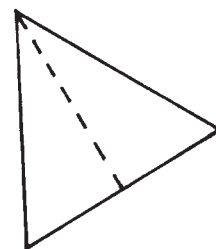
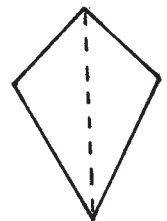
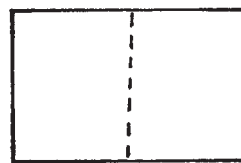
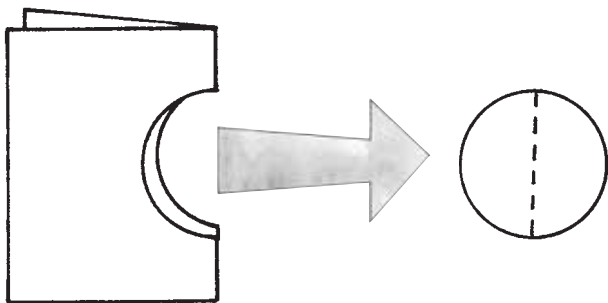




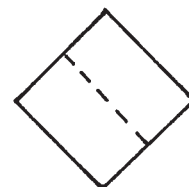
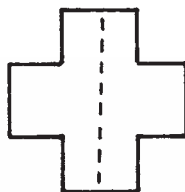
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



1.77 Spiegelbildliche Figuren herstellen

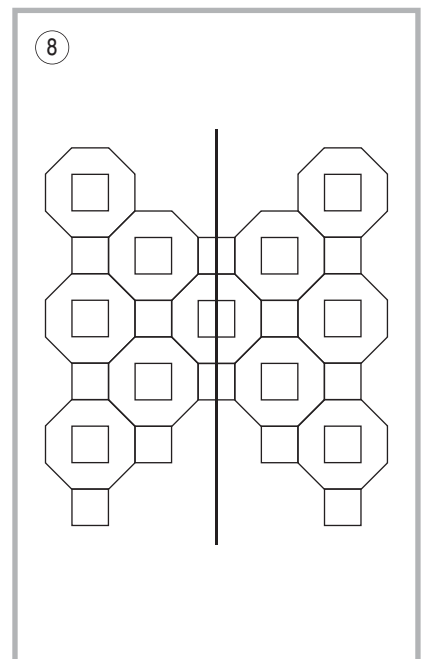
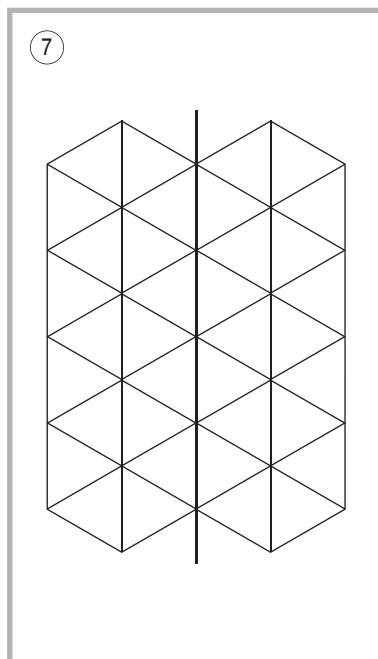
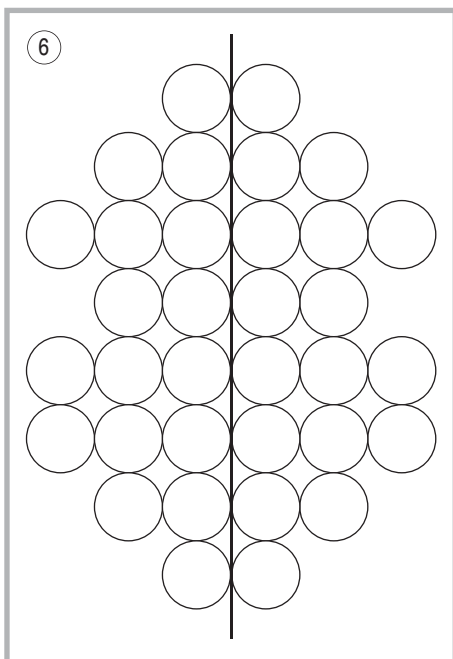
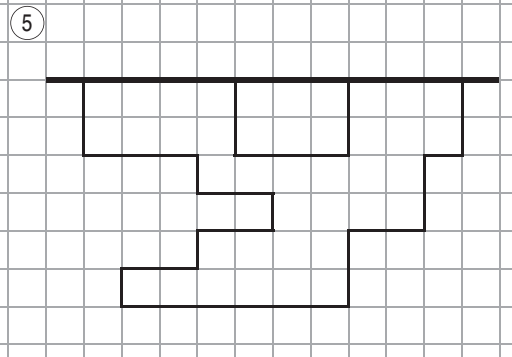
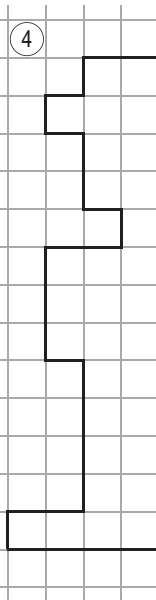
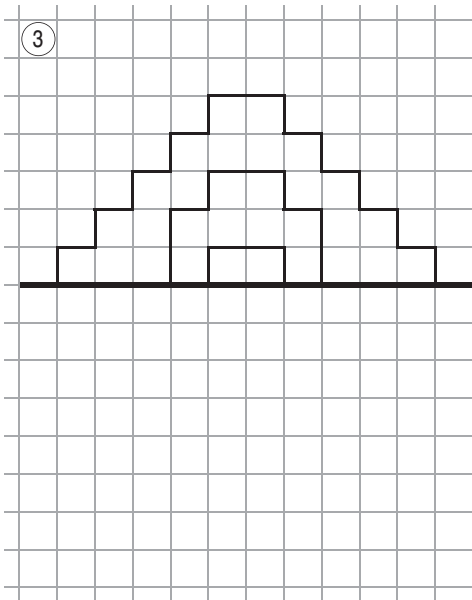
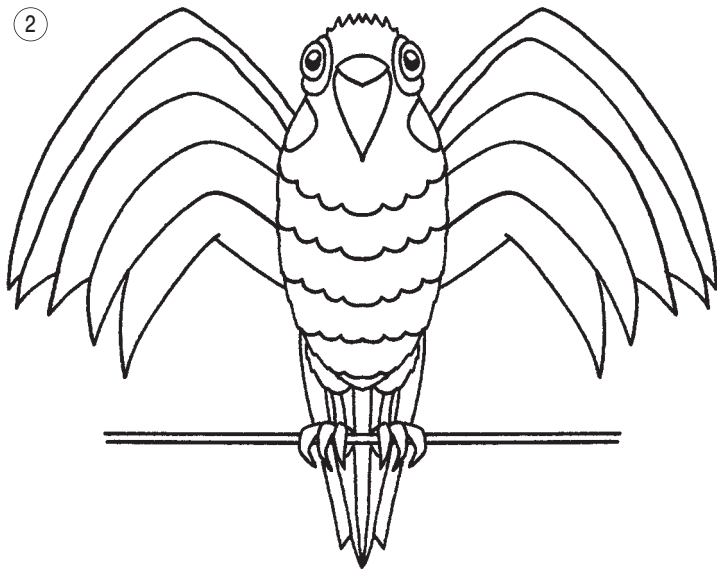
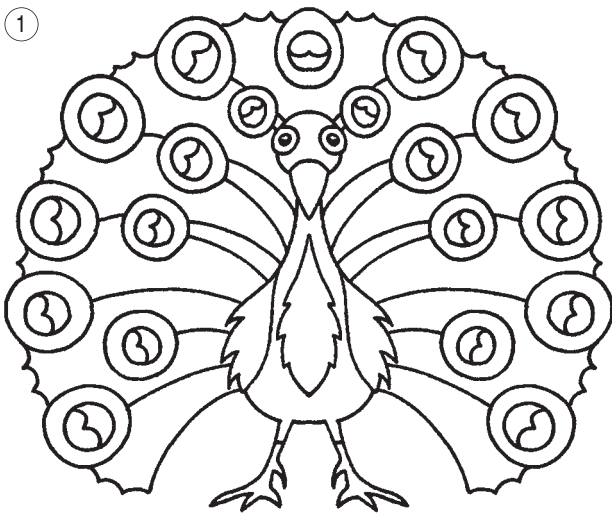


Der Kreis wurde aus dem gefalteten Papier ausgeschnitten. Schneide diese Figuren aus gefalteten Papieren aus:



Material: Schere, Papier



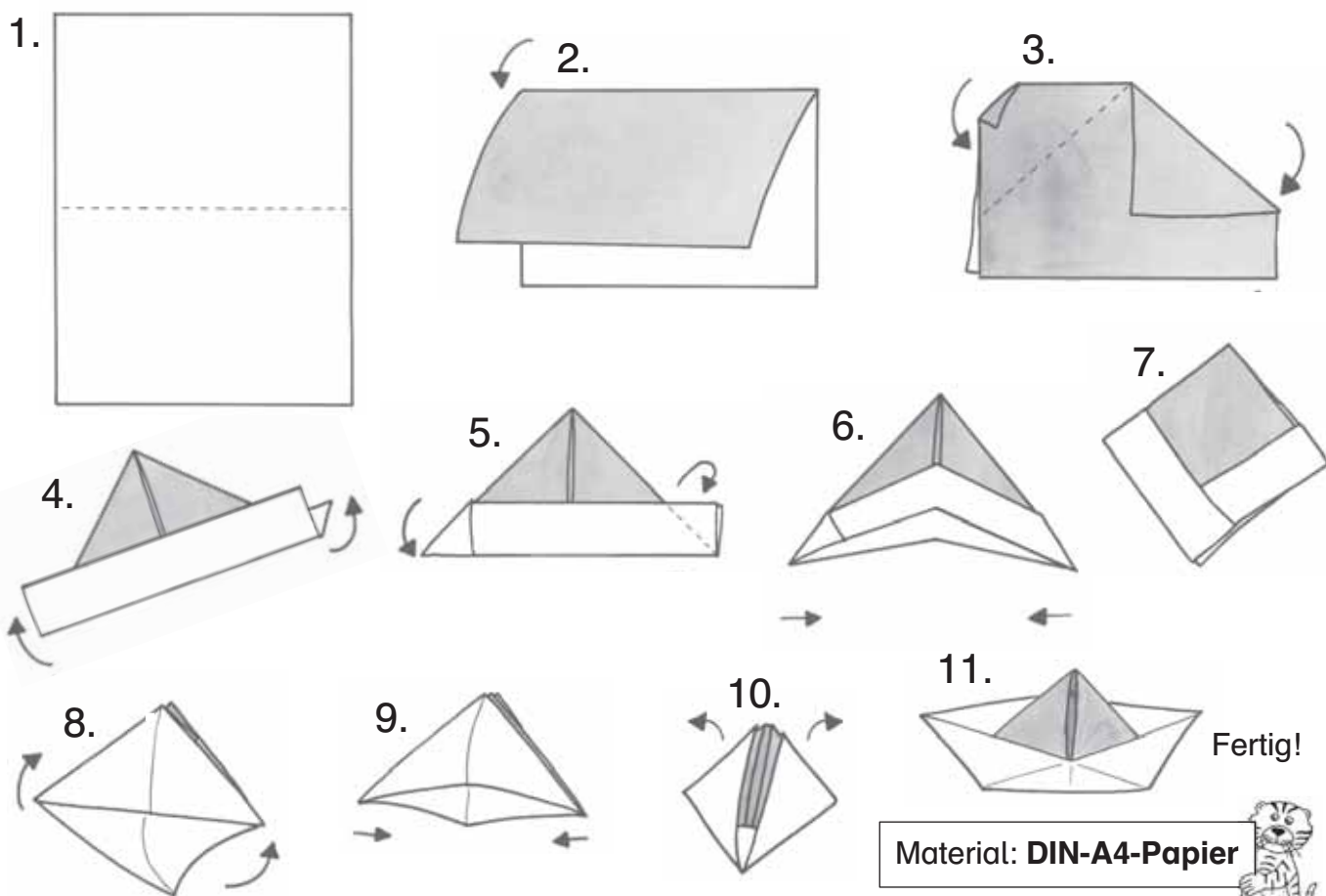


Raum und Form

1.79 Schiffchen falten

Falten

Raum und Form



Material: DIN-A4-Papier

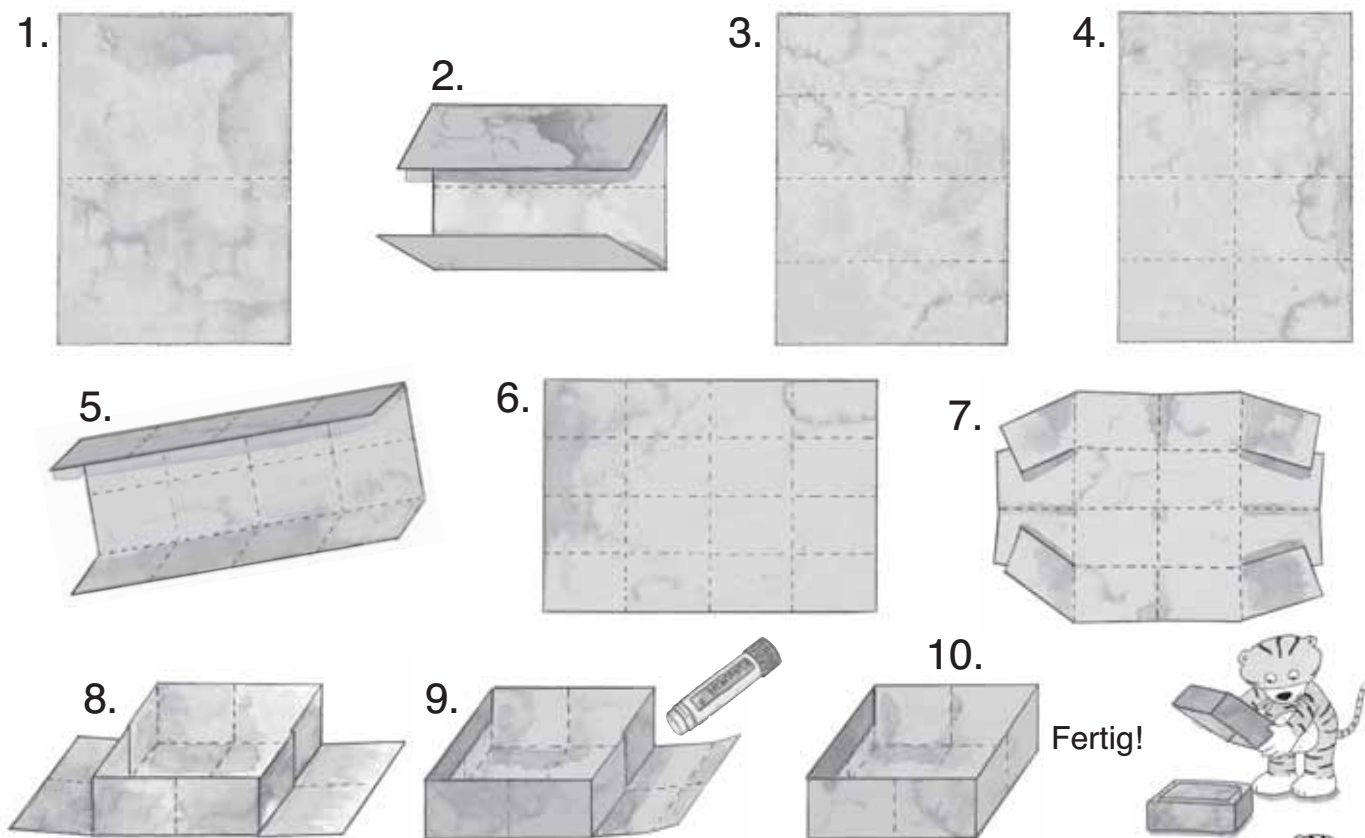


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



1.80 Schachtel falten

Falten



Material: DIN-A4-Papier, Schere, Kleber




1.83 Geldbeträge ergänzen



Geld


Wie viel Geld fehlt noch? Zeichne dazu.

1



84 ct

2



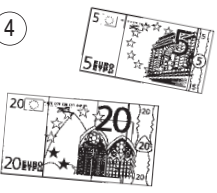
51 ct

3



97 ct

4




48 €

5



63 €

6



79 €

Material: **Spielgeld**



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



Größen und Messen

1.84 Das Cent-Spiel



Geld



Material: **Zahlenkärtchen bis 100, Spielgeld**

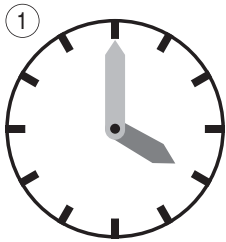


1.85 Uhrzeiten ablesen

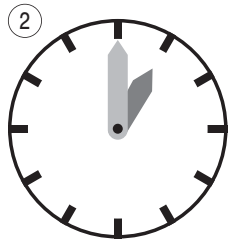


Zeit

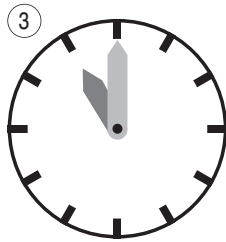
Schreibe immer zwei Uhrzeiten auf.



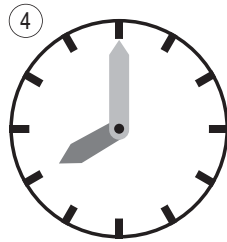
Uhr
 Uhr



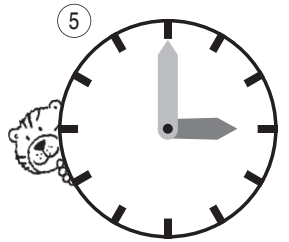
Uhr
 Uhr



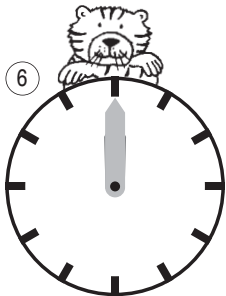
Uhr
 Uhr



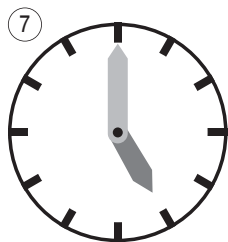
Uhr
 Uhr



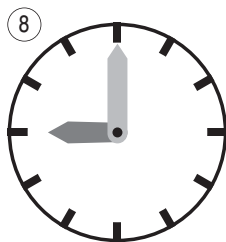
Uhr
 Uhr



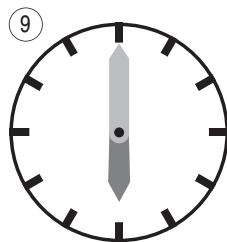
Uhr
 Uhr



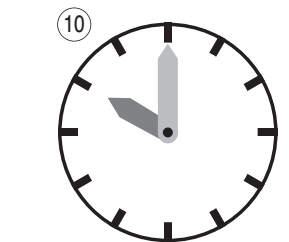
Uhr
 Uhr



Uhr
 Uhr



Uhr
 Uhr



Uhr
 Uhr

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

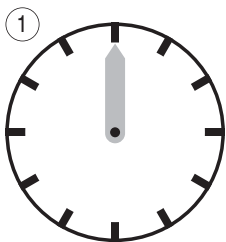


1.86 Stundenzeiger einzeichnen



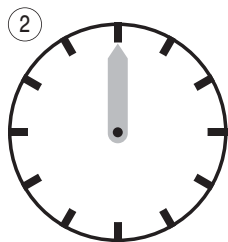
Zeit

Zeichne den Stundenzeiger ein. Schreibe die zweite Uhrzeit dazu.



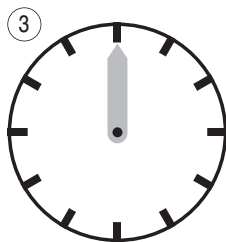
2 Uhr

Uhr



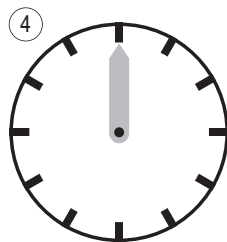
19 Uhr

Uhr



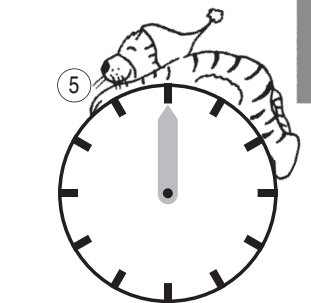
23 Uhr

Uhr



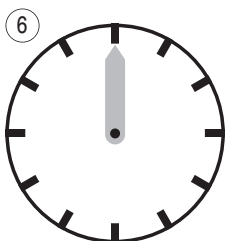
6 Uhr

Uhr



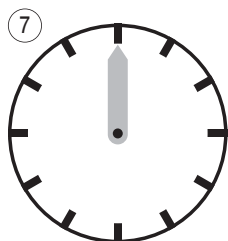
0 Uhr

Uhr



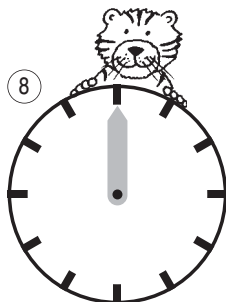
20 Uhr

Uhr



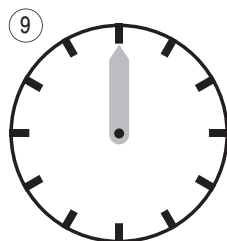
1 Uhr

Uhr



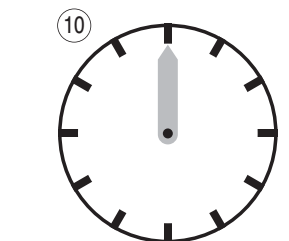
15 Uhr

Uhr



7 Uhr

Uhr



16 Uhr

Uhr

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

1.87 Memo-Spiel zu Uhrzeiten



Zeit

Schneide die Kärtchen aus und spiele als Memo-Spiel.



Größen und Messen

0 Uhr
12 Uhr
24 Uhr

1 Uhr
13 Uhr

2 Uhr
14 Uhr

3 Uhr
15 Uhr

4 Uhr
16 Uhr

5 Uhr
17 Uhr

6 Uhr
18 Uhr

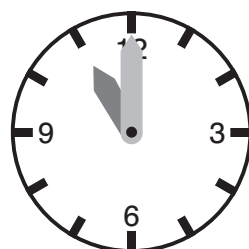
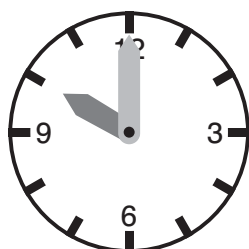
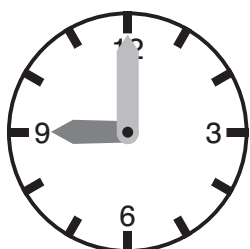
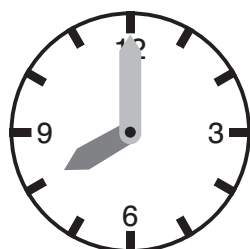
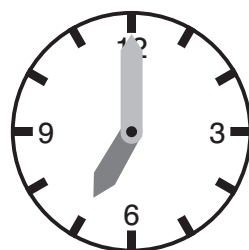
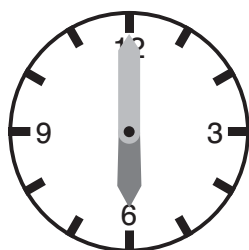
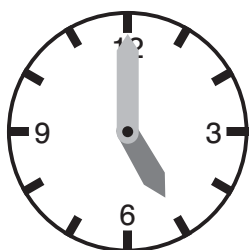
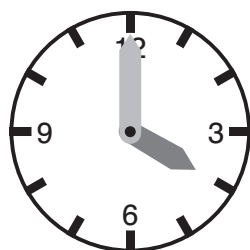
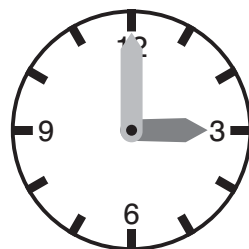
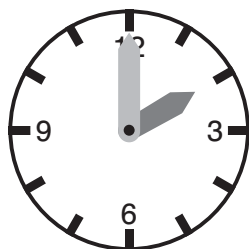
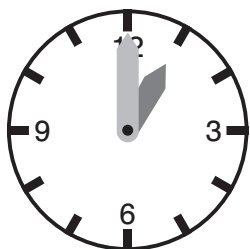
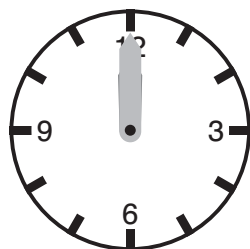
7 Uhr
19 Uhr

8 Uhr
20 Uhr

9 Uhr
21 Uhr

10 Uhr
22 Uhr

11 Uhr
23 Uhr



Material: Schere



Schneide die Kärtchen aus und spiele Domino.



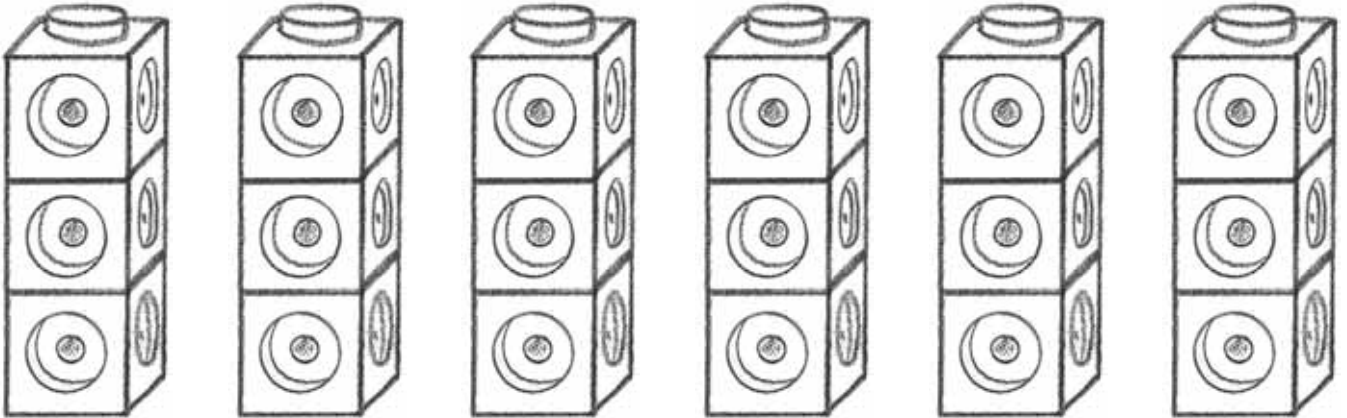
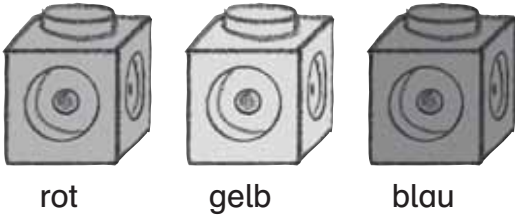
2 Uhr		5 Uhr	
6 Uhr		11 Uhr	
10 Uhr		4 Uhr	
9 Uhr		12 Uhr	
7 Uhr		3 Uhr	
8 Uhr		1 Uhr	



Material: Schere

1.91 Türme bauen

Baue Türme mit den 3 Steckwürfeln.
Welche verschiedenen Möglichkeiten gibt es? Zeichne.



Material: drei Steckwürfel oder Lego-Steine in den Farben Rot, Gelb und Blau

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



1.92 Sicher, möglich, unmöglich?










































































Kreuze an.























	sicher	möglich	unmöglich
Morgen ist schönes Wetter.		✗	
Die Katze bellt.			
Ein neues Jahr beginnt am 1. Januar.			
Der Elefant fliegt auf den Baum.			
Clara hat heute Geburtstag.			
Ich bin ein Kind.			
Der Papagei liest ein Buch.			
Der Ball ist rund.			
Johann kann Roller fahren.			






Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

Zahlen und Operationen

2.1	Zahlen würfeln	 Zahlen bis 100	Seite 64
2.2	Zahlen angeln	 Zahlen bis 100	Seite 64
2.3	Zahlen schreiben	  Zahlen bis 100	Seite 65
2.4	Zahlen im Hunderterfeld finden	 Zahlen bis 100	Seite 65
2.5	Rätsel im Hunderterfeld	  Zahlen bis 100	Seite 66
2.6	Ausschnitte vom Hunderterfeld	  Zahlen bis 100	Seite 66
2.7	Nachbarn im Hunderterfeld	  Zahlen bis 100	Seite 67
2.8	Wege im Hunderterfeld	  Zahlen bis 100	Seite 67
2.9	Zahlen im Hunderterfeld anmalen – Spiel	 Zahlen bis 100	Seite 68
2.10	Zahlen darstellen	  Zahlen bis 100	Seite 68
2.11	Zahlen verbinden	 Zahlenfolgen	Seite 69
2.12	Zahlenfolgen 1	  Zahlenfolgen	Seite 70
2.13	Zahlenfolgen 2	  Zahlenfolgen	Seite 70
2.14	Zahlenfolgen 3	  Zahlenfolgen	Seite 71
2.15	Zahlen vergleichen	 Zahlenfolgen	Seite 71
2.16	Zahlenstrahl 1	 Zahlenfolgen	Seite 72
2.17	Zahlenstrahl 2	   Zahlenfolgen	Seite 72
2.18	Über den Zehner	  Addition/Subtraktion	Seite 73
2.19	Plus und Minus bis 100	 Addition/Subtraktion	Seite 73
2.20	Nachbarzehner	 Addition/Subtraktion	Seite 74
2.21	Subtraktion über den Zehner	  Addition/Subtraktion	Seite 74
2.22	Zahlenrätsel	  Addition/Subtraktion	Seite 75
2.23	Hunderterfeld, Zahlenstrahl und Rechenmaschine	  Addition/Subtraktion	Seite 75
2.24	Tigerwürfeln – Spiel	  Addition/Subtraktion	Seite 76
2.25	Zahlenschlangen	  Addition/Subtraktion	Seite 77
2.26	Zahlenrätsel	  Addition/Subtraktion	Seite 77
2.27	Aufgaben würfeln – Spiel	 Addition/Subtraktion	Seite 78
2.28	Rechentabellen	 Addition/Subtraktion	Seite 78
2.29	Rechenmühlen	  Addition/Subtraktion	Seite 79
2.30	Fehler finden	  Addition/Subtraktion	Seite 79
2.31	Ein-Minuten-Einspluseins 1	 Addition/Subtraktion	Seite 80
2.32	Ein-Minuten-Einspluseins 2	 Addition/Subtraktion	Seite 81
2.33	Ein-Minuten-Einsminuseins 1	 Addition/Subtraktion	Seite 82
2.34	Ein-Minuten-Einsminuseins 2	 Addition/Subtraktion	Seite 83
2.35	Wie viele Male?	 Multiplikation	Seite 84
2.36	Punktebilder lesen	  Multiplikation	Seite 85
2.37	Punktebilder zeichnen	 Multiplikation	Seite 85
2.38	Malaufgaben finden	  Multiplikation	Seite 86
2.39	Punkte verbinden 1	 Multiplikation	Seite 87
2.40	Punkte verbinden 2	 Multiplikation	Seite 87
2.41	Einmaleins-Sterne zeichnen	 Multiplikation	Seite 88
2.42	Einmaleins-Ballons	  Multiplikation	Seite 88
2.43	Zahlenfelder	 Multiplikation	Seite 89
2.44	Zahlenrätsel	  Multiplikation	Seite 89
2.45	Memo- Spiel zum Einmaleins	 Multiplikation	Seite 90
2.46	Kernaufgaben- Spiel	 Multiplikation	Seite 91
2.47	Stopp bei 6 – Spiel	 Multiplikation	Seite 91
2.48	Einmaleins-Treffer – Spiel	 Multiplikation	Seite 92
2.49	Einmaleins-Bingo – Spiel	 Multiplikation	Seite 92








2.50	Kugeln verteilen		Division	Seite 93
2.51	Textaufgaben 1		Division	Seite 93
2.52	Textaufgaben 2		Division	Seite 94
2.53	Textaufgaben 3		Division	Seite 94
2.54	Memo- Spiel zur Division		Division	Seite 95
2.55	Stopp bei 6 – Spiel		Division	Seite 96
2.56	Geteiltaufgaben mit Rest		Division	Seite 96
2.57	Tabellen zur Addition und Subtraktion		Grundrechenarten	Seite 97
2.58	Tabellen zur Multiplikation und Division		Grundrechenarten	Seite 97
2.59	3 Zahlen, 4 Aufgaben		Grundrechenarten	Seite 98
2.60	Zielzahl 100 – Spiel		Grundrechenarten	Seite 98
2.61	Zahlenrätsel		Grundrechenarten	Seite 99
2.62	Rechenschlange		Grundrechenarten	Seite 99
2.63	Wer schafft es über 100? – Spiel		Grundrechenarten	Seite 100
2.64	Rechenmauer 1		Flexibles Rechnen	Seite 101
2.65	Rechenmauern 2		Flexibles Rechnen	Seite 101
2.66	Rechenmauern 3		Flexibles Rechnen	Seite 102
2.67	Rechenmauern 4		Flexibles Rechnen	Seite 102
2.68	Rechenräder		Flexibles Rechnen	Seite 103
2.69	Rechenquadrate		Flexibles Rechnen	Seite 103
2.70	Zauberdreiecke		Flexibles Rechnen	Seite 104
2.71	Zauberquadrate		Flexibles Rechnen	Seite 104

Raum und Form








2.72	Grundformenpuzzle		Grundformen	Seite 105
2.73	Geometrische Grundformen		Grundformen	Seite 105
2.74	Muster fortsetzen		Muster	Seite 106
2.75	Muster zeichnen		Muster	Seite 106
2.76	Figuren nachfahren		Muster	Seite 107
2.77	Versteckfiguren 1		Muster	Seite 108
2.78	Versteckfiguren 2		Muster	Seite 108
2.79	Körper fühlen		Körper	Seite 109
2.80	Körper beschreiben		Körper	Seite 109
2.81	Körper bauen 1		Körper	Seite 110
2.82	Körper bauen 2		Körper	Seite 110
2.83	Auf der Insel		Lagebeziehungen	Seite 111
2.84	Hausansichten		Lagebeziehungen	Seite 112

Größen und Messen

2.85	Schulsachen einkaufen		Geld	Seite 113
2.86	Geldbeträge zählen		Geld	Seite 113
2.87	Geldbeträge zeichnen 1		Geld	Seite 114
2.88	Geldbeträge zeichnen 2		Geld	Seite 114
2.89	Preis-Rätsel		Geld	Seite 115
2.90	Knobeln mit Geld		Geld	Seite 116
2.91	Immer zwei Uhrzeiten		Zeit	Seite 117
2.92	Uhrzeiger einzeichnen		Zeit	Seite 117
2.93	Zeitspannen berechnen 1		Zeit	Seite 118
2.94	Zeitspannen berechnen 2		Zeit	Seite 118
2.95	Kalenderrätsel		Zeit	Seite 119

2.96	Strecken messen 1	 Längen	Seite 120
2.97	Strecken messen 2	 Längen	Seite 120
2.98	Strecken zeichnen	 Längen	Seite 121
2.99	Zeichnen 1	  Längen	Seite 121
2.100	Zeichnen 2	 Längen	Seite 122
2.101	Memo- Spiel zu Längen	 Längen	Seite 123

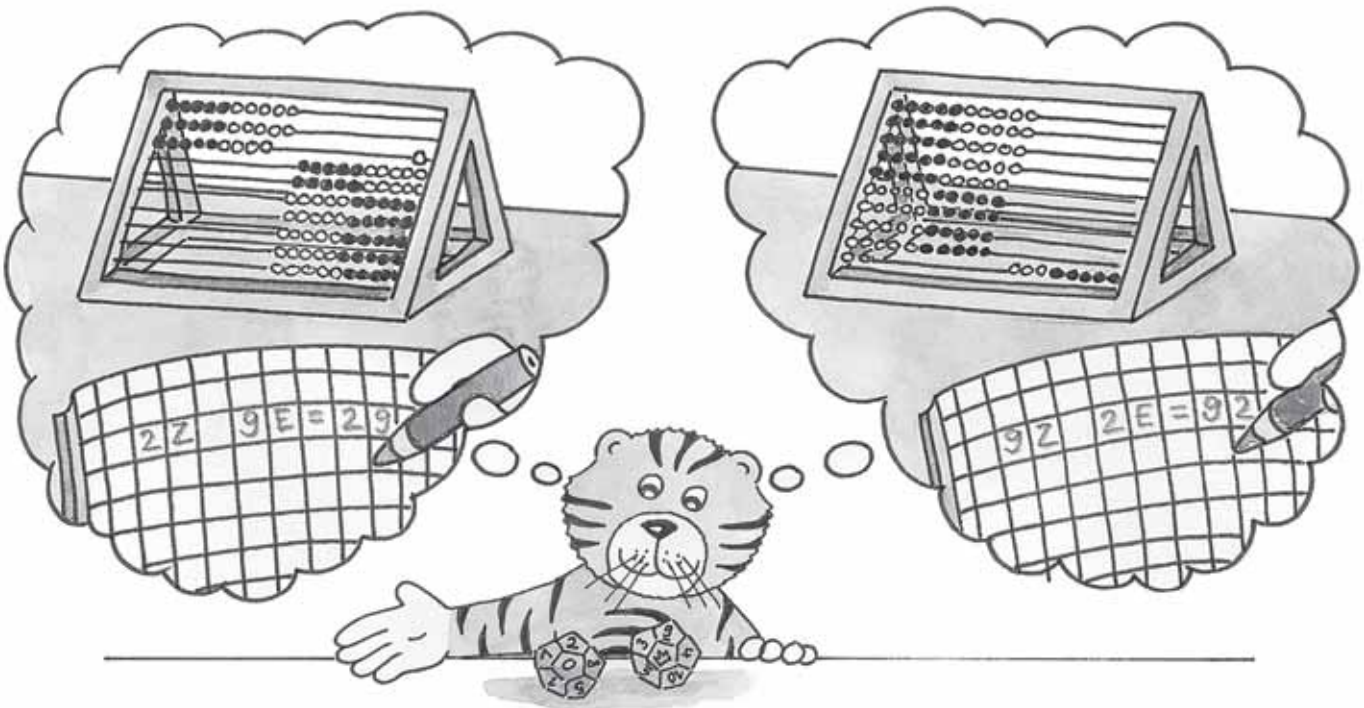
Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit

2.102	Meine Klasse	 Daten sammeln und darstellen	Seite 124
2.103	Mit einem Würfel würfeln	 Daten sammeln und darstellen	Seite 125
2.104	Mit zwei Würfeln würfeln	 Daten sammeln und darstellen	Seite 125
2.105	Gewinnen am Glücksrad 1	  Wahrscheinlichkeit	Seite 126
2.106	Gewinnen am Glücksrad 2	  Wahrscheinlichkeit	Seite 126

2.1 Zahlen würfeln

Zahlen bis 100

Würfle mit beiden Würfeln und bilde zwei Zahlen.
Schiebe die Zahlen an der Rechenmaschine und schreibe sie ins Heft.



Material: zwei 12er-Würfel, eine Rechenmaschine



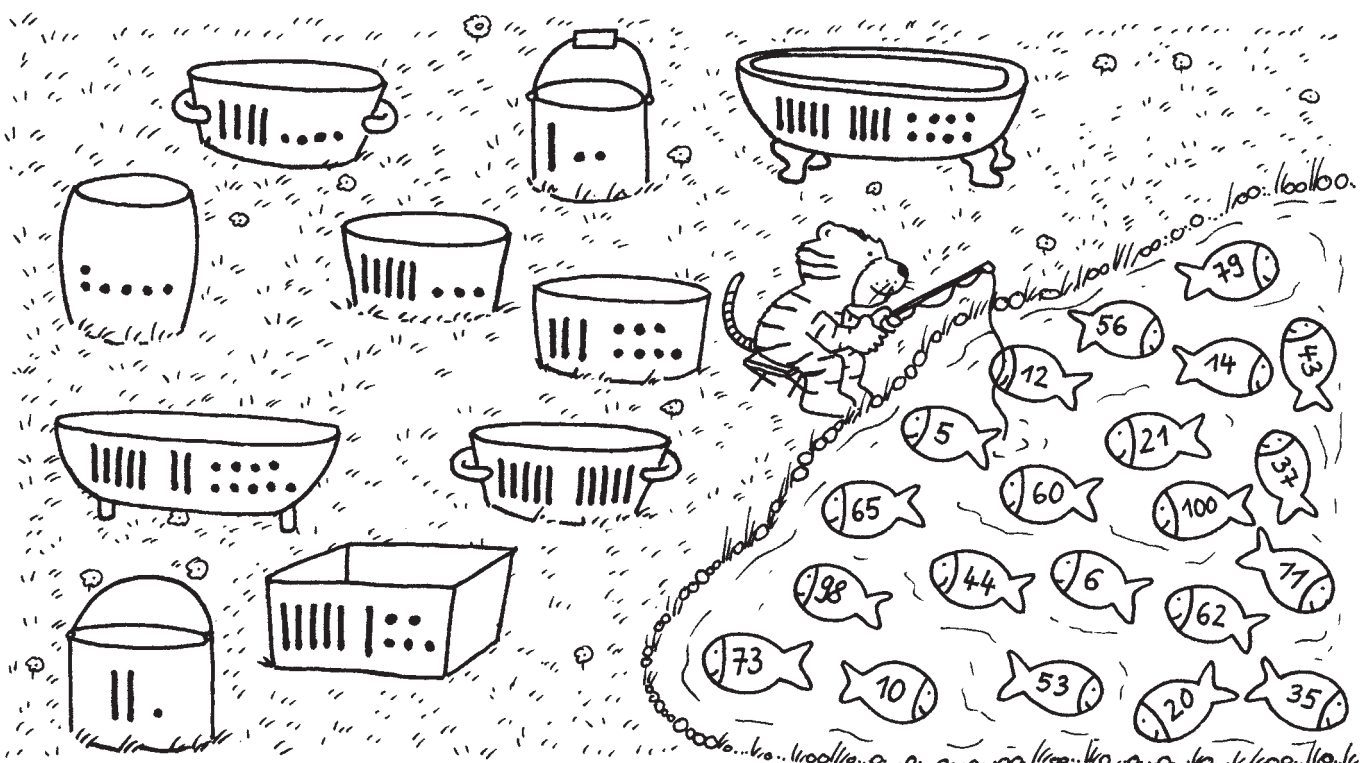
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.2 Zahlen angeln

Zahlen bis 100

Der Tiger angelt Zahlenfische.
Male die Fische und die passenden Behälter mit der gleichen Farbe an.



2.3 Zahlen schreiben



Zahlen bis 100

Schreibe die Zahlwörter in das Kreuzworträtsel.

DREI, FÜNF, SECHS, SIEBEN, ACHT, ZWANZIG, FÜNFZIG, ACHTZIG, NEUNZIG

Lösungswort:

1 2 3 4 5



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.4 Zahlen im Hunderterfeld finden



Zahlen bis 100

Schreibe die Zahlen auf, die bei den Buchstaben stehen müssten.

①

		A			
13					
					B
	C				
			46	D	
E					

A = _____
 B = _____
 C = _____
 D = _____
 E = _____

②

	F				
		G		29	
			H		
				I	
		57			J

F = _____
 G = _____
 H = _____
 I = _____
 J = _____

③

				38	K
				L	
			M		
		N			
	O				
84					

K = _____
 L = _____
 M = _____
 N = _____
 O = _____

④

		P			
Q					
			R		
	82				S
T					

P = _____
 Q = _____
 R = _____
 S = _____
 T = _____

2.5 Rätsel im Hunderterfeld



Finde den Lösungssatz.

U		E				H		
			L					R
	L				G			Q
		E	R		O		X	
K				S				F
			P				T	
	J	I		A				C
					U		N	
			D					
	M			S			N	Ü

$$\begin{array}{r} 8 \\ \hline 33 \\ \hline 1 \\ \hline 59 \\ \hline 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 63 \\ \hline 46 \\ \hline 59 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 84 \\ \hline 33 \\ \hline 63 \\ \hline 78 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 27 \\ \hline 15 \\ \hline 100 \\ \hline 70 \\ \hline 41 \\ \hline 46 \\ \hline 59 \\ \hline 65 \\ \hline 27 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \hline 1 \\ \hline 20 \\ \hline 35 \\ \hline 65 \end{array} !$$

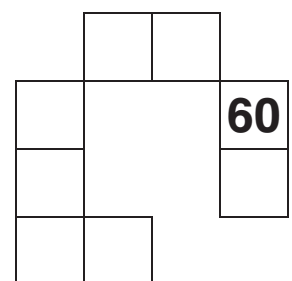
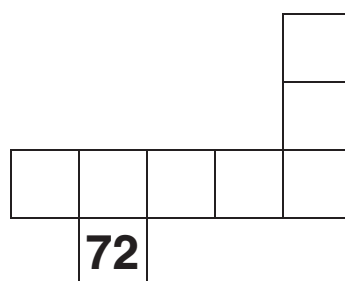
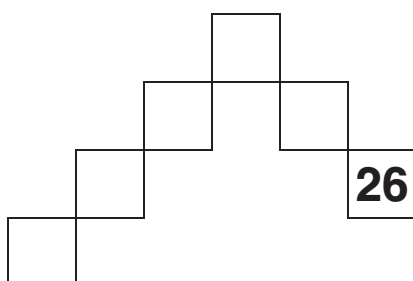
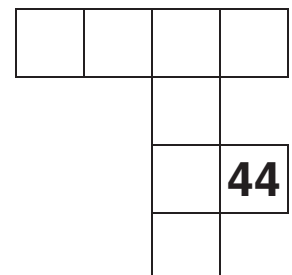
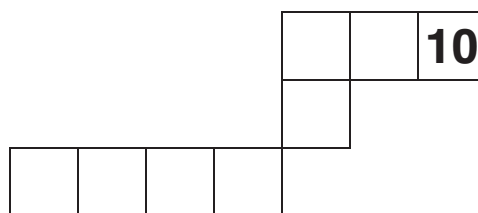
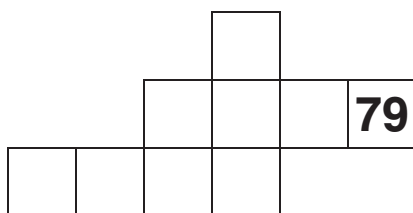
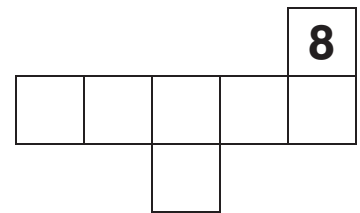
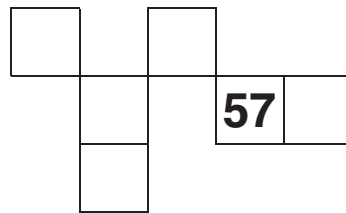
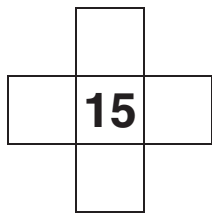
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.6 Ausschnitte vom Hunderterfeld



Schreibe die fehlenden Zahlen in die Felder.



2.7 Nachbarn im Hunderterfeld



Male die Zahlenfelder im Hunderterfeld so an:

mit schwarz:
Zahlenfeld ... rechts von 12,
rechts von 13,
rechts von 16,
rechts von 17

mit blau:
über 44,
über 47

mit orange:
links von 56,
links von 57,
links von 66,
links von 67

mit rot:
unter 63,
unter 74,
unter 75,
unter 76,
unter 77,
unter 68

1									
								19	
				35					
						57			
									100



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

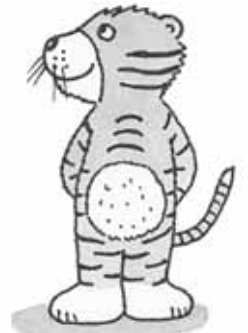


2.8 Wege im Hunderterfeld



Fahre die Wege im Hunderterfeld und finde die Zielzahl oder Startzahl.

Startzahl		Zielzahl
82	↑↑→→→↓→→↑↑↑↑←←	<input type="text"/>
17	↓↓←←↓↓←←↓↓↓→	<input type="text"/>
14	↑←←←↓↓↓↓↓↓↓↓↓→	<input type="text"/>
67	→↑→↑→↑↑↑←←←←↓	<input type="text"/>
<input type="text"/>	↑←←←←↑↑→→→→	69
<input type="text"/>	→←↑↓→←↓↑←→	48



Material: Anlage 4



Spiel für 2 Kinder

- Mit zwei 12er-Würfeln würfeln
- Zahl bilden und im Hunderterfeld mit der eigenen Farbe anmalen
- Kann der Partner mit diesen Würfelzahlen eine weitere Zahl bilden, darf er diese Zahl mit seiner Farbe anmalen.
- Nun würfelt der Partner.
- Wer nach 10 Runden die höchste Zahl angemalt hat, ist Sieger.

Material: zwei 12er-Würfel, Anlage 4



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.10 Zahlen darstellen



Welche Zahlen könnten hier dargestellt sein? Erfinde eigene Zahldarstellungen.

1

Zahl: _____

2

Zahl: _____

3

Zahl: _____

4

Zahl: _____

5

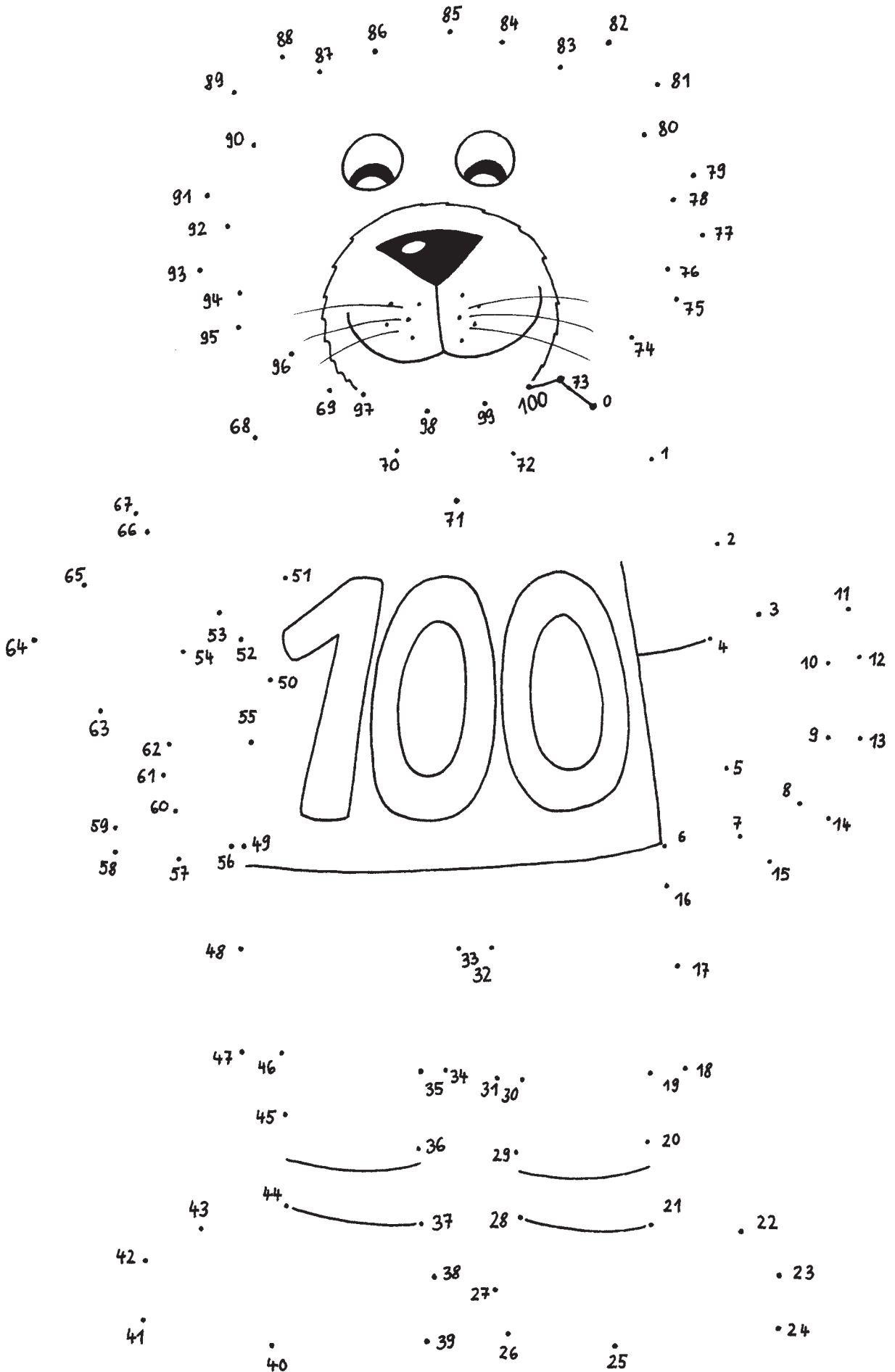
Zahl: _____

6

Zahl: _____

2.11 Zahlen verbinden

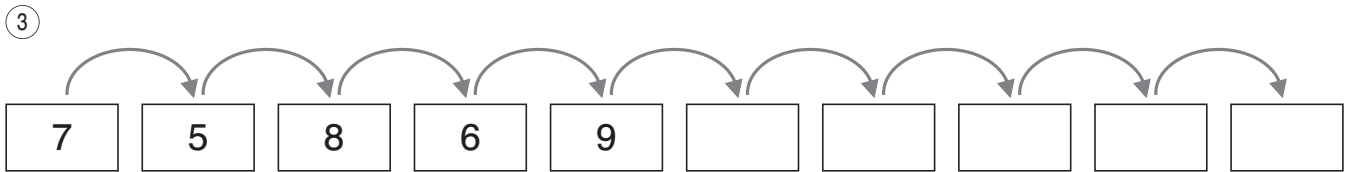
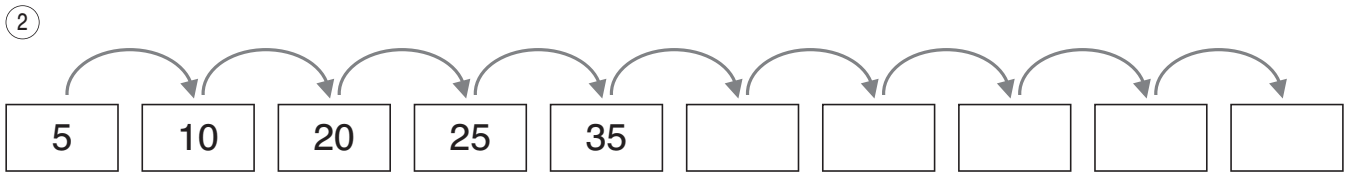
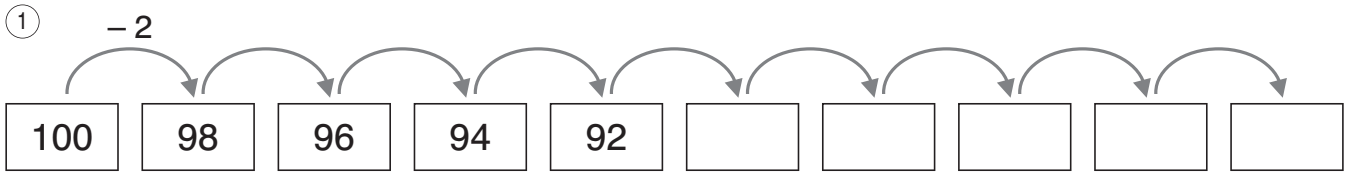
Verbinde die Punkte bei den Zahlen der Größe nach.



2.12 Zahlenfolgen 1



Finde die Regel und schreibe 5 weitere Zahlen.



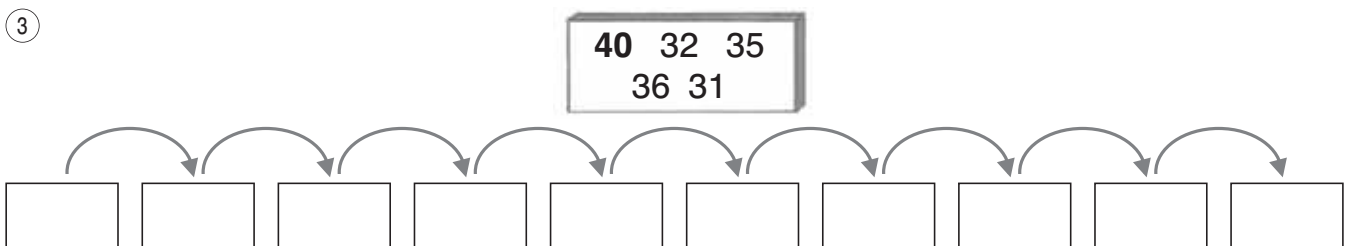
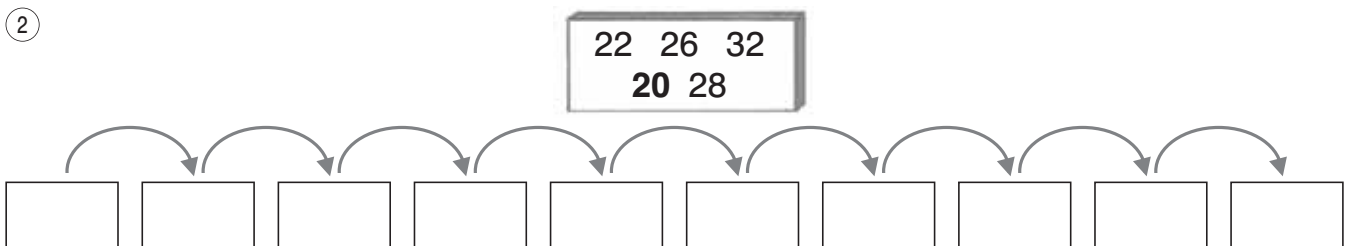
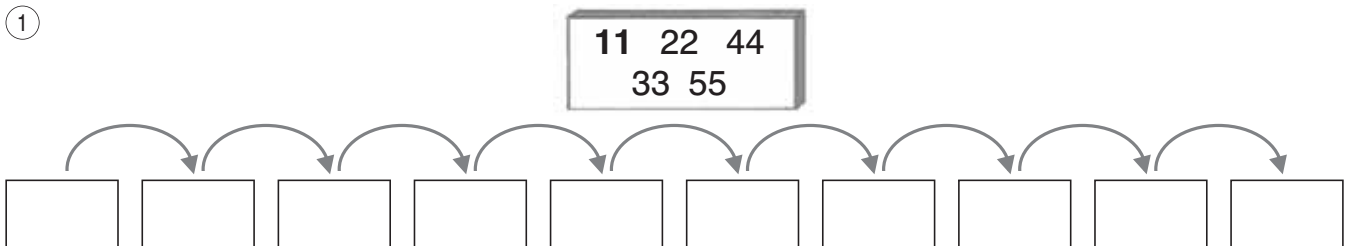
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.13 Zahlenfolgen 2



Finde mit diesen Zahlen eine Zahlenfolge und setze sie mit 5 Zahlen fort.
Beginne mit der fett gedruckten Zahl.



2.14 Zahlenfolgen 3



Finde Zahlenfolgen mit diesen Regeln:

①

+5 -1 +5 -1

②

-3 -4 -3 -4

③

+10 -2 +10 -2

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.15 Zahlen vergleichen



Ordne die Zahlen jeweils der Größe nach und füge noch eine passende Zahl hinzu.

5, 13, 96, 76, 33

< < < < <

87, 7, 78, 18, 17

> > > > >

100, 90, 10, 60, 70

> > > > >

55, 51, 52, 53, 54

< < < < <

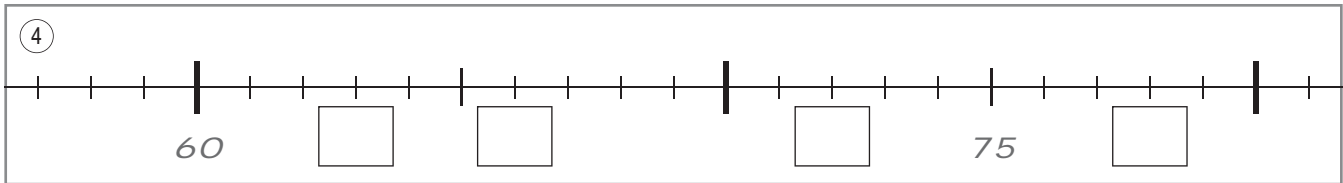
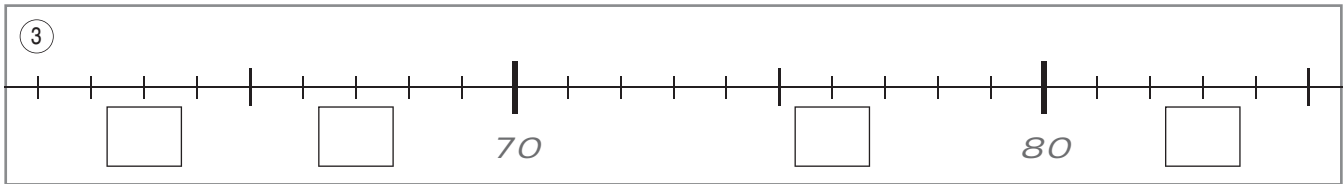
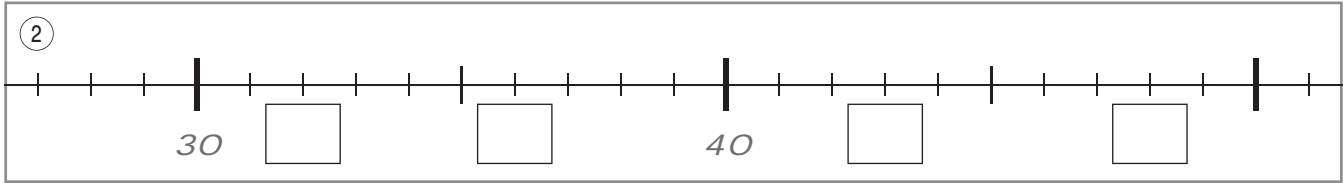
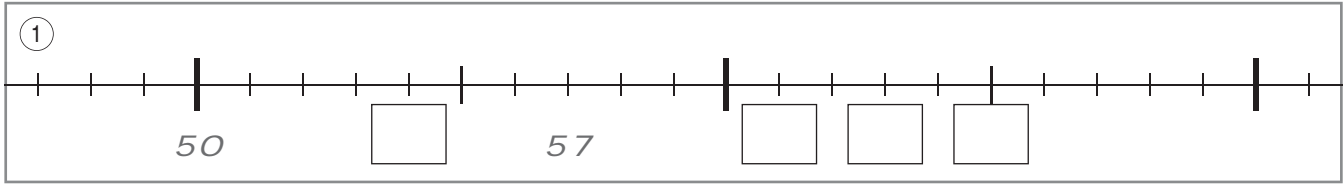


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

2.16 Zahlenstrahl 1



Setze die passenden Zahlen ein.



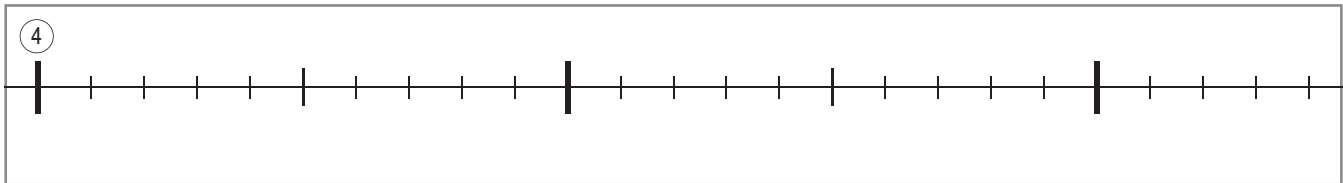
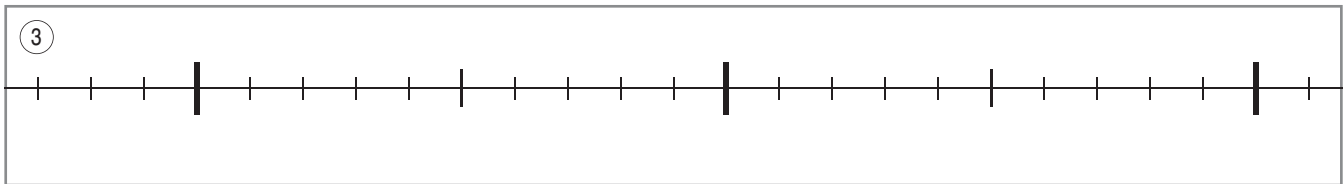
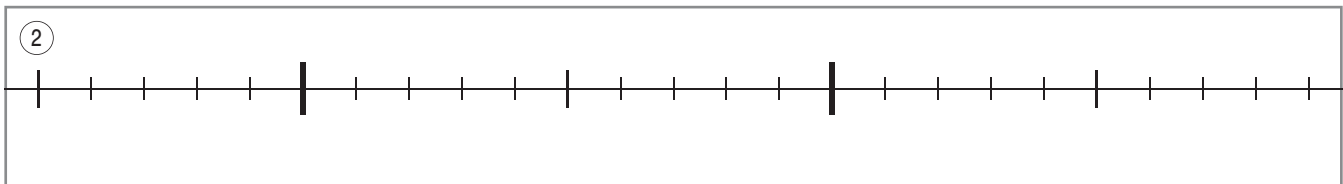
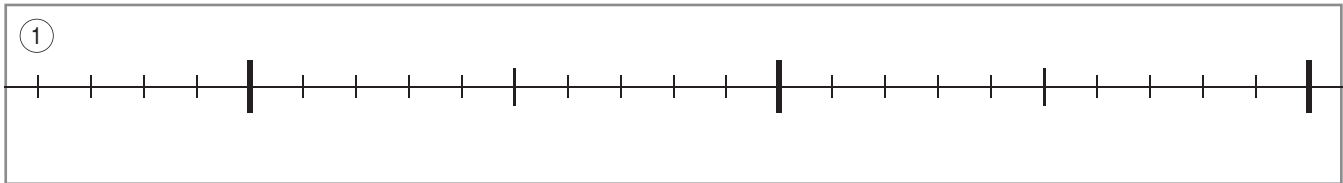
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.17 Zahlenstrahl 2



Beschrifte die Zahlenstrahle an den dicken Strichen. Zeichne dann leere Kästchen ein.
Dein Partner schreibt die passenden Zahlen in die Kästchen.



2.18 Über den Zehner

Addition/Subtraktion

Schneide die Kärtchen aus. Klebe immer zwei zusammenpassende Kärtchen untereinander ins Heft und löse die Aufgaben. Beispiel: $9 + 5$ gehört zu $9 + 1 + 4$



$9 + 5$	$12 - 5$	$7 + 8$	$13 - 3 - 3$
$2 + 9$	$16 - 6 - 1$	$19 - 10$	$4 + 7$
$14 - 9$	$4 + 6 + 1$	$2 + 8 + 1$	$13 - 6$
$9 + 1 + 4$	$16 - 7$	$14 - 4 - 5$	$3 + 8$
$7 + 3 + 5$	$12 - 2 - 3$	$19 - 9 - 1$	$3 + 7 + 1$



Material: Schere, Kleber

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.19 Plus und Minus bis 100

Addition/Subtraktion

Schneide die Kärtchen aus. Immer drei Kärtchen haben die gleiche Lösung. Klebe sie zusammen ins Heft.



$80 - 60$	$50 - 8$	$24 - 4$	$44 + 2$
$40 + 17$	$53 + 4$	$20 + 15$	$28 + 7$
$10 + 10$	$52 - 6$	$44 + 44$	$61 - 4$
$52 - 10$	$40 + 6$	$100 - 12$	$88 - 0$
$38 + 4$	$42 - 7$		



Material: Schere, Kleber

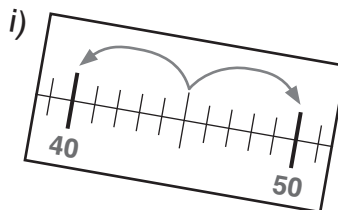
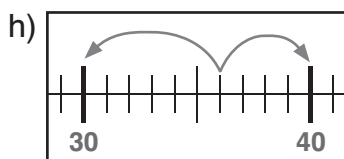
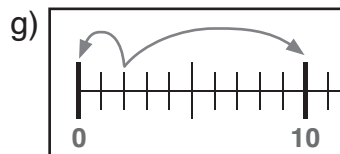
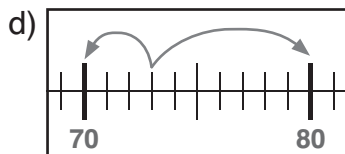
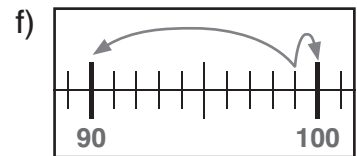
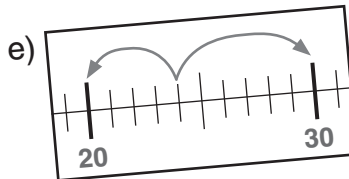
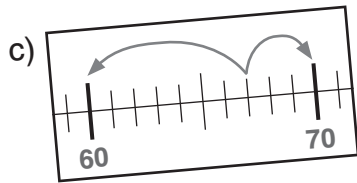
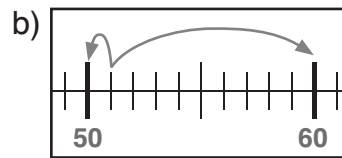
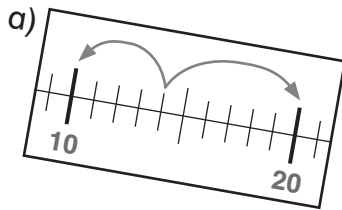
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

2.20 Nachbarzehner

Addition/Subtraktion

Schreibe zu den Zahlenstrahlausschnitten passende Rechnungen in dein Heft.

Beispiel: a) $14 + 6 = 20$
 $14 - 4 = 10$



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

2.21 Subtraktion über den Zehner

Addition/Subtraktion

Finde zu jedem Text eine Aufgabe. Kreise die richtige Lösungszahl ein.

Welche Zahl ist um
23 kleiner als 51?

28 34 38

Aufgabe:

51 - 23 =

Meine Zahl ist um
19 kleiner als 94.

55 65 75

Aufgabe:

Berts Zahl ist um
17 kleiner als 25.

7 8 9

Aufgabe:

Tigers Zahl ist um
47 kleiner als 86.

37 38 39

Aufgabe:

Welche Zahl ist um
36 kleiner als 73?

27 37 47

Aufgabe:

Meine Zahl ist um
58 kleiner als 97.

39 49 59

Aufgabe:

2.22 Zahlenrätsel

Addition/Subtraktion

Finde die Lösungen im Kopf.

- ① Ich denke mir eine Zahl, addiere 5 und erhalte 30. Zahl: _____
- ② Ich denke mir eine Zahl, subtrahiere 11 und erhalte 11. Zahl: _____
- ③ Ich denke mir eine Zahl, addiere 30 und erhalte 100. Zahl: _____
- ④ Ich denke mir eine Zahl, subtrahiere 100 und erhalte 0. Zahl: _____
- ⑤ Ich denke mir eine Zahl, addiere 5, subtrahiere 10 und erhalte 50. Zahl: _____
- ⑥ Ich denke mir eine Zahl, addiere zuerst 10, dann 20 und erhalte 45. Zahl: _____
- ⑦ Ich denke mir eine Zahl, subtrahiere 7, addiere 13 und erhalte 93. Zahl: _____
- ⑧ Ich denke mir eine Zahl, subtrahiere 8, addiere 10, subtrahiere 15 und erhalte 100. Zahl: _____



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.23 Hunderterfeld, Zahlenstrahl, Rechenmaschine

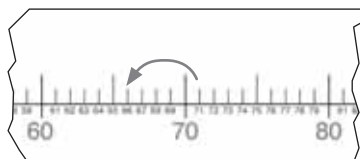
Addition/Subtraktion

Finde zu jedem Bild eine Aufgabe.

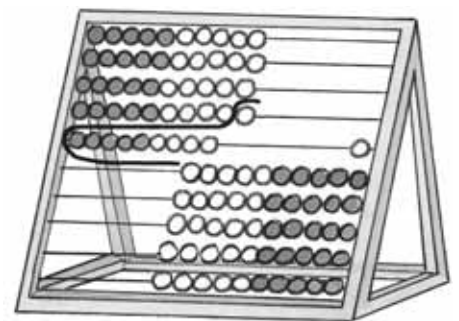
33	34	35	36	37	38
43	44	45	46	47	48
53	54	55	56	57	58
63	64	65	66	67	68
73	74	75	76	77	78

Aufgabe:

77 -



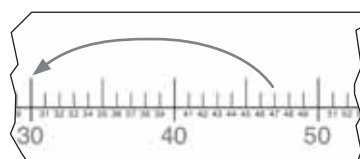
Aufgabe:



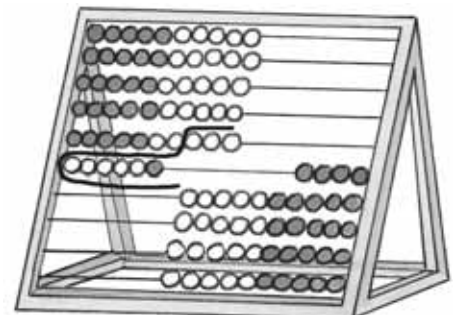
Aufgabe:

21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66

Aufgabe:



Aufgabe:



Aufgabe:

2.24 Tigerwürfeln



Spiel für 2 Kinder: Würfelt abwechselnd mit dem 12er-Würfel. Rechnet der Reihe nach bei jeder Zahl plus oder minus. Wenn ihr genau zu einem Nachbarzehner oder darüber kommt, dürft ihr euren Tiger anmalen.

Name: _____

5 _____ =



14 _____ =



26 _____ =



32 _____ =



48 _____ =



51 _____ =



65 _____ =



79 _____ =



87 _____ =



93 _____ =

Ich habe Tiger angemalt.

Name: _____

5 _____ =



14 _____ =



26 _____ =



32 _____ =



48 _____ =



51 _____ =



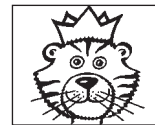
65 _____ =



79 _____ =



87 _____ =

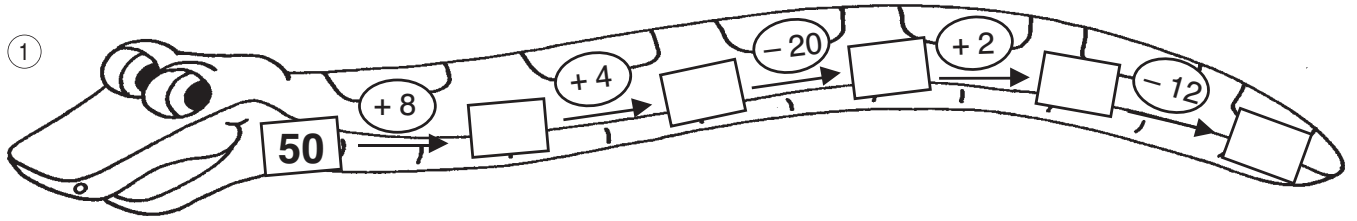


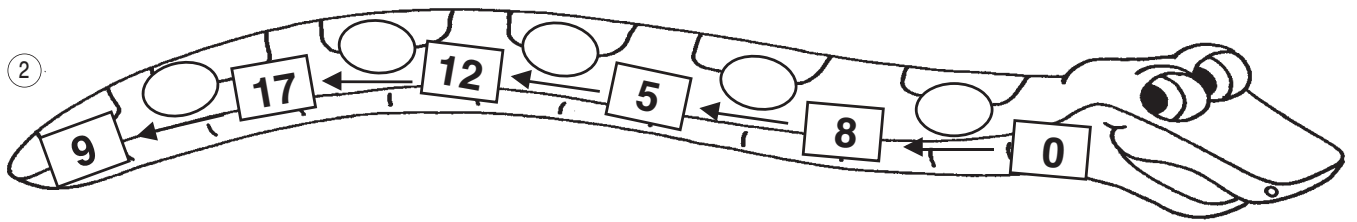
93 _____ =

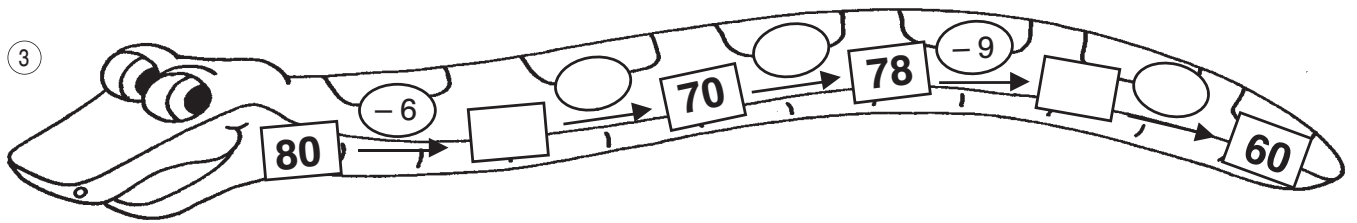
Ich habe Tiger angemalt.

Material: ein 12er-Würfel



1 

2 

3 

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.26 Zahlenrätsel

1 $\begin{matrix} +3 & -4 & +1 \\ \square & \square & \square & 10 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

2 $\begin{matrix} +10 & -1 & +5 \\ \square & \square & \square & 55 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

3 $\begin{matrix} -5 & -3 & +10 \\ \square & \square & \square & 10 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

4 $\begin{matrix} -20 & +30 & -50 \\ \square & \square & \square & 20 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

5 $\begin{matrix} -15 & +40 & -25 \\ \square & \square & \square & 50 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

6 $\begin{matrix} +24 & -80 & +90 \\ \square & \square & \square & 100 \\ \circ & \circ & \circ \end{matrix}$

2.27 Aufgaben würfeln

Addition/Subtraktion

Aufgaben würfeln
Spiel für 2 Kinder

- Jeder würfelt mit zwei 12er-Würfeln.
- Jeder bildet eine Zahl und schreibt sie auf.
- Der eine addiert, der andere subtrahiert die beiden Zahlen.
- Jeder kontrolliert die Rechnung des Partners.
- Tauscht in der nächsten Runde die Rechenart.



Material: zwei 12er-Würfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.28 Rechentabellen

Addition/Subtraktion

①

+	3	5	7	9
9				
47				
65				

②

-	2	4	6	8
22				
53				
74				

③

+	12	13	15	16
9				
18				
27				
36				



④

-	20	19	17	16
94				
93				
92				
91				

2.29 Rechenmühlen

Addition/Subtraktion

Mit zwei der drei Zahlen in jeder Mühle kannst du eine passende Aufgabe bilden. Schreibe sie auf.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.30 Fehler finden

Addition/Subtraktion

Kreise die Fehler in den Aufgaben ein und rechne daneben richtig.

$37 + 48 = 84$
$37 + 40 = 77$
$77 + 8 = 84$

$51 + 46 = 79$
$51 + 40 = 91$
$91 + 6 = 97$

$92 - 24 = 78$
$92 - 20 = 82$
$82 - 4 = 78$

$83 - 65 = 22$
$80 - 60 = 20$
$3 - 5 = 2$

$26 + 63 = 87$
$36 + 60 = 84$
$84 + 3 = 87$

$79 - 51 = 30$
$79 - 50 = 29$
$29 - 1 = 30$



1-Minuten-1+1 (1/6)

Name: _____

$2 + 4 = \underline{\quad}$

$7 + 4 = \underline{\quad}$

$8 + 7 = \underline{\quad}$

$9 + 6 = \underline{\quad}$

$5 + 6 = \underline{\quad}$

$4 + 5 = \underline{\quad}$

$5 + 8 = \underline{\quad}$

$7 + 6 = \underline{\quad}$

$6 + 3 = \underline{\quad}$

$9 + 8 = \underline{\quad}$

$9 + 4 = \underline{\quad}$

$9 + 5 = \underline{\quad}$

$3 + 8 = \underline{\quad}$

$3 + 5 = \underline{\quad}$

$2 + 6 = \underline{\quad}$

$6 + 7 = \underline{\quad}$

$8 + 6 = \underline{\quad}$

$4 + 7 = \underline{\quad}$

$7 + 5 = \underline{\quad}$

$8 + 4 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1+1 (2/6)

Name: _____

$8 + 2 = \underline{\quad}$

$2 + 3 = \underline{\quad}$

$5 + 2 = \underline{\quad}$

$4 + 3 = \underline{\quad}$

$6 + 5 = \underline{\quad}$

$5 + 5 = \underline{\quad}$

$9 + 7 = \underline{\quad}$

$6 + 4 = \underline{\quad}$

$2 + 10 = \underline{\quad}$

$7 + 8 = \underline{\quad}$

$5 + 3 = \underline{\quad}$

$3 + 6 = \underline{\quad}$

$7 + 9 = \underline{\quad}$

$4 + 9 = \underline{\quad}$

$3 + 9 = \underline{\quad}$

$5 + 9 = \underline{\quad}$

$10 + 6 = \underline{\quad}$

$7 + 3 = \underline{\quad}$

$8 + 10 = \underline{\quad}$

$7 + 7 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1+1 (3/6)

Name: _____

$9 + 2 = \underline{\quad}$

$9 + 3 = \underline{\quad}$

$3 + 4 = \underline{\quad}$

$8 + 9 = \underline{\quad}$

$5 + 4 = \underline{\quad}$

$3 + 2 = \underline{\quad}$

$4 + 6 = \underline{\quad}$

$3 + 7 = \underline{\quad}$

$6 + 8 = \underline{\quad}$

$6 + 6 = \underline{\quad}$

$2 + 8 = \underline{\quad}$

$6 + 9 = \underline{\quad}$

$4 + 10 = \underline{\quad}$

$8 + 3 = \underline{\quad}$

$8 + 8 = \underline{\quad}$

$5 + 7 = \underline{\quad}$

$7 + 2 = \underline{\quad}$

$10 + 9 = \underline{\quad}$

$6 + 2 = \underline{\quad}$

$4 + 8 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

1-Minuten-1+1 (4/6)

Name: _____

$12 + 7 = \underline{\quad}$

$13 + 6 = \underline{\quad}$

$15 + 1 = \underline{\quad}$

$12 + 5 = \underline{\quad}$

$18 + 2 = \underline{\quad}$

$15 + 4 = \underline{\quad}$

$13 + 3 = \underline{\quad}$

$18 + 1 = \underline{\quad}$

$14 + 3 = \underline{\quad}$

$19 + 1 = \underline{\quad}$

$17 + 3 = \underline{\quad}$

$13 + 2 = \underline{\quad}$

$11 + 3 = \underline{\quad}$

$16 + 3 = \underline{\quad}$

$14 + 5 = \underline{\quad}$

$12 + 4 = \underline{\quad}$

$17 + 2 = \underline{\quad}$

$11 + 9 = \underline{\quad}$

$16 + 4 = \underline{\quad}$

$11 + 6 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1+1 (5/6)

Name: _____

$16 + 2 = \underline{\quad}$

$14 + 1 = \underline{\quad}$

$4 + 11 = \underline{\quad}$

$7 + 13 = \underline{\quad}$

$12 + 6 = \underline{\quad}$

$12 + 8 = \underline{\quad}$

$2 + 15 = \underline{\quad}$

$2 + 14 = \underline{\quad}$

$15 + 3 = \underline{\quad}$

$11 + 7 = \underline{\quad}$

$4 + 13 = \underline{\quad}$

$3 + 12 = \underline{\quad}$

$11 + 1 = \underline{\quad}$

$15 + 5 = \underline{\quad}$

$2 + 12 = \underline{\quad}$

$6 + 14 = \underline{\quad}$

$13 + 5 = \underline{\quad}$

$17 + 1 = \underline{\quad}$

$1 + 16 = \underline{\quad}$

$5 + 15 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1+1 (6/6)

Name: _____

$11 + \underline{\quad} = 19$

$18 + \underline{\quad} = 20$

$3 + \underline{\quad} = 11$

$8 + \underline{\quad} = 16$

$16 + \underline{\quad} = 17$

$13 + \underline{\quad} = 15$

$5 + \underline{\quad} = 14$

$6 + \underline{\quad} = 11$

$12 + \underline{\quad} = 18$

$11 + \underline{\quad} = 18$

$9 + \underline{\quad} = 12$

$5 + \underline{\quad} = 12$

$14 + \underline{\quad} = 16$

$15 + \underline{\quad} = 18$

$7 + \underline{\quad} = 13$

$9 + \underline{\quad} = 17$

$13 + \underline{\quad} = 18$

$16 + \underline{\quad} = 19$

$4 + \underline{\quad} = 10$

$6 + \underline{\quad} = 13$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1-1 (1/6)

Name: _____

$6 - 4 =$ _____	$11 - 4 =$ _____	$15 - 7 =$ _____	$17 - 8 =$ _____
$9 - 3 =$ _____	$9 - 5 =$ _____	$13 - 8 =$ _____	$13 - 6 =$ _____
$11 - 6 =$ _____	$15 - 6 =$ _____	$13 - 4 =$ _____	$14 - 5 =$ _____
$11 - 8 =$ _____	$8 - 5 =$ _____	$8 - 6 =$ _____	$13 - 7 =$ _____
$14 - 6 =$ _____	$11 - 7 =$ _____	$12 - 5 =$ _____	$12 - 4 =$ _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1-1 (2/6)

Name: _____

$10 - 2 =$ _____	$5 - 3 =$ _____	$7 - 2 =$ _____	$7 - 3 =$ _____
$11 - 5 =$ _____	$10 - 5 =$ _____	$16 - 7 =$ _____	$10 - 4 =$ _____
$12 - 10 =$ _____	$15 - 8 =$ _____	$8 - 3 =$ _____	$16 - 6 =$ _____
$16 - 9 =$ _____	$13 - 9 =$ _____	$12 - 9 =$ _____	$14 - 9 =$ _____
$9 - 6 =$ _____	$10 - 3 =$ _____	$18 - 10 =$ _____	$14 - 7 =$ _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1-1 (3/6)

Name: _____

$9 - 4 =$ _____	$5 - 2 =$ _____	$7 - 4 =$ _____	$9 - 2 =$ _____
$11 - 2 =$ _____	$12 - 8 =$ _____	$10 - 6 =$ _____	$10 - 7 =$ _____
$14 - 8 =$ _____	$12 - 6 =$ _____	$10 - 8 =$ _____	$15 - 9 =$ _____
$12 - 3 =$ _____	$11 - 3 =$ _____	$16 - 8 =$ _____	$12 - 7 =$ _____
$17 - 9 =$ _____	$19 - 9 =$ _____	$8 - 2 =$ _____	$14 - 10 =$ _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

1-Minuten-1-1 (4/6)

Name: _____

$19 - 7 =$ _____	$19 - 6 =$ _____	$16 - 1 =$ _____	$17 - 5 =$ _____
$20 - 2 =$ _____	$18 - 7 =$ _____	$16 - 3 =$ _____	$19 - 1 =$ _____
$17 - 3 =$ _____	$20 - 1 =$ _____	$20 - 3 =$ _____	$15 - 2 =$ _____
$14 - 3 =$ _____	$18 - 3 =$ _____	$19 - 5 =$ _____	$16 - 4 =$ _____
$18 - 1 =$ _____	$20 - 9 =$ _____	$20 - 4 =$ _____	$17 - 6 =$ _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1-1 (5/6)

Name: _____

$18 - 2 =$ _____	$15 - 1 =$ _____	$15 - 11 =$ _____	$20 - 13 =$ _____
$20 - 5 =$ _____	$20 - 8 =$ _____	$20 - 15 =$ _____	$16 - 14 =$ _____
$19 - 1 =$ _____	$19 - 4 =$ _____	$17 - 13 =$ _____	$15 - 12 =$ _____
$12 - 1 =$ _____	$18 - 6 =$ _____	$14 - 12 =$ _____	$20 - 14 =$ _____
$18 - 5 =$ _____	$19 - 2 =$ _____	$17 - 16 =$ _____	$17 - 15 =$ _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1-1 (6/6)

Name: _____

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

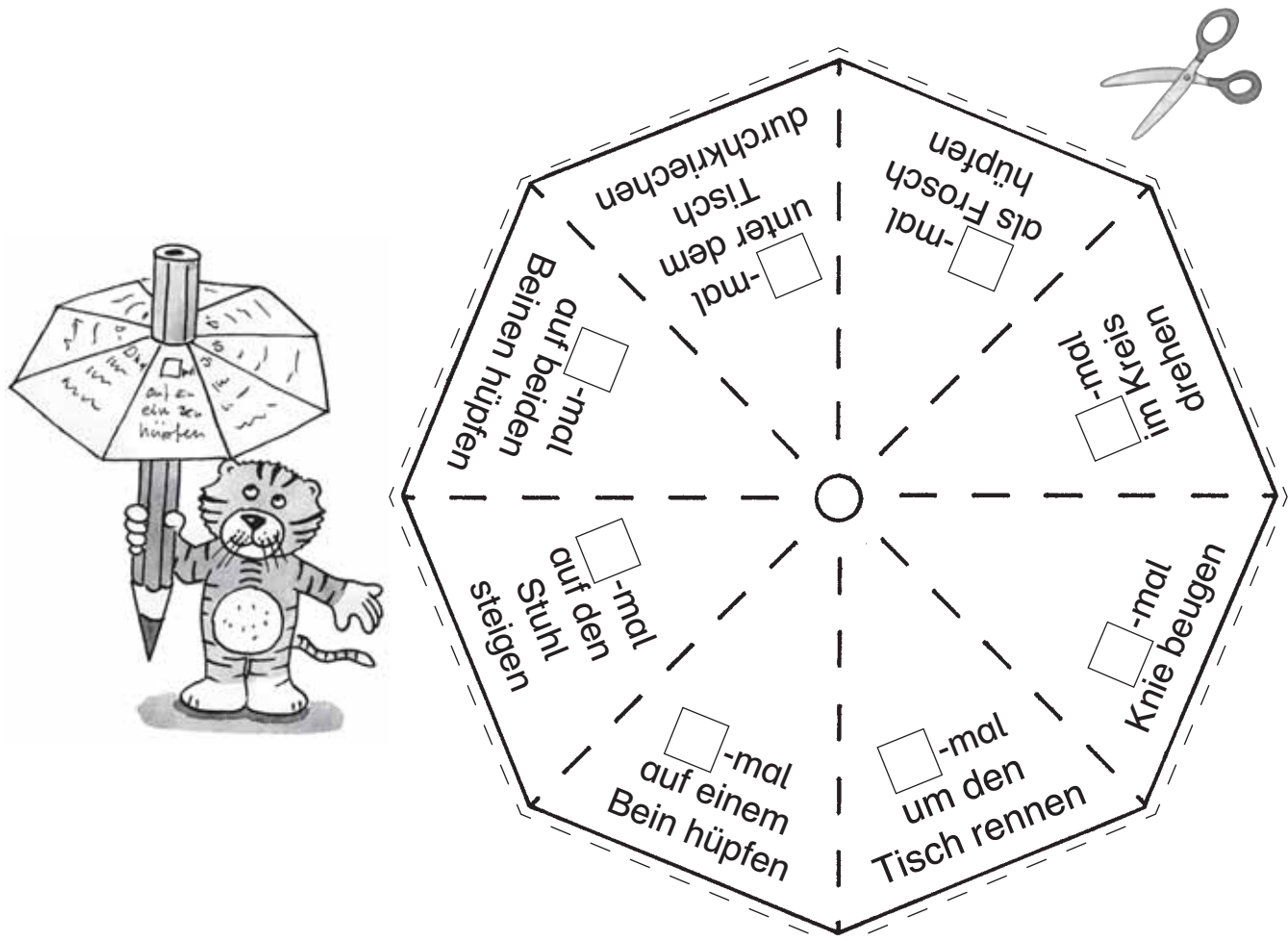
Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

2.35 Wie viele Male?



Dreht die Scheibe.

Würfelt und führt die Bewegungen so viele Male aus, wie der Würfel zeigt.



2.36 Punktebilder lesen



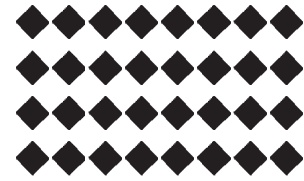
Multiplikation

Finde zu jedem Bild zwei Plus- und zwei Malaufgaben.









Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.37 Punktebilder zeichnen



Multiplikation

Zeichne zu jeder Malaufgabe ein Punktebild. Löse die Aufgaben.

$5 \cdot 10 =$

$8 \cdot 3 =$

$3 \cdot 5 =$

$7 \cdot 4 =$

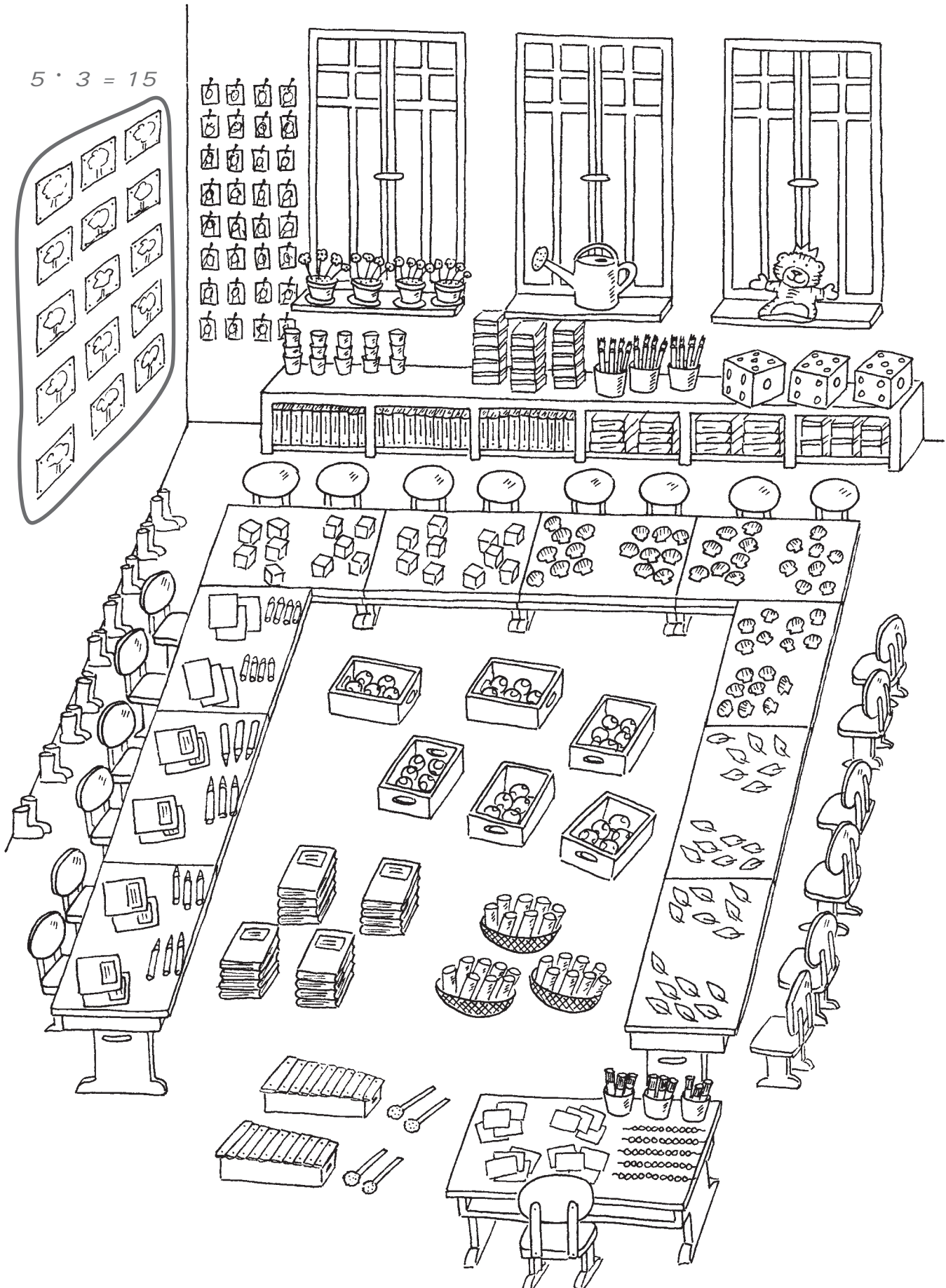
$6 \cdot 6 =$

$9 \cdot 2 =$

2.38 Malaufgaben finden



Finde Malaufgaben.
 Kreise die Situation ein und schreibe die Malaufgabe dazu.



2.39 Punkte verbinden 1



Multiplikation

Verbinde nur die Punkte bei den Zahlen der 2er-Reihe.

Verbinde nur die Punkte bei den Zahlen der 4er-Reihe.



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

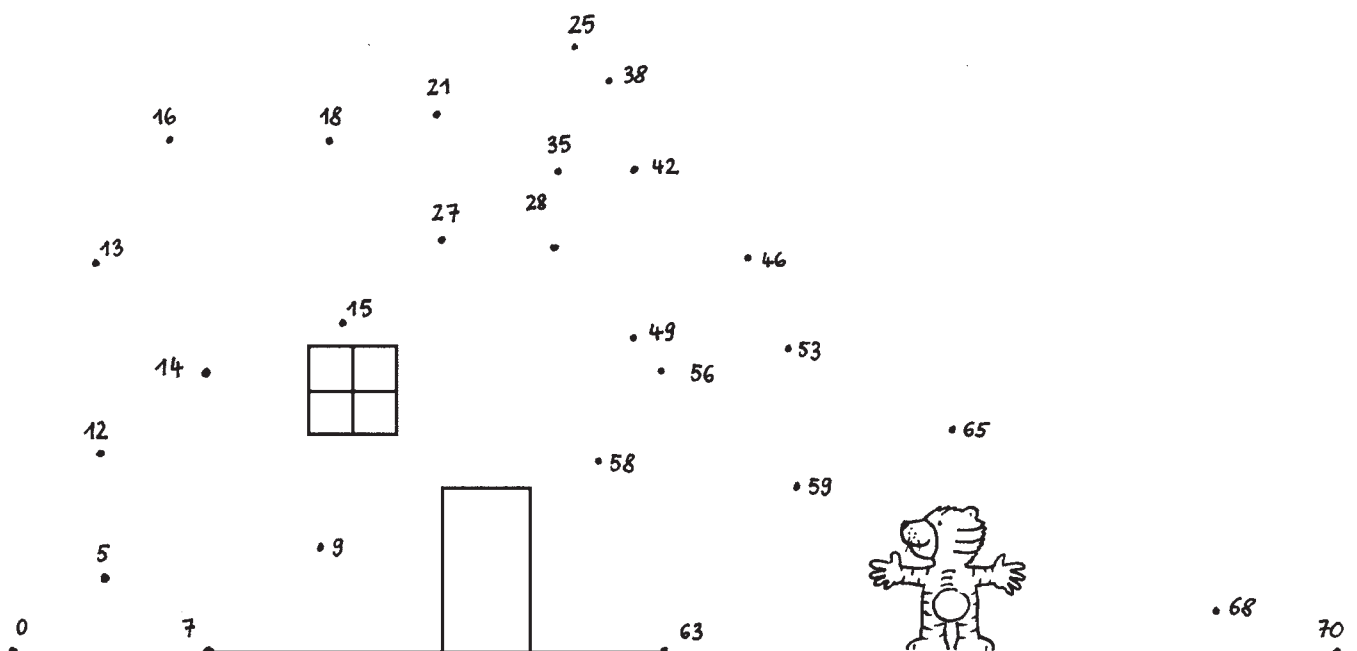


2.40 Punkte verbinden 2



Multiplikation

Verbinde nur die Punkte bei den Zahlen der 7er-Reihe.



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

2.41 Einmaleins-Sterne zeichnen

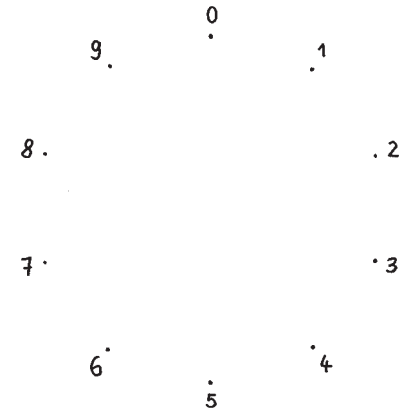
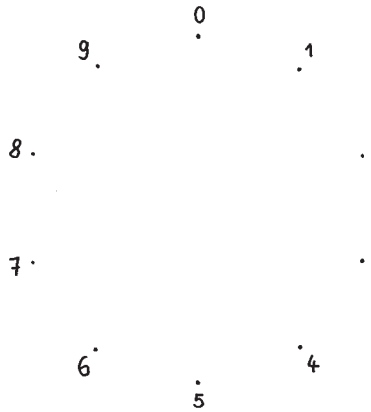
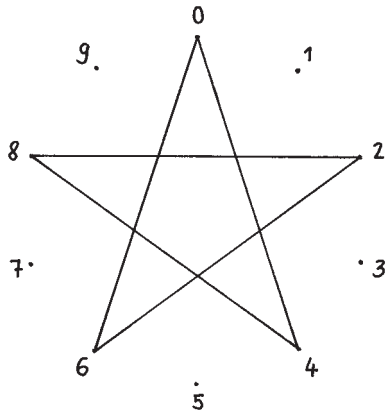


Multiplikation

Sage eine 1x1-Reihe (z. B. 4er-Reihe) auf. Beginne bei 0.
Bei jeder Zahl ziehst du einen Strich zur nächsten Zahl der Reihe.
Ist deine Zahl größer als 9 nimmst du nur die letzte Ziffer.
So entsteht ein Stern.

Beispiel: 0, 4, 8, 12, 16, 20, 24 usw.
Das ist der 4er-Stern.

Zeichne den 3er-Stern und
den 6er-Stern.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

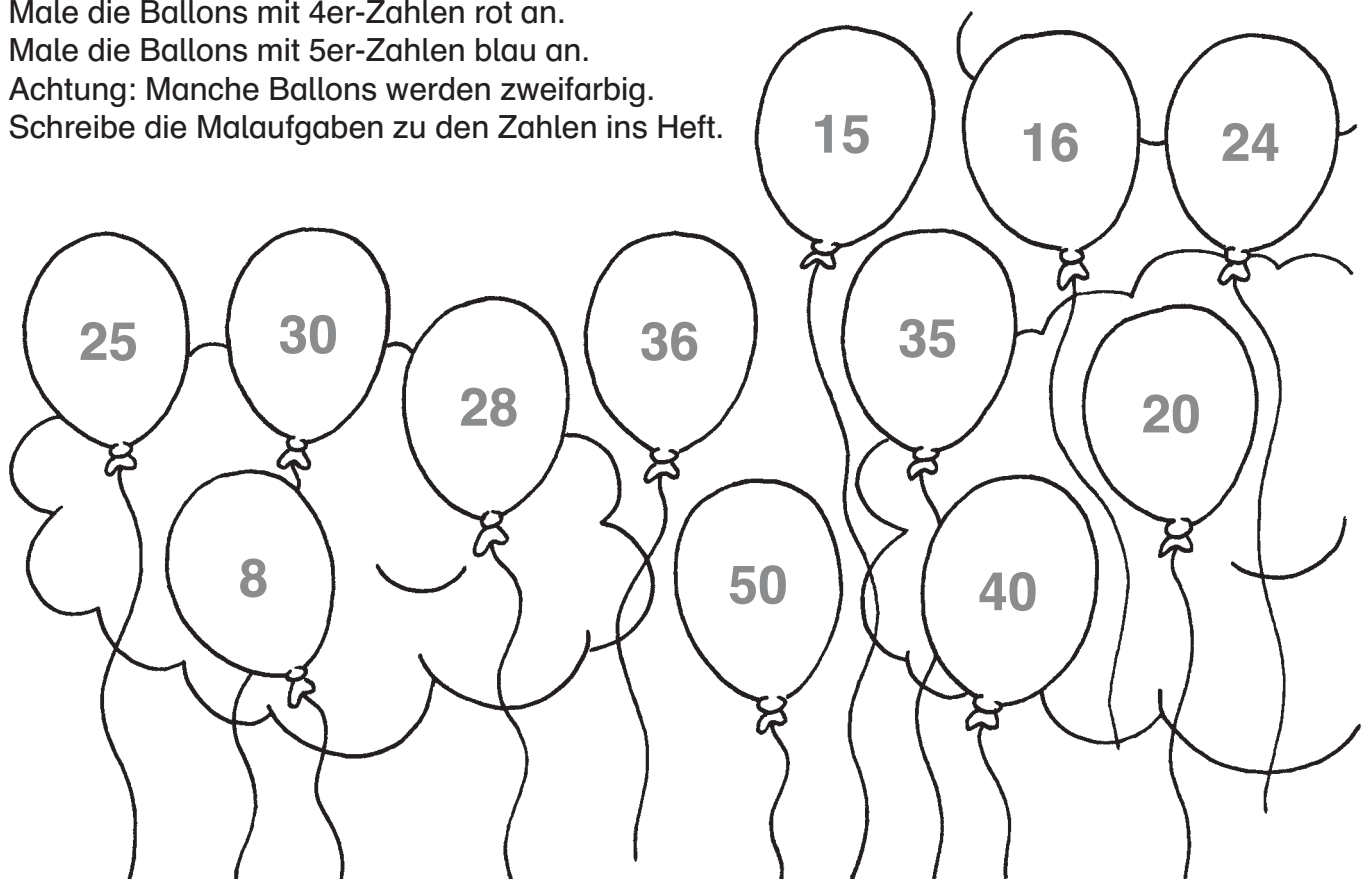


2.42 Einmaleins-Ballons



Multiplikation

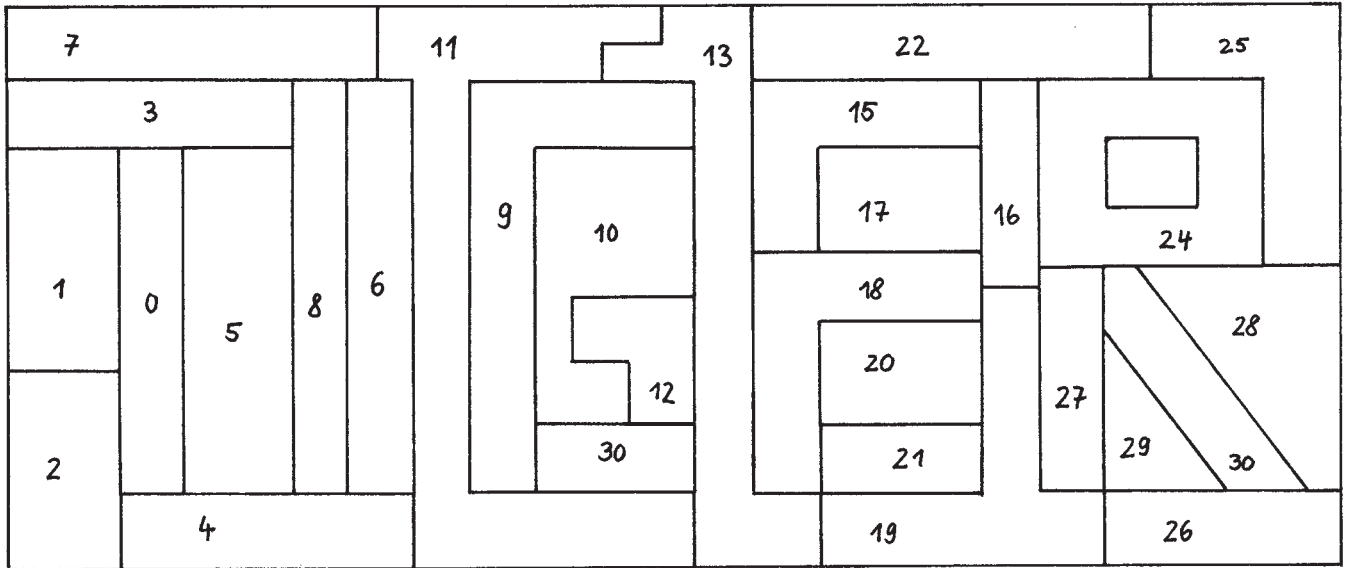
Male die Ballons mit 4er-Zahlen rot an.
Male die Ballons mit 5er-Zahlen blau an.
Achtung: Manche Ballons werden zweifarbig.
Schreibe die Malaufgaben zu den Zahlen ins Heft.



2.43 Zahlenfelder



Male alle 3er-Zahlen an.
Welches Wort kannst du jetzt lesen?



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.44 Zahlenrätsel



Wie heißen die Zahlen der Kinder?



Judiths Zahl: _____

Heidis Zahl: _____

Tobias' Zahl: _____

2.45 Memo-Spiel zum Einmaleins



Multiplikation

Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.
Schneide die Kärtchen aus.
Spiele mit den Kärtchen nach den Memory-Regeln.



$1 \cdot 10$

$2 \cdot 5$

$2 \cdot 10$

$4 \cdot 5$

$3 \cdot 10$

$6 \cdot 5$

$4 \cdot 10$

$8 \cdot 5$

$5 \cdot 10$

$10 \cdot 5$

$1 \cdot 8$

$2 \cdot 4$

$2 \cdot 8$

$4 \cdot 4$

$3 \cdot 8$

$6 \cdot 4$

$4 \cdot 8$

$8 \cdot 4$

$6 \cdot 2$

$3 \cdot 4$

Material: Schere



Spiel für 2 bis 4 Kinder

- Würfeln und fahren
- Landest du auf einem Feld mit Symbol, sage alle dazugehörigen Kernaufgaben auf.
- Schaffst du es ohne Fehler, darfst du stehen bleiben, sonst musst du 3 Felder zurück.

Material: ein 6er-Würfel, Spielsteine



Aufgaben

Spiel für 2 Kinder

- Jedes Kind wählt eine Bunstiftfarbe.
- Ein Kind beginnt und löst die Aufgaben der Reihe nach.
- Das andere Kind würfelt so lange, bis es eine 6 hat.
- Nun wird getauscht. Das erste Kind würfelt, das zweite Kind rechnet weiter.
- Wer am Schluss die meisten Aufgaben richtig hat, ist Sieger.

8 · 4 =	8 · 6 =	8 · 8 =	4 · 7 =	8 · 9 =	2 · 8 =
5 · 2 =	3 · 1 =	5 · 9 =	3 · 6 =	6 · 1 =	6 · 6 =
4 · 6 =	7 · 9 =	3 · 5 =	8 · 5 =	3 · 2 =	5 · 3 =
7 · 5 =	9 · 3 =	5 · 8 =	0 · 6 =	3 · 9 =	1 · 3 =
0 · 8 =	5 · 4 =	7 · 9 =	6 · 8 =	7 · 7 =	5 · 6 =
2 · 9 =	9 · 2 =	2 · 6 =	9 · 4 =	4 · 5 =	7 · 4 =

Material: ein 6er-Würfel

2.48 Einmaleins-Treffer

Multiplikation

Spiel für 2 Kinder: Jeder kreist auf seinem Zahlenfeld 10 Zahlen ein, ohne dass es der Partner sieht. Nun stellst du deinem Partner eine Einmaleinsaufgabe. Wenn die Lösung eine seiner eingekreisten Zahlen ist, hast du einen Treffer. Dann wird gewechselt. Wer hat nach 10 Aufgaben die meisten Treffer?

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	12	14	15	16
18	20	21	24	25	27	28
30	32	35	36	40	42	45
48	49	50	54	56	60	63
64	70	72	80	81	90	100

7	9	5	4	3	2	1
91	51	41	21	01	6	8
28	27	25	22	12	20	18
57	27	07	93	53	32	30
39	09	95	45	05	67	87
101	06	18	80	22	07	49



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.49 Einmaleins-Bingo

Multiplikation

Spiel für 2 Kinder: Sprecht ab, welche 1 x 1-Reihe ihr üben wollt. Jeder füllt ein Feld mit den Ergebniszahlen dieser 1 x 1-Reihe aus, ohne dass es der Partner sieht. Nun stellt ihr euch abwechselnd Aufgaben zu dieser Reihe. Der Partner kreuzt die Lösung an. Sieger ist, wer zuerst eine Zeile, eine Spalte oder eine Diagonale angekreuzt hat.

2.50 Kugeln verteilen



Verteile die Kugeln in die Körbe.
Schreibe jeweils eine Geteilt- und eine Malaufgabe dazu.

①
 $\square : \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$

②
 $\square : \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$

③
 $\square : \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$

④
 $\square : \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.51 Textaufgaben 1



Löse die Aufgaben im Heft.

① Immer 3 Rosen in eine Vase

② Immer 5 Pinsel in einen Becher

Nicht vergessen !

- Frage
- Geteilt Aufgabe
- Kontrolle
- Antwort

③ Immer 2 Brötchen auf einen Teller

④ Immer 4 Kinder an einen Tisch

⑤ Immer 8 Perlen auf eine Schnur

2.52 Textaufgaben 2



Division

Finde zu jedem Bild eine passende Frage, die Rechnung und den Lösungssatz.
Löse die Aufgaben im Heft.

①



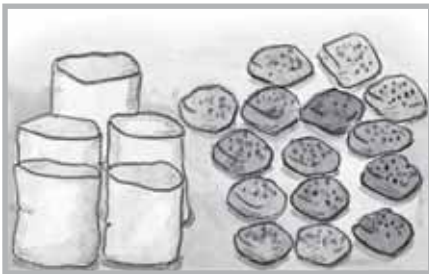
②



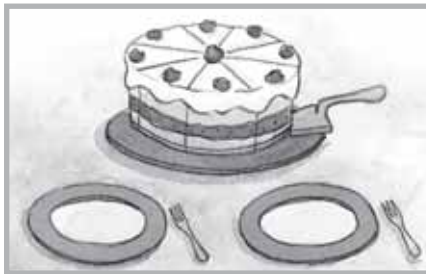
Nicht vergessen!

- Frage
- Geteilt Aufgabe
- Kontrolle
- Antwort

③



④



⑤



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.53 Textaufgaben 3



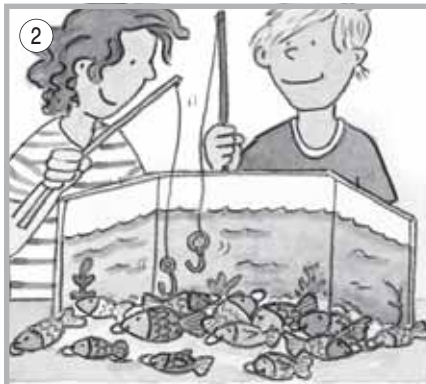
Division

Finde zu jedem Bild eine passende Frage, die Rechnung und den Lösungssatz.
Löse die Aufgaben im Heft.

①



②



Nicht vergessen!

- Frage
- Geteilt Aufgabe
- Kontrolle
- Antwort

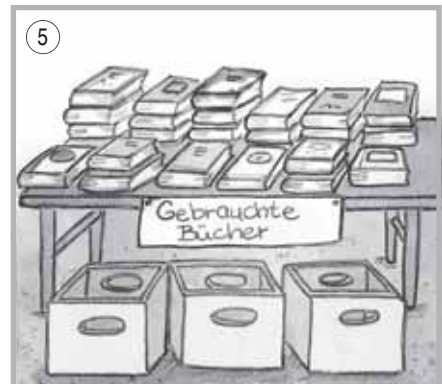
③



④



⑤



2.54 Memo-Spiel zur Division



Schneide die Kärtchen aus und spiele wie ein Memory.



4	4	$28 : 7$	$36 : 9$
5	5	$30 : 6$	$45 : 9$
6	6	$54 : 9$	$48 : 8$
7	7	$56 : 8$	$42 : 6$
8	8	$72 : 9$	$32 : 4$
9	9	$27 : 3$	$63 : 7$



Material: Schere

2.55 Stopp bei 6

Division



Stopp bei 6

Spiel für 2 Kinder

- Jedes Kind wählt eine Buntstiftfarbe.
- Ein Kind beginnt und löst die Aufgaben der Reihe nach.
- Das andere Kind würfelt so lange, bis es eine 6 hat.
- Nun wird getauscht. Das erste Kind würfelt, das zweite Kind rechnet weiter.
- Wer am Schluss die meisten Aufgaben richtig hat, ist Sieger.

Aufgaben

$27 : 9 =$	$16 : 8 =$	$54 : 9 =$	$25 : 5 =$	$18 : 2 =$	$27 : 3 =$
$56 : 8 =$	$49 : 7 =$	$16 : 4 =$	$21 : 7 =$	$48 : 6 =$	$63 : 9 =$
$30 : 5 =$	$10 : 2 =$	$36 : 6 =$	$32 : 4 =$	$24 : 3 =$	$40 : 8 =$
$24 : 4 =$	$45 : 5 =$	$10 : 2 =$	$42 : 6 =$	$24 : 8 =$	$20 : 2 =$
$28 : 7 =$	$36 : 9 =$	$35 : 5 =$	$64 : 8 =$	$56 : 7 =$	$30 : 6 =$
$16 : 2 =$	$12 : 4 =$	$21 : 3 =$	$9 : 3 =$	$81 : 9 =$	$28 : 7 =$

Material: ein 6er-Würfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.56 Geteiltaufgaben mit Rest

Division

Löse die Aufgaben. Setze die richtigen Buchstaben unten ein. Wie heißt die Lösung?

- | | | | | | | | | |
|---|------------------|---|---|--------------------|---|---|-------------------|---|
| ① | $7 R 0$ | O | ⑤ | $3 R 7$ | B | ⑨ | $3 R 0$ | A |
| | $39 : 5 = 7 R 4$ | P | | $25 : 8 = 2 R 9$ | C | | $10 : 3 = 3 R 1$ | E |
| | $8 R 2$ | I | | $3 R 1$ | A | | $3 R 2$ | I |
| ② | $6 R 2$ | A | ⑥ | $8 R 4$ | H | ⑩ | $1 R 3$ | K |
| | $40 : 9 = 5 R 3$ | S | | $52 : 7 = 7 R 3$ | G | | $8 : 4 = 2 R 1$ | O |
| | $4 R 4$ | R | | $8 R 2$ | F | | $2 R 0$ | I |
| ③ | $2 R 5$ | I | ⑦ | $9 R 8$ | T | ⑪ | $7 R 5$ | X |
| | $17 : 6 = 2 R 6$ | L | | $99 : 10 = 10 R 1$ | R | | $83 : 9 = 9 R 2$ | L |
| | $2 R 4$ | M | | $9 R 9$ | E | | $9 R 1$ | Z |
| ④ | $8 R 3$ | M | ⑧ | $8 R 4$ | P | ⑫ | $7 R 4$ | T |
| | $67 : 8 = 8 R 2$ | N | | $19 : 2 = 9 R 1$ | T | | $74 : 10 = 7 R 5$ | H |
| | $8 R 4$ | G | | $7 R 5$ | S | | $7 R 6$ | U |

Lösungssatz:

①	②	③	④	⑤

⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫

2.57 Tabellen zur Addition und Subtraktion

Grundrechenarten

①

+	7	4	8	5	9	6
28						
56						
79						
47						
65						
84						
32						
91						

②

-	7	4	8	5	9	6
92						
71						
53						
85						
64						
46						
28						
37						

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.58 Tabellen zur Multiplikation und Division

Grundrechenarten

①

·	5	2	8	6	9	3
4						
9						
6						
8						
3						
7						
2						
5						

②

:	2	4	3	6	5	10
10						
12						
18						
24						
27						
30						
36						
40						

2.59 3 Zahlen, 4 Aufgaben



Grundrechenarten

Würfle mit beiden Würfeln. Finde eine passende dritte Zahl und schreibe 4 Aufgaben ins Heft.

Beispiel: $3 + 7 =$
 $7 + 3 =$
 $10 - 3 =$
 $10 - 7 =$



Material: zwei 12er-Würfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.60 Zielzahl 100



Grundrechenarten

Spiel für 2 Kinder: Ein Kind würfelt die Startzahl. Der Partner würfelt und darf die neue Zahl mit der Startzahl addieren, multiplizieren, subtrahieren oder dividieren.

Mit der Lösungszahl geht es weiter. Nun würfelt der Erste wieder und darf wieder addieren, multiplizieren, dividieren oder subtrahieren. So geht es weiter.

Wer zuerst genau bei 100 ist, hat gewonnen.

Zur Kontrolle könnt ihr die Rechnungen auch aufschreiben.



Material: ein 12er-Würfel



2.61 Zahlenrätsel



Grundrechenarten

①

$\cdot 6$	$: 2$	$\cdot 8$	$: 9$	$+ 12$	$- 15$
$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$72 \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow 5$
\square	\square	\square	\square	\square	\square

②

$: 3$	$\cdot 8$	$: 4$	$\cdot 6$	$- 12$	$+ 18$
$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$4 \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow 30$
\square	\square	\square	\square	\square	\square

③

$\cdot 5$	$: 9$	$\cdot 7$	$: 5$	$+ 43$	$- 25$
$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$35 \rightarrow \square$	$\square \rightarrow \square$	$\square \rightarrow 25$
\square	\square	\square	\square	\square	\square

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



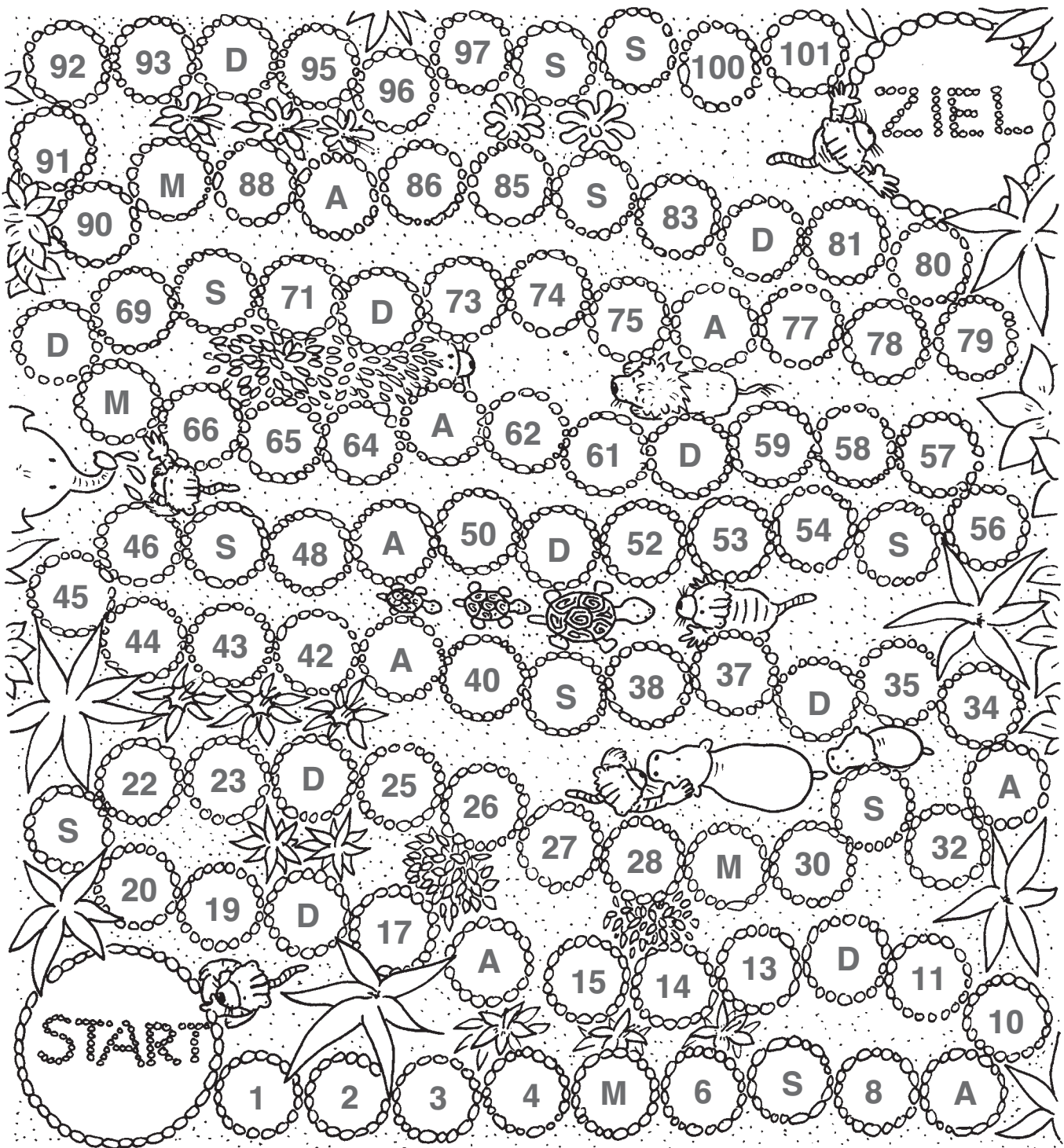
2.62 Rechenschlange



Grundrechenarten

The snake's body contains the following math trail:

- Top section: $4 \xrightarrow{\cdot 9} \square \xrightarrow{\cdot 6} 6 \xrightarrow{\cdot 5} \square \xrightarrow{\cdot 15} 15 \xrightarrow{: 3} \square$
- Middle section: $\square \xrightarrow{+ 32} 40 \xrightarrow{: 10} 50 \xrightarrow{+ 8} \square \xrightarrow{\cdot 6} 8$
- Bottom section: $45 \xrightarrow{: 5} \square \xrightarrow{+ 27} 27 \xrightarrow{+ 5} \square \xrightarrow{+ 8} 8 \xrightarrow{+ 76} \square$
- Far bottom section: $\square \xrightarrow{\cdot 9} 54 \xrightarrow{: 2} 28 \xrightarrow{: 6} 42 \xrightarrow{+ 24} \square \xrightarrow{: 3} 24 \xrightarrow{: 3} \square \xrightarrow{- 14} \square \xrightarrow{+ 100} 100$



Spielregel: Würfle mit dem 6er-Würfel und fahre mit deinem Spielstein.

Kommst du auf einen Buchstaben, befolge die Regel:

M heißt **Multiplikation**: Würfle mit den beiden 12er-Würfeln und multipliziere die Zahlen. Gehe zu der Ergebniszahl.

D heißt **Division**: Würfle mit einem 12er-Würfel. Dividiere die Zahl, auf der du stehst, durch die gewürfelte Zahl. Bleibt ein Rest, musst du um den Rest zurückgehen (bei 0 nochmals würfeln).

A heißt **Addition**: Würfle mit den beiden 12er-Würfeln. Addiere die beiden Zahlen und addiere die Summe zu der Zahl, auf der du stehst.

S heißt **Subtraktion**: Würfle mit den beiden 12er-Würfeln. Subtrahiere die beiden Zahlen von der Zahl, auf der du stehst.

Material: ein 6er-Würfel, zwei 12er-Würfel, Spielsteine



2.64 Rechenmauer 1



Flexibles Rechnen

Schneide die Zahlenkärtchen aus und lege sie auf die Mauer. Rechne die Zielzahl aus. Probiere andere Möglichkeiten und finde die größte und die kleinste Zielzahl.

Zielzahl



Material: Schere

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.65 Rechenmauern 2



Flexibles Rechnen

①

3	5	7	1

②

4	6	6	4

③

	3		
6		2	
	1	0	

④

	15		
	6		
4		1	

⑤

12			
	8		
	4		0

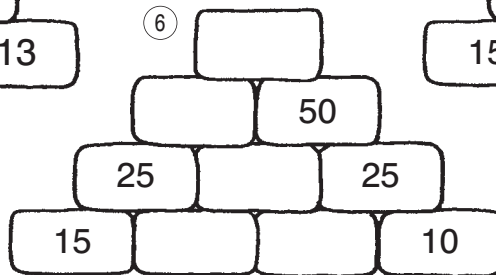
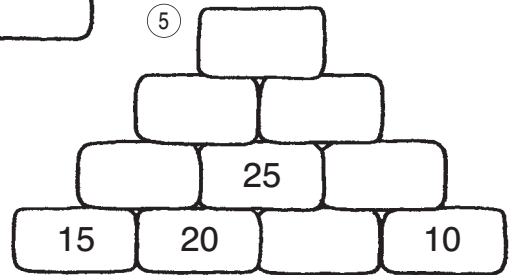
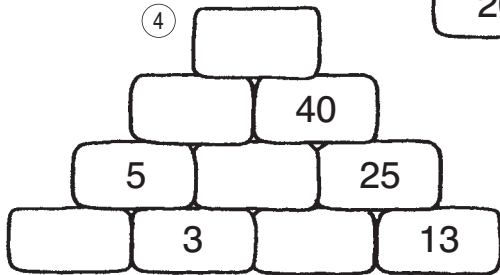
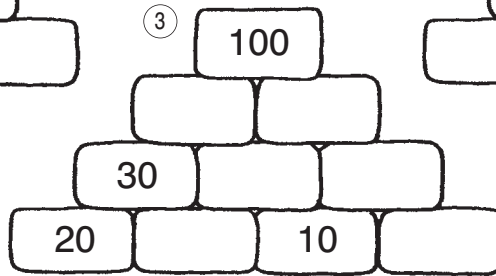
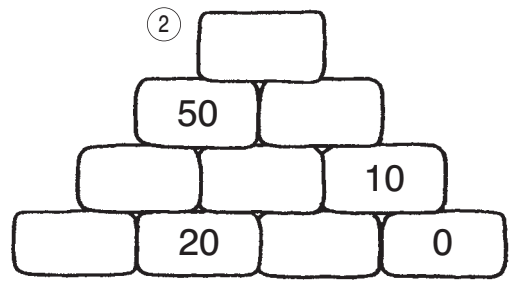
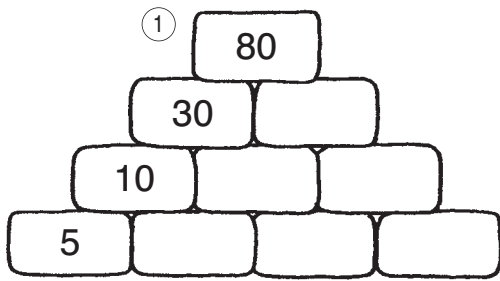
⑥

	25		
	13		
	3	4	

2.66 Rechenmauern 3



Flexibles Rechnen



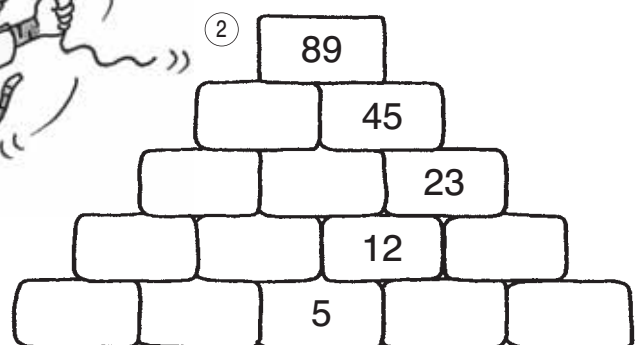
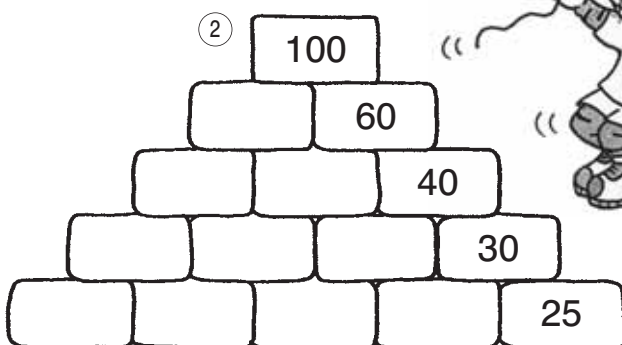
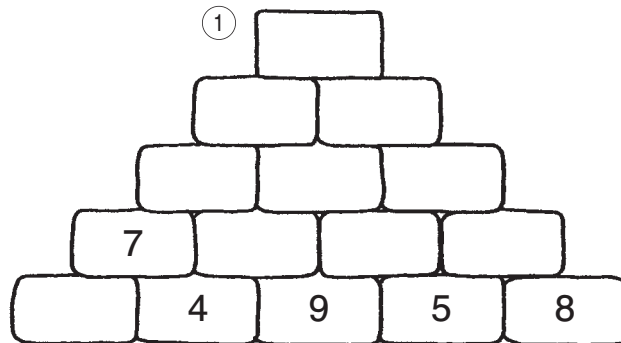
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.67 Rechenmauern 4



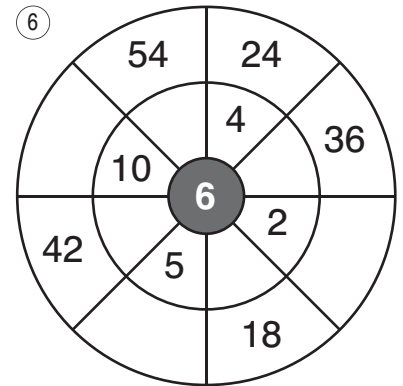
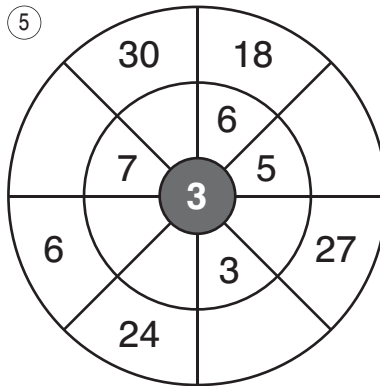
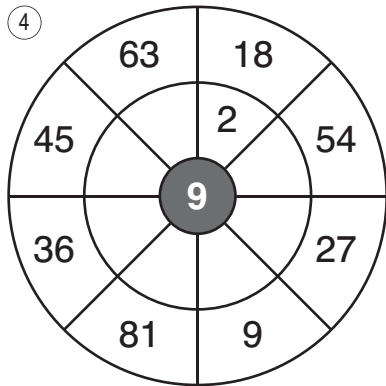
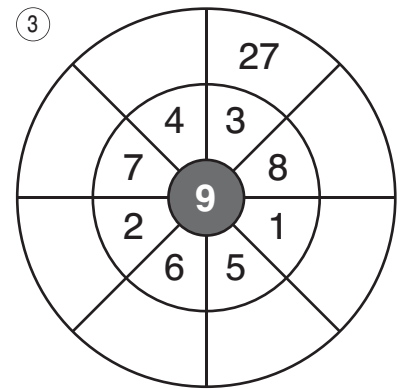
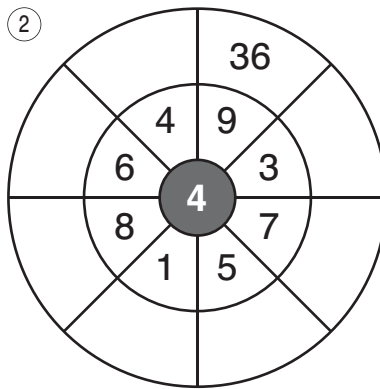
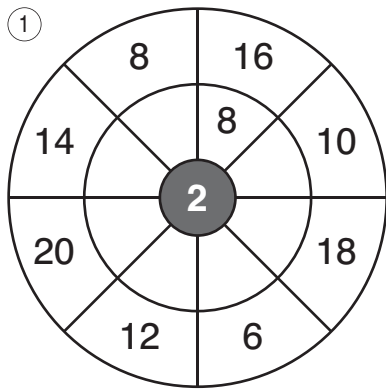
Flexibles Rechnen



2.68 Rechenräder



Flexibles Rechnen



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.69 Rechenquadrate



Flexibles Rechnen

Finde die Rechenregel.

①

12	32	
	23	
	55	99

②

13		29
	54	
		93

③

11		20
	61	
22		92

④

	2	
2		6
	6	48

⑤

100	25	
60		50
	15	25

⑥

36		9
4		
	1	9

⑦

1	4	4
3		6
	8	24

⑧

13	5	8
	3	
7	2	

⑨

40		8
10	5	2
4		

⑩

	8	11
7		
	12	22

⑪

	25	25
40		
10		0

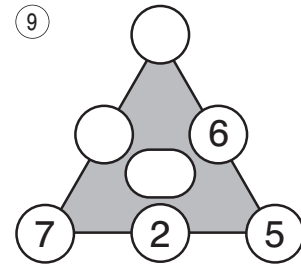
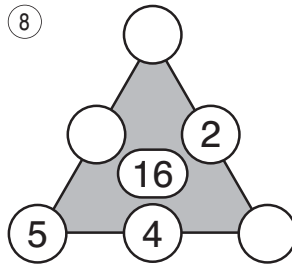
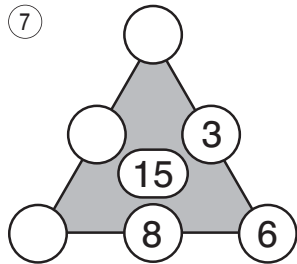
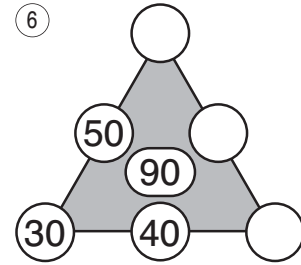
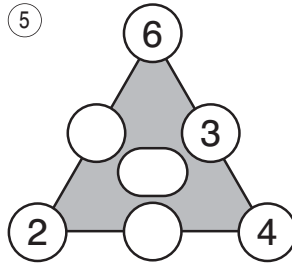
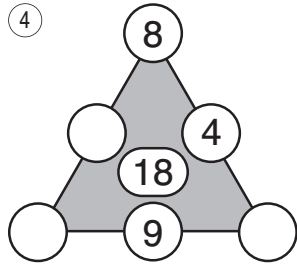
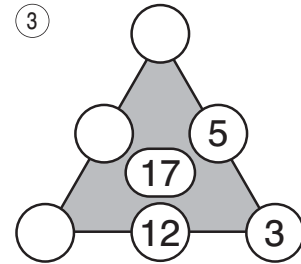
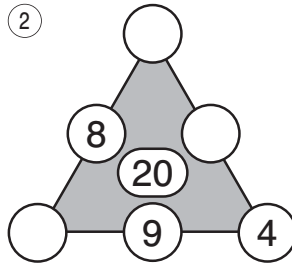
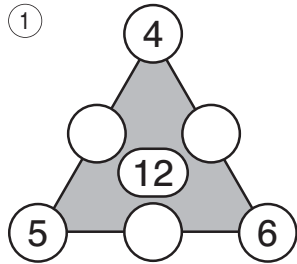
⑫

20		5
	1	
4		1

2.70 Zauberdreiecke



Finde die fehlenden Zahlen.



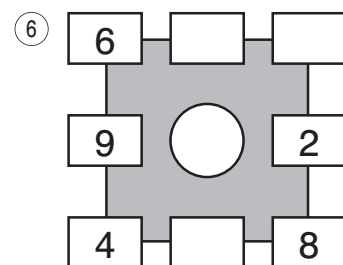
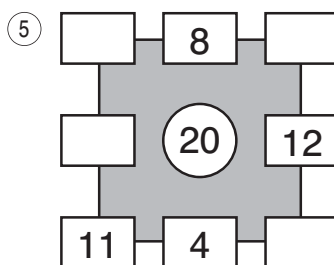
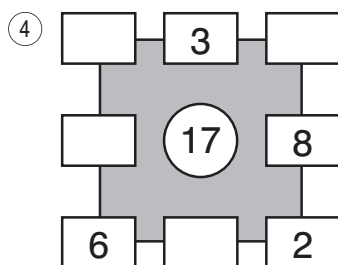
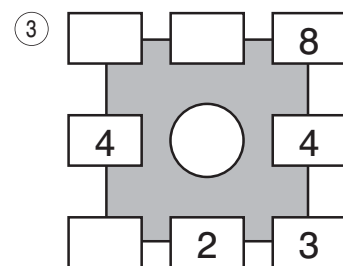
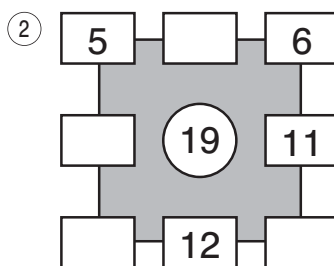
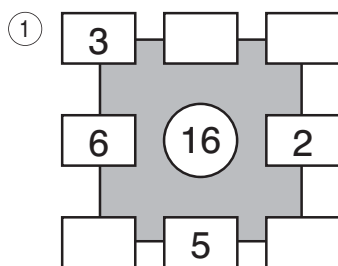
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.71 Zauberkquadrate



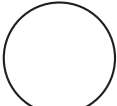
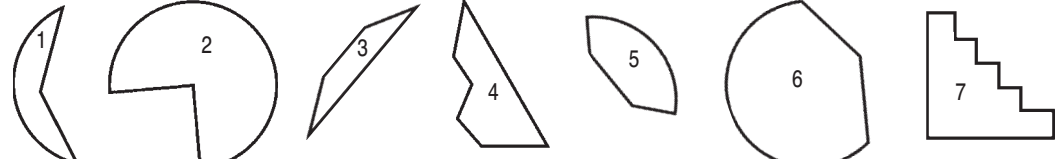

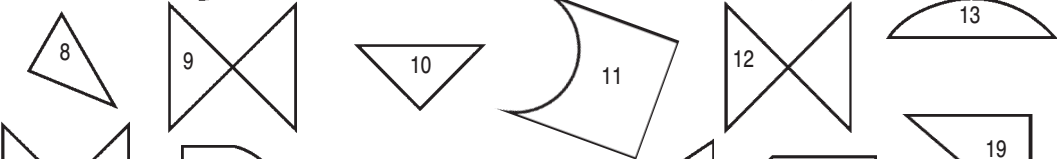
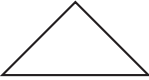
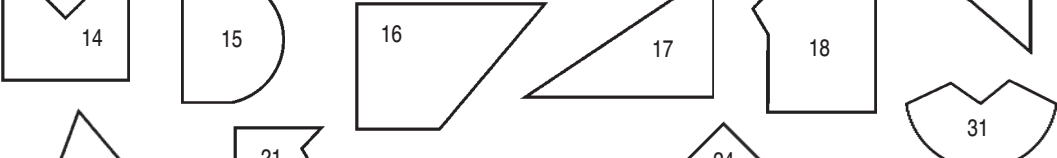

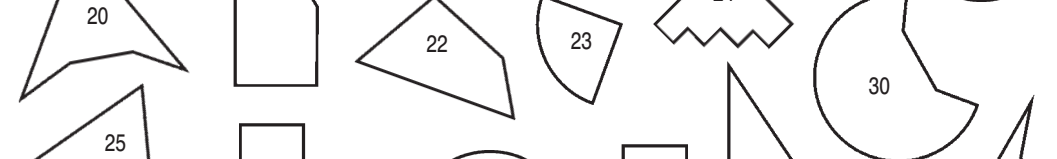
Finde die fehlenden Zahlen.



2.72 Grundformenpuzzle



Immer zwei Teile ergeben eine Grundform.
Schreibe in jedes Teil die Zahl des passenden Gegenstückes.

 Kreis												
 Quadrat												
 Dreieck												
 Rechteck												

Raum und Form

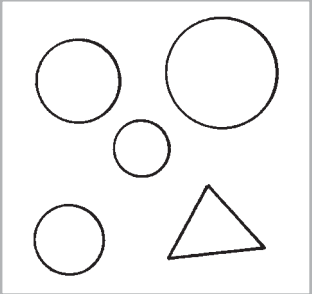
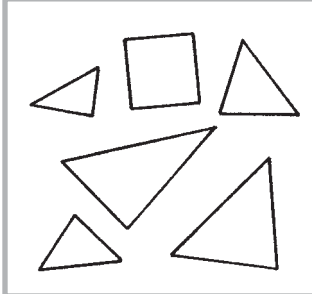
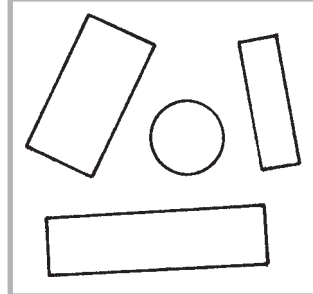
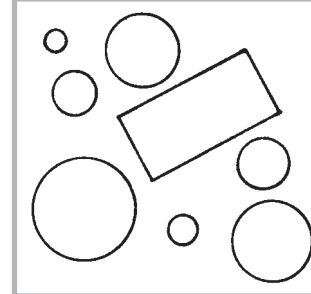
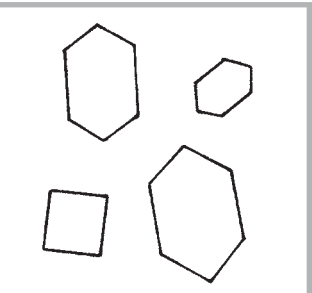
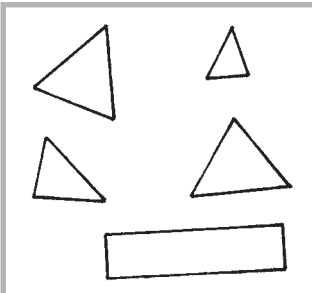
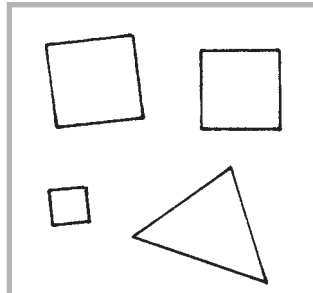
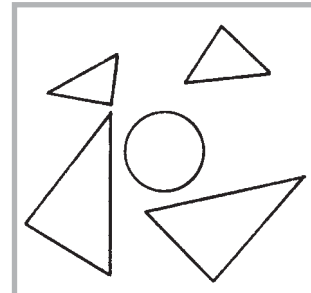
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.73 Geometrische Grundformen



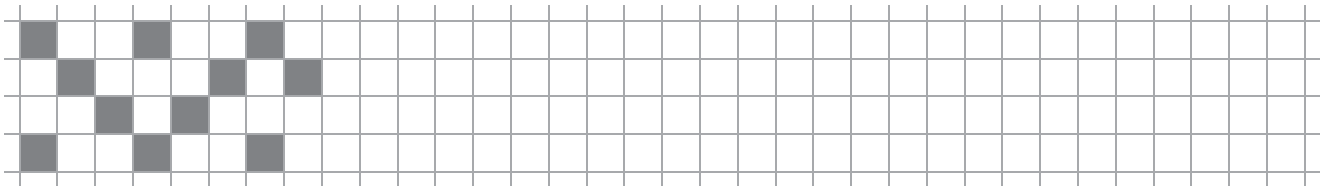
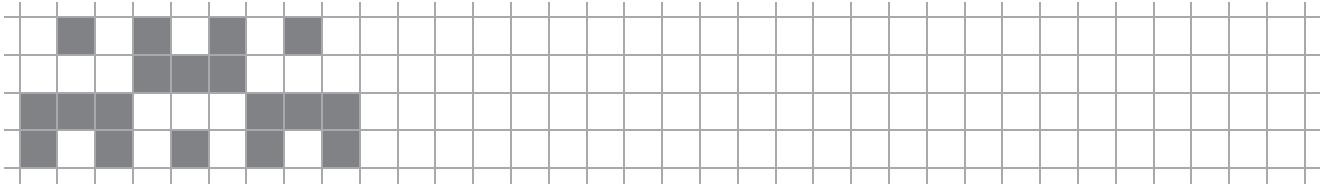
Immer eine Form passt nicht zu den anderen.
Male sie an und schreibe ihren Namen darunter.

2.74 Muster fortsetzen



Setze die Muster fort.



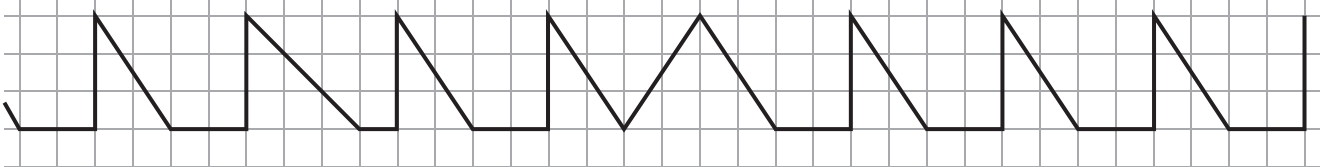
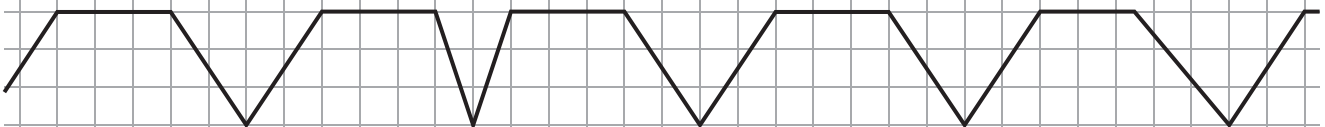
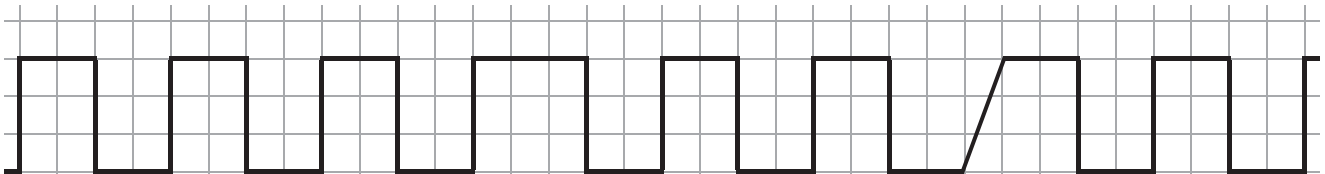
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.75 Muster zeichnen



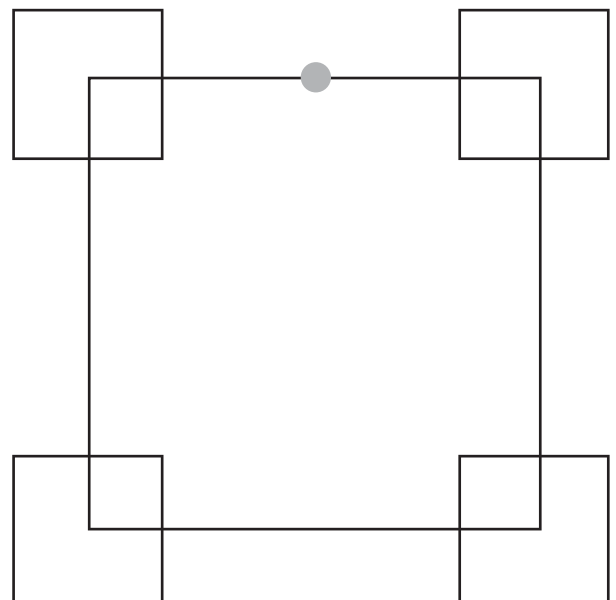
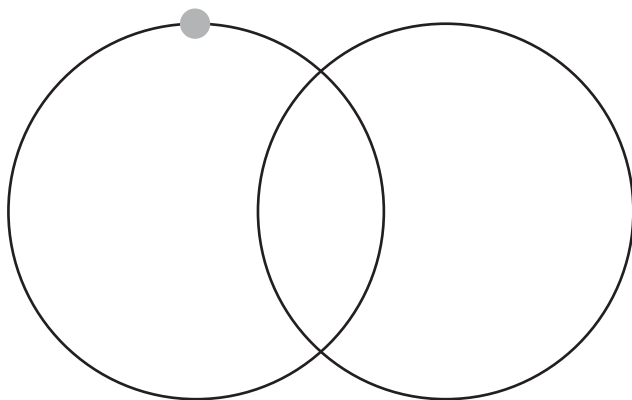
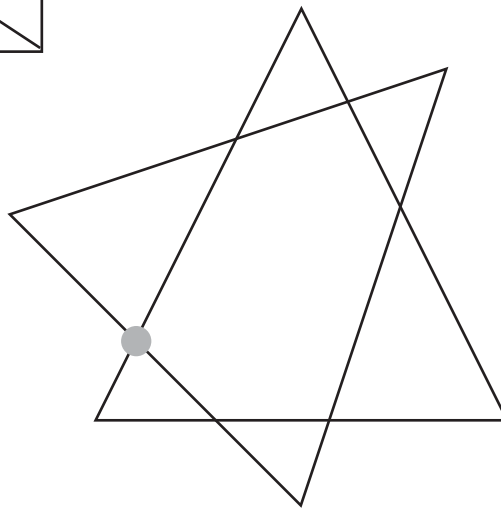
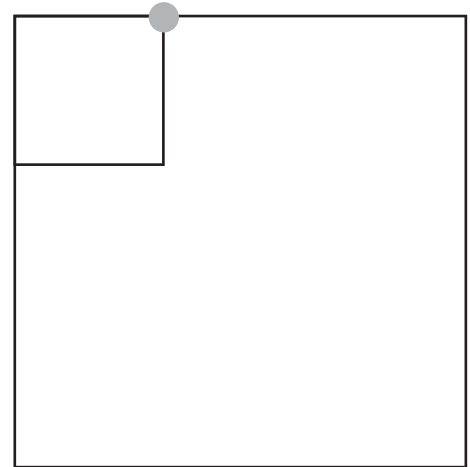
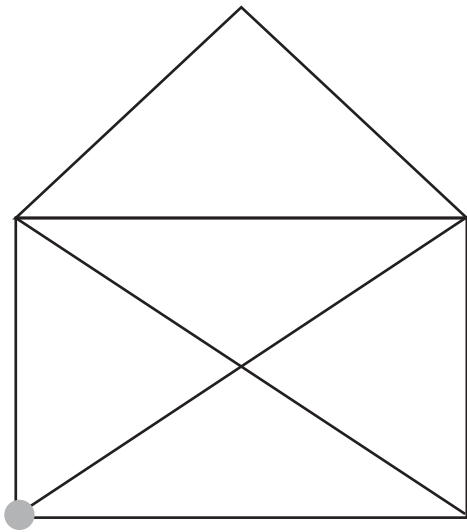
Finde die acht Unregelmäßigkeiten in diesen Mustern und kreuze sie ein.
Zeichne die Muster ohne Fehler in dein Heft.



2.76 Figuren nachfahren



Fahre die Figuren ohne abzusetzen nach. Beginne jeweils beim Punkt.
Du darfst keine Linie doppelt benutzen.
Zeichne die Figuren dann freihand ins Heft.

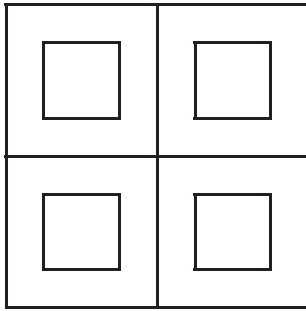


2.77 Versteckfiguren 1



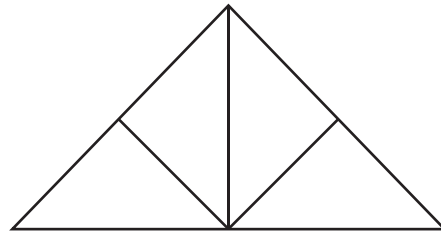
Muster

① Wie viele Quadrate sind hier versteckt?
Kennzeichne sie farbig.



_____ Quadrate

② Wie viele Dreiecke sind hier versteckt?
Kennzeichne sie farbig.



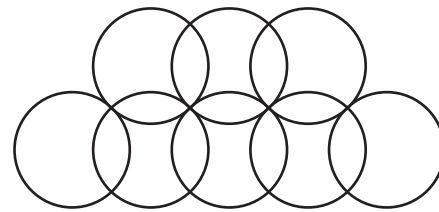
_____ Dreiecke

③ Wie viele Rechtecke sind hier versteckt?
Kennzeichne sie farbig.



_____ Rechtecke

④ Wie viele Kreise sind hier versteckt?
Kennzeichne sie farbig.



_____ Kreise

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

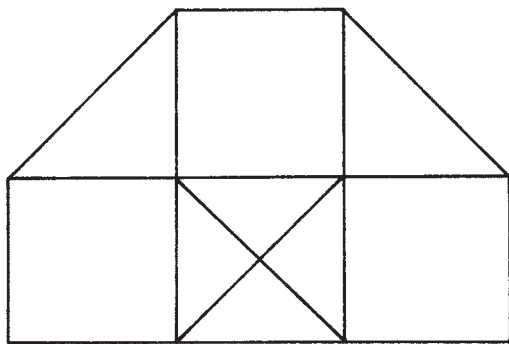


2.78 Versteckfiguren 2



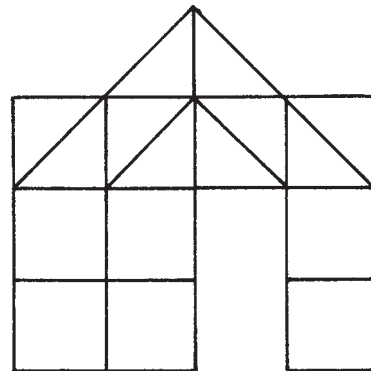
Muster

Wie viele Dreiecke und wie viele Quadrate sind hier versteckt?



△ : _____

□ : _____



△ : _____

□ : _____

Finde in jeder Figur die Rechtecke:

□ : _____

□ : _____



Raum und Form

2.79 Körper fühlen

Körper

Füllt ein Säckchen mit Bauklötzen und anderen geometrischen Körpern.
Dein Partner erfühlt einen Körper und sagt seinen Namen.
Dann holt er ihn zur Kontrolle aus dem Fühlsäckchen.



Raum und Form



Material: **Bauklötze und andere geometrische Körper, ein Fühlsäckchen**

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.80 Körper beschreiben

Körper

Wie sehen die Dinge aus?
Schreibe den passenden Körpernamen unter die Bilder.

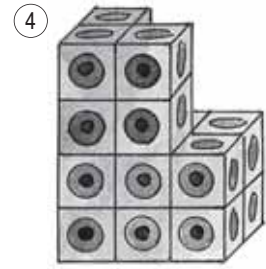
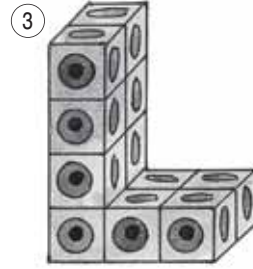
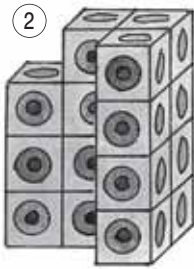
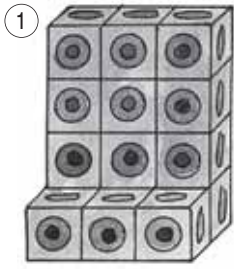


2.81 Körper bauen 1

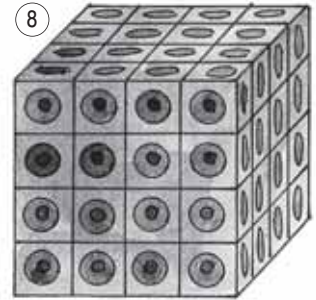
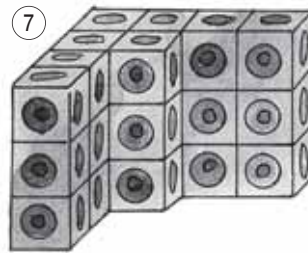
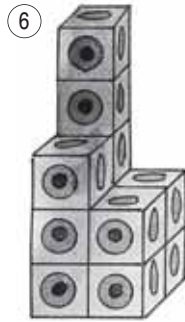
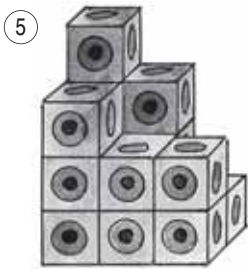


Körper

Baue die Körper nach. Aus wie vielen Steckwürfeln wurden sie gebaut?



Raum und Form



Material: ca. 70 Steckwürfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

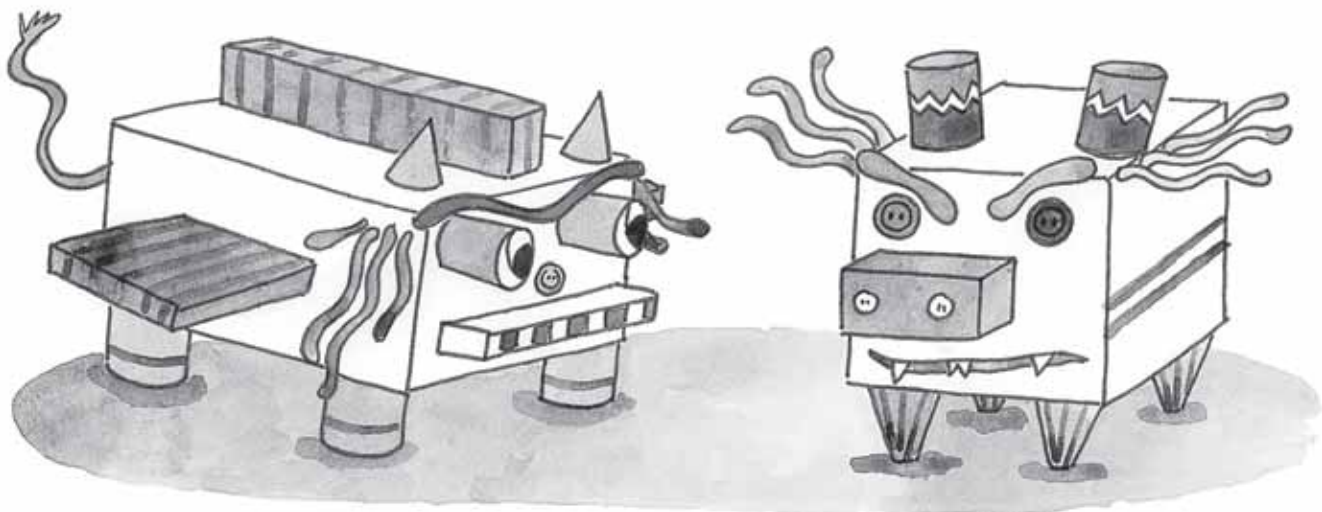


2.82 Körper bauen 2



Körper

Bastle aus den Verpackungen „wilde“ Tiere.
Baue einen Zoo auf.

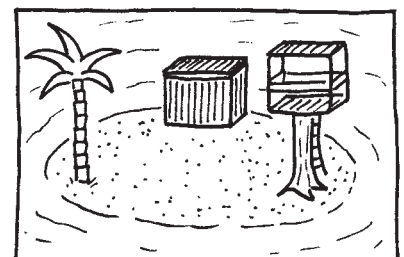
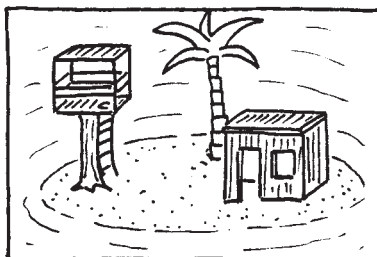
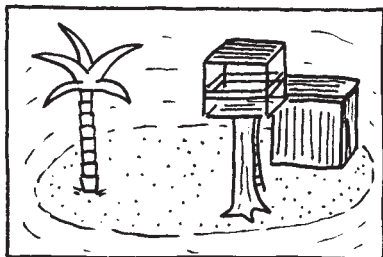
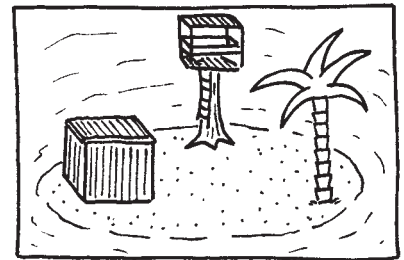
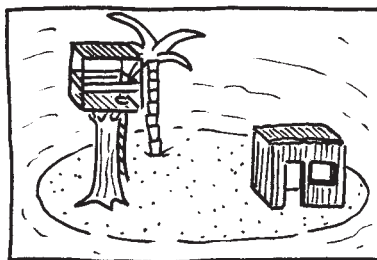
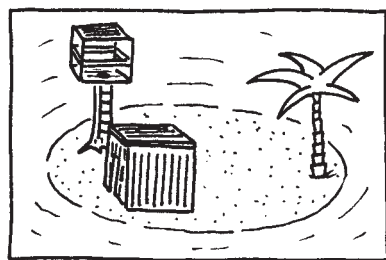
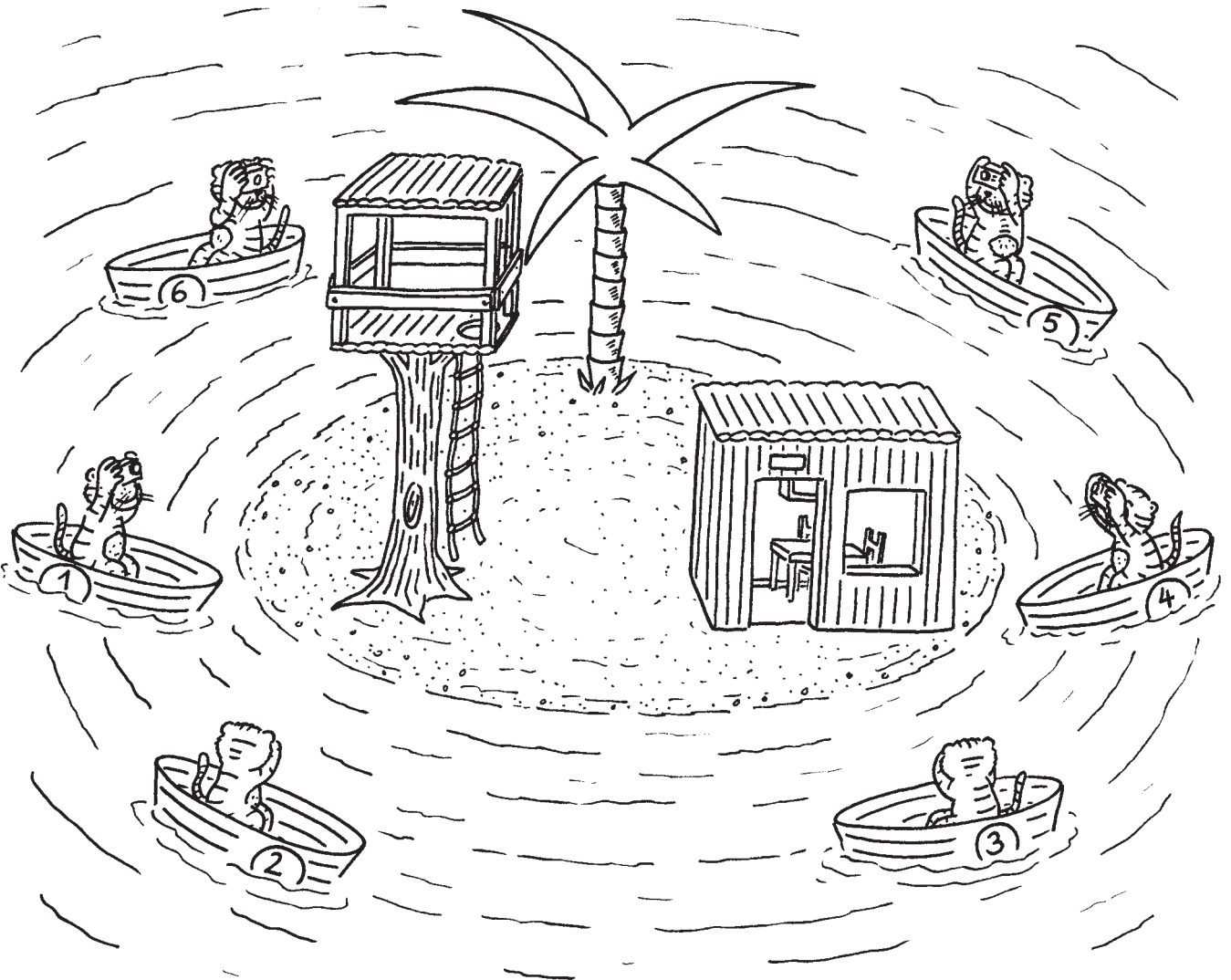


Material: Verpackungen, die aussehen wie Quader, Würfel, Zylinder, Kugeln, Pyramiden; Kleber, Wolle, Knöpfe usw.

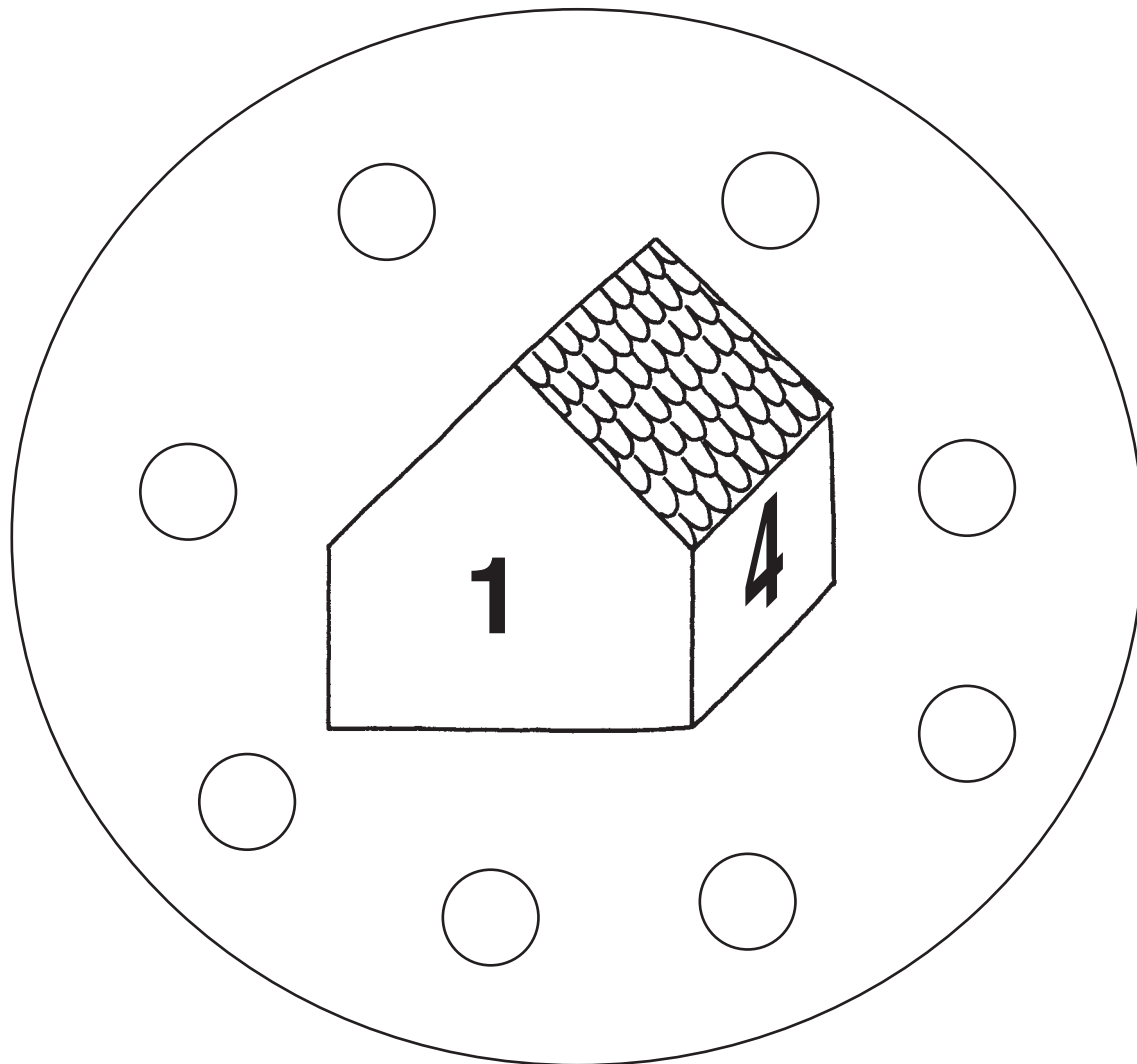




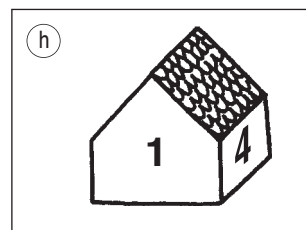
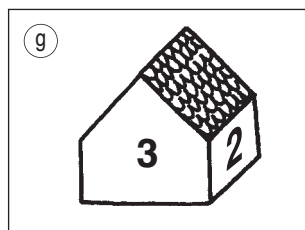
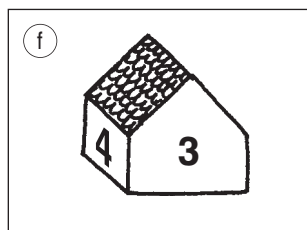
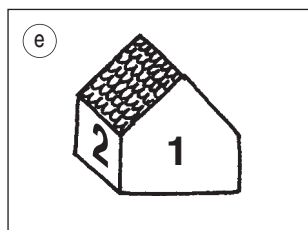
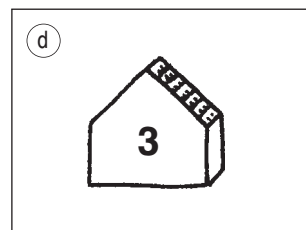
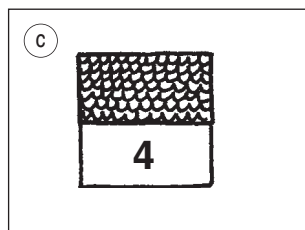
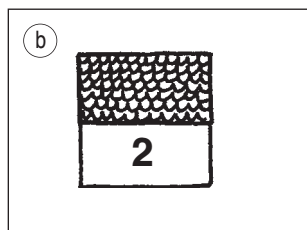
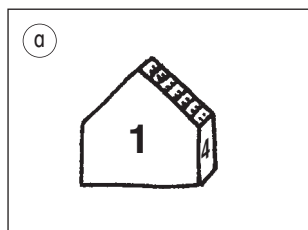
Von welchem Boot aus wurden die Fotos gemacht?
Schreibe die Nummer des Bootes unter das Foto.



Raum und Form



Von welcher Stelle wurden die Bilder aufgenommen?
 Schreibe die passenden Buchstaben in die Kreise.
 Baue das Häuschen zur Kontrolle nach.



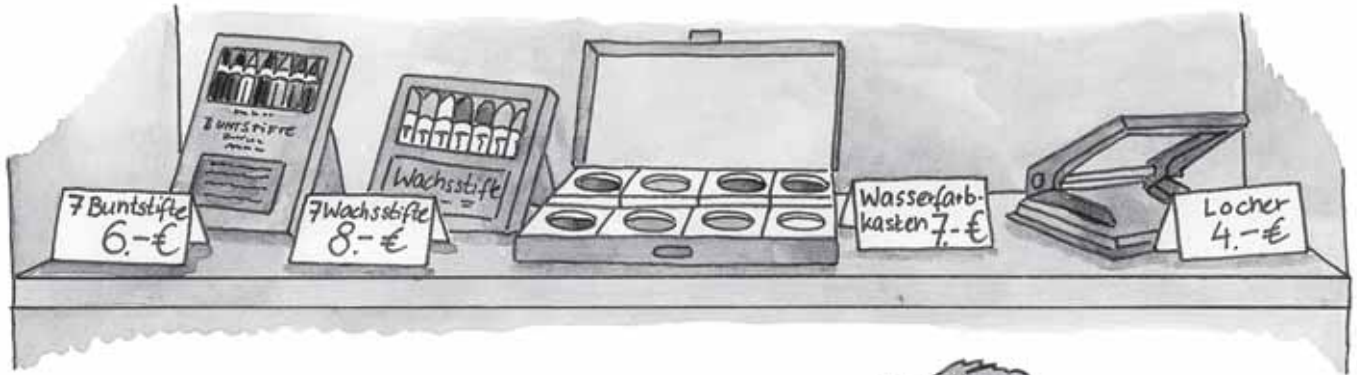
Material: Anlage 5, Schere, Kleber



2.85 Schulsachen einkaufen

Geld

Baut einen Einkaufsladen auf und spielt Einkaufen.
Denkt auch an das Rückgeld.



Material: Spielgeld, Waren, Preisschilder

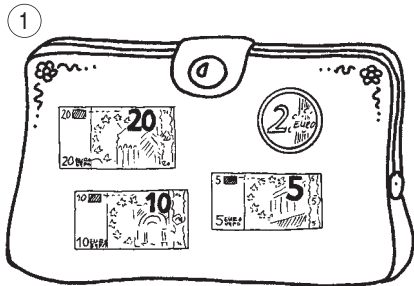
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

Größen und Messen

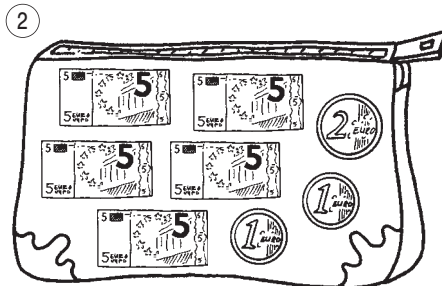
2.86 Geldbeträge zählen

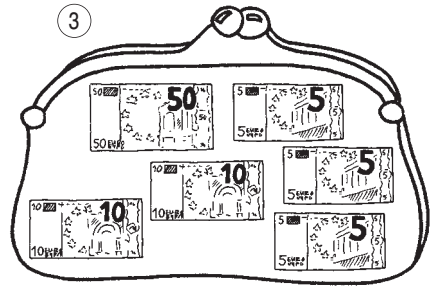
Geld

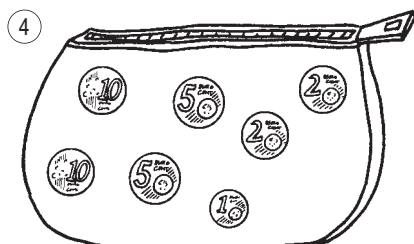
Wie viel Geld ist in den Geldbeuteln?



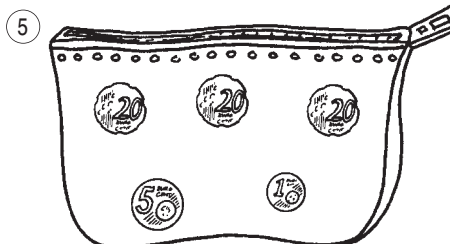
20 € +

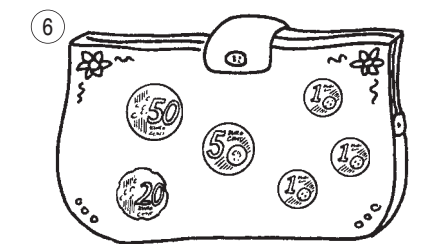






10 ct +





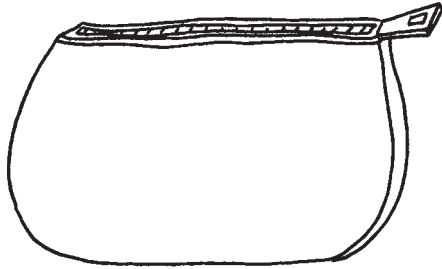
2.87 Geldbeträge zeichnen 1



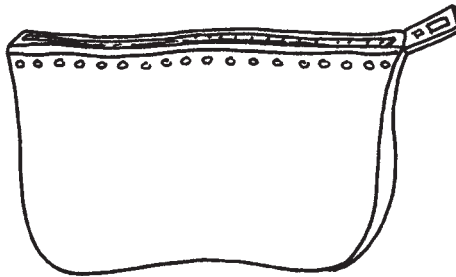
Geld

Lege die Geldbeträge und zeichne sie in die Geldbeutel.

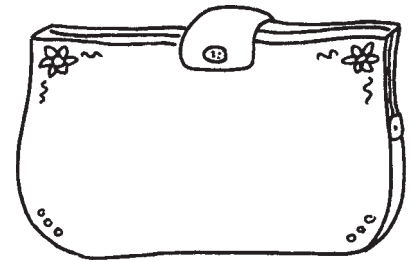
72 €



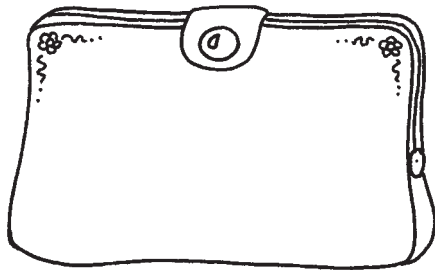
64 €



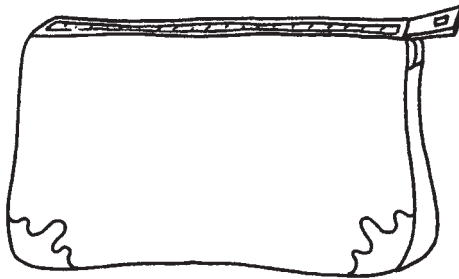
49 €



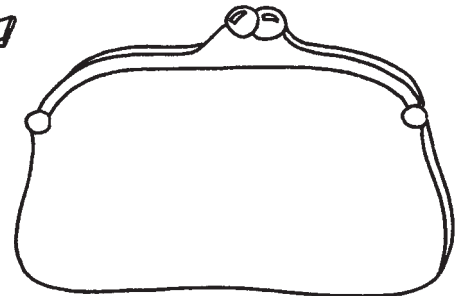
66 ct



98 ct



89 ct



Material: **Spielgeld**



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.88 Geldbeträge zeichnen 2



Geld

Lege und zeichne die Beträge:
mit genau 3 Münzen

40 ct



60 ct

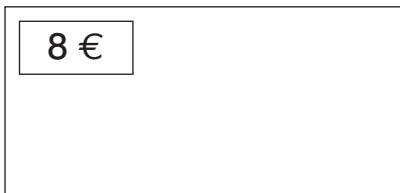


70 ct

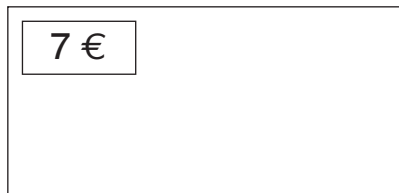


mit genau 4 Münzen

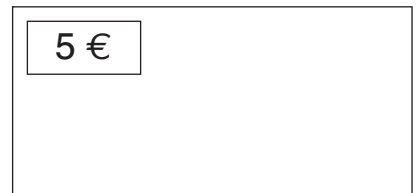
8 €



7 €

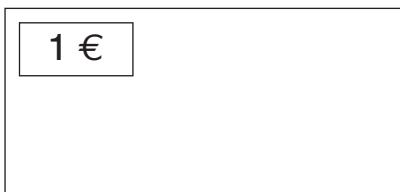


5 €



mit genau 5 Münzen

1 €



90 ct

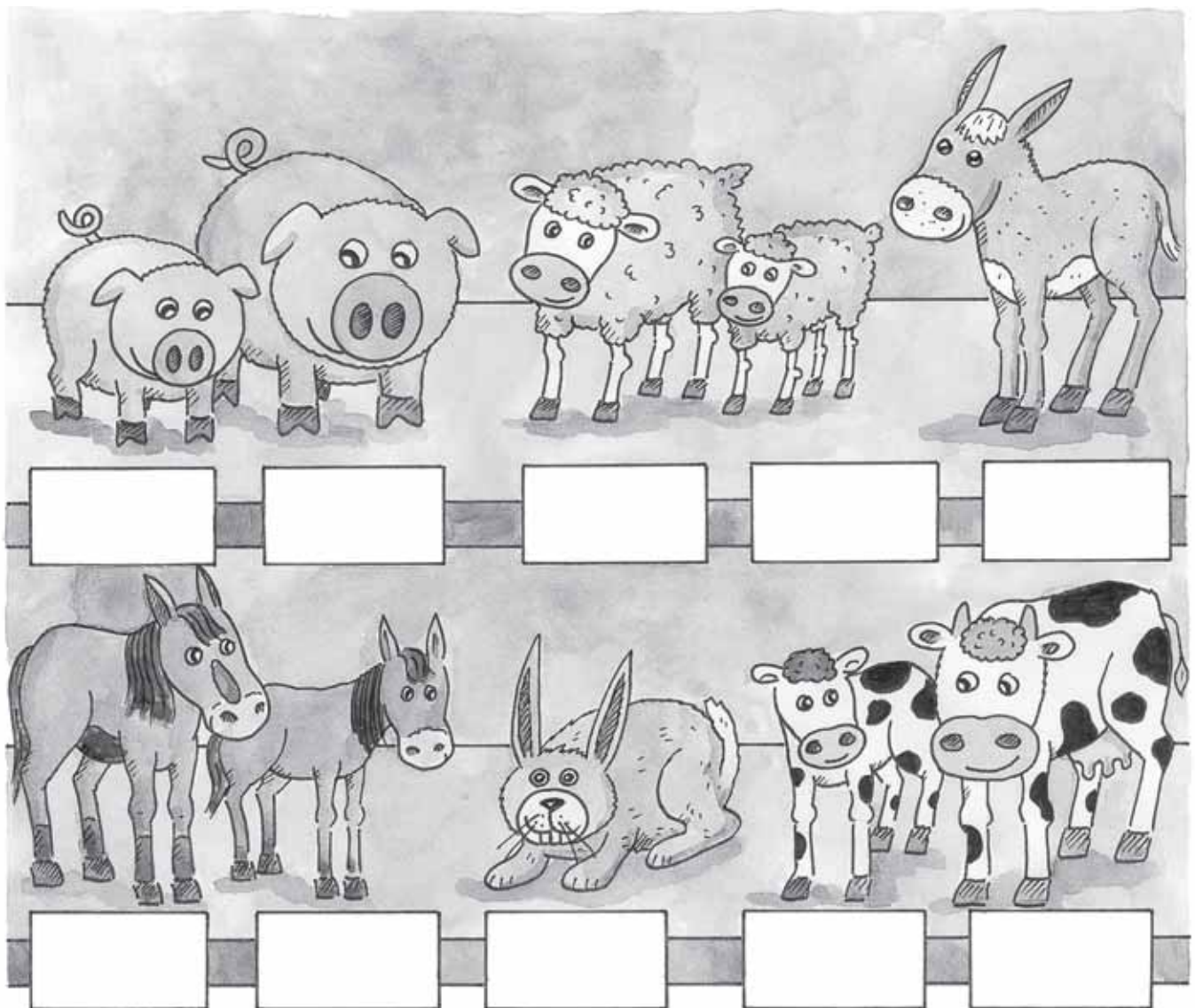


75 ct



Material: **Spielgeld**





Schreibe in die leeren Schilder die Preise nach diesen Vorschriften:

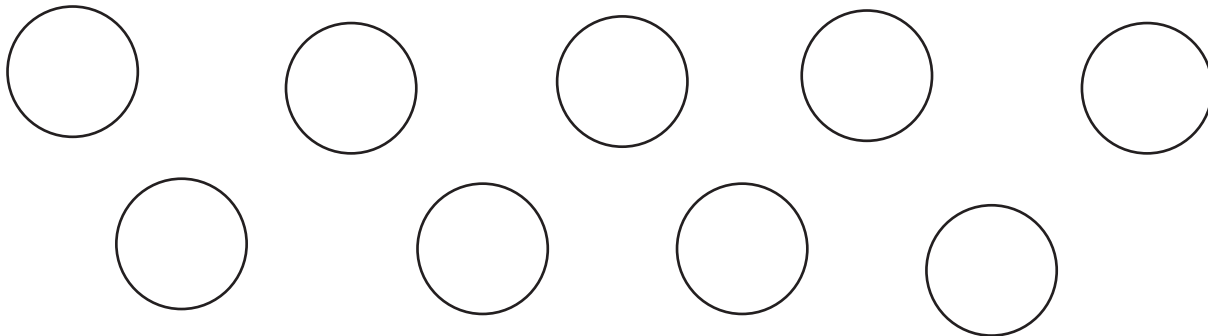
- ▶ Ein Schwein kostet 52 €.
- ▶ Ein Ferkel kostet die Hälfte.
- ▶ Zwei Lämmer kosten genauso viel wie ein Ferkel.
- ▶ Für eine Kuh kannst du dir auch drei Ferkel kaufen.
- ▶ Ein Schaf kostet 20 € mehr als ein Lamm.
- ▶ Ein Pferd kostet so viel wie ein Schwein und ein Lamm zusammen.
- ▶ Ein Esel kostet 16 € weniger als ein Pferd.
- ▶ Wenn du ein Fohlen kaufst und mit einen 50-€-Schein bezahlst, bekommst du 22 € zurück.
- ▶ Ein Hase kostet so viel wie ein Lamm und ein Fohlen zusammen.
- ▶ Ein Kalb kostet 19 € weniger als eine Kuh.





- ① Luise hat in ihrem Geldbeutel 9 Münzen. Es sind alles 1-€- und 2-€-Stücke. Zusammen hat sie 14 €.

Wie viele 1-€-Münzen und 2-€-Münzen hat sie jeweils? Zeichne.



- ② Lisa kauft Hühner und Tauben, von jeder Sorte gleich viele. Ein Huhn kostet 10 €, eine Taube die Hälfte.

Lisa gibt 75 € aus.

Wie viele Hühner und wie viele Tauben hat sie gekauft?

Lisa hat ____ Hühner und ____ Tauben gekauft.



- ③ In dem Kreuz liegen von links nach rechts vier Münzen und von oben nach unten 3 Münzen.

Lege **eine** Münze so um, dass von oben nach unten **und** von links nach rechts jeweils vier Münzen liegen.

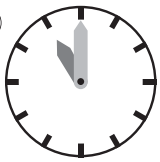




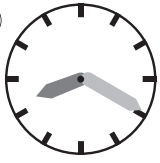
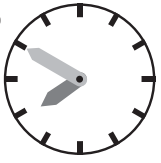










Material: Spielgeld



2.91 Immer zwei Uhrzeiten

Schreibe zu jeder Uhr zwei Uhrzeiten auf.

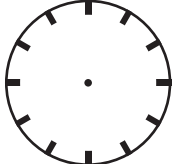
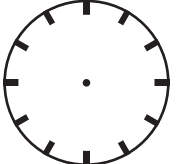
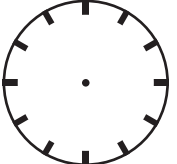
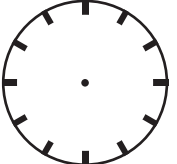
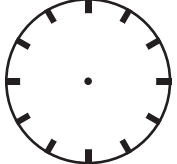
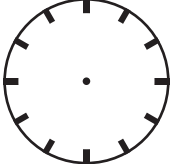
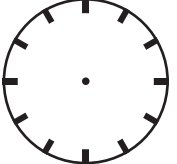
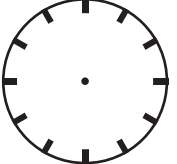
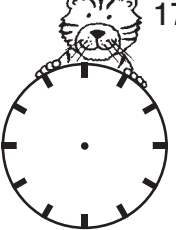
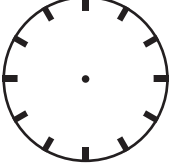
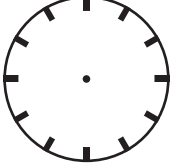
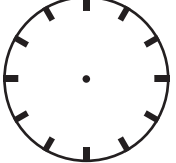
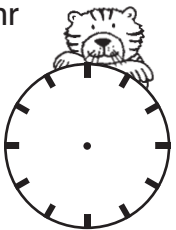
1 	2 	3 	4 	5 
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
6 	7 	8 	9 	10 
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
11 	12 	13 	14 	15 
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.92 Uhrzeiger einzeichnen

Zeichne die Zeiger ein.
Verwende für den Stundenzeiger schwarz und für den Minutenzeiger gelb.



1 	2 	3 	4 	
10.30 Uhr	14.30 Uhr	6.25 Uhr	16.45 Uhr	
5 	6 	7 	8 	
17.50 Uhr	4.20 Uhr	21.55 Uhr	12.10 Uhr	
9 	10 	11 	12 	13 
halb 3	Viertel nach vier	10 nach 6	5 vor 12	Viertel vor 9
Uhr	Uhr	Uhr	Uhr	Uhr


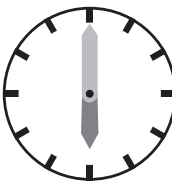
2.93 Zeitspannen berechnen 1







Zeit



Wie viel Zeit vergeht?



①  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h}}$ 

②  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h}}$ 

③  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h}}$ 

④  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h}}$ 

⑤  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h} \quad \square \text{ min}}$ 

⑥  $\xrightarrow{\quad \square \text{ h} \quad \square \text{ min}}$ 

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



2.94 Zeitspannen berechnen 2

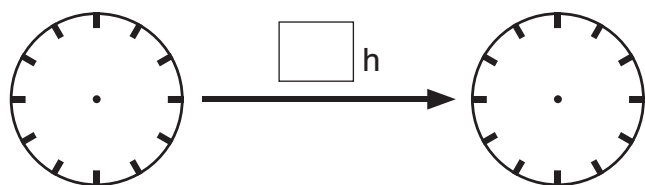


Zeit

Finde eine Frage. Zeichne dann die Uhrzeiten ein und schreibe eine Antwort auf.

- ① Lisa geht um 13.30 Uhr ins Schwimmbad. Um 17.30 Uhr geht sie wieder nach Hause.

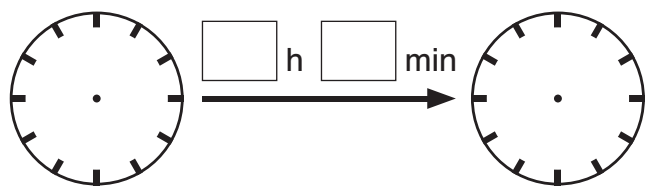
Frage: _____



Antwort: _____

- ② Jonas war 2 Stunden und 30 Minuten bei seinem Freund. Um 19.00 Uhr ging er nach Hause.

Frage: _____



Antwort: _____



Kalender 2015														
	Januar				Februar				März					
M	5	12	19	26	2	9	16	23	2	9	16	23	30	
D	6	13	20	27	3	10	17	24	3	10	17	24	31	
M	7	14	21	28	4	11	18	25	4	11	18	25		
D	1	8	15	22	29	5	12	19	26	5	12	19	26	
F	2	9	16	23	30	6	13	20	27	6	13	20	27	
S	3	10	17	24	31	7	14	21	28	7	14	21	28	
S	4	11	18	25	1	8	15	22	1	8	15	22	29	
	April				Mai				Juni					
M	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	
D	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	
M	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24	
D	2	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11	18	25	
F	3	10	17	24	1	8	15	22	29	5	12	19	26	
S	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	
S	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	
	Juli				August				September					
M	6	13	20	27	3	10	17	24	31	7	14	21	28	
D	7	14	21	28	4	11	18	25	1	8	15	22	29	
M	1	8	15	22	29	5	12	19	26	2	9	16	23	30
D	2	9	16	23	30	6	13	20	27	3	10	17	24	
F	3	10	17	24	31	7	14	21	28	4	11	18	25	
S	4	11	18	25	1	8	15	22	29	5	12	19	26	
S	5	12	19	26	2	9	16	23	30	6	13	20	27	
	Oktober				November				Dezember					
M	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21	28	
D	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	29	
M	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	
D	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31
F	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	
S	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	
S	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	



Schreibe die Wochentage der Reihe nach auf:

Wie heißt der 3. Monat? _____

Wie heißt der Monat vor dem 11. Monat? _____

An welchem Wochentag ist: der 1. Mai? _____

Silvester? _____

Heilig Abend? _____

dein Geburtstag? _____

Wie viele Tage sind es vom 24. Juli bis zum 12. August? _____

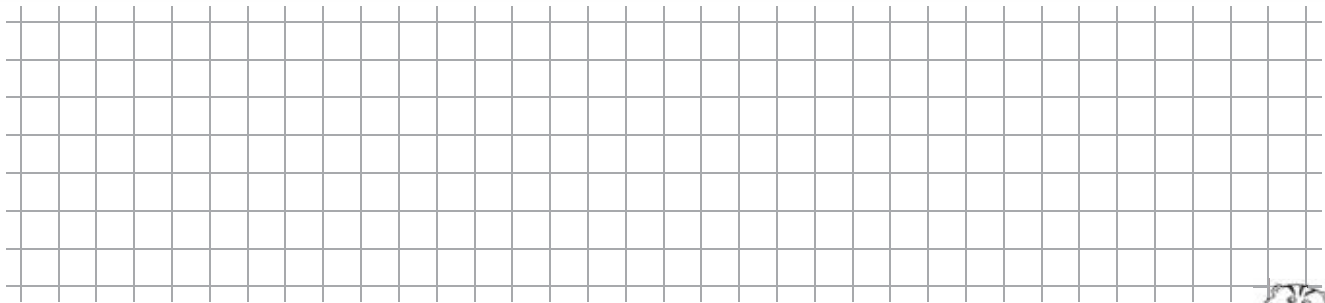
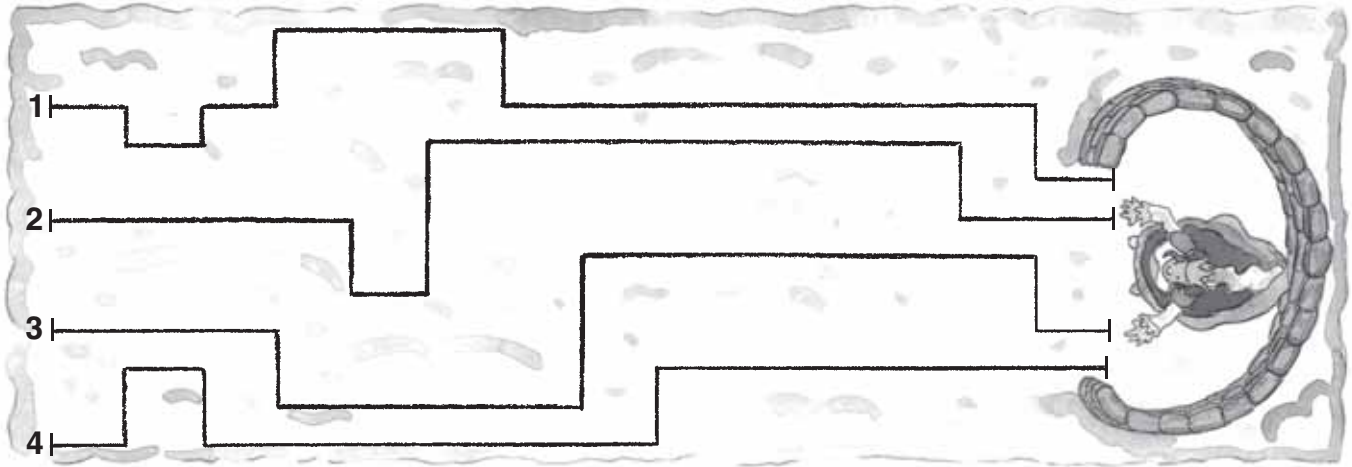
Wenn gestern Freitag, der 10. April war, welcher Tag ist dann übermorgen?

2.96 Strecken messen 1



Längen

Welches ist der kürzeste Weg zur Prinzessin? Schätze zuerst. Miss und rechne dann.



Material: Lineal



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

Größen und Messen

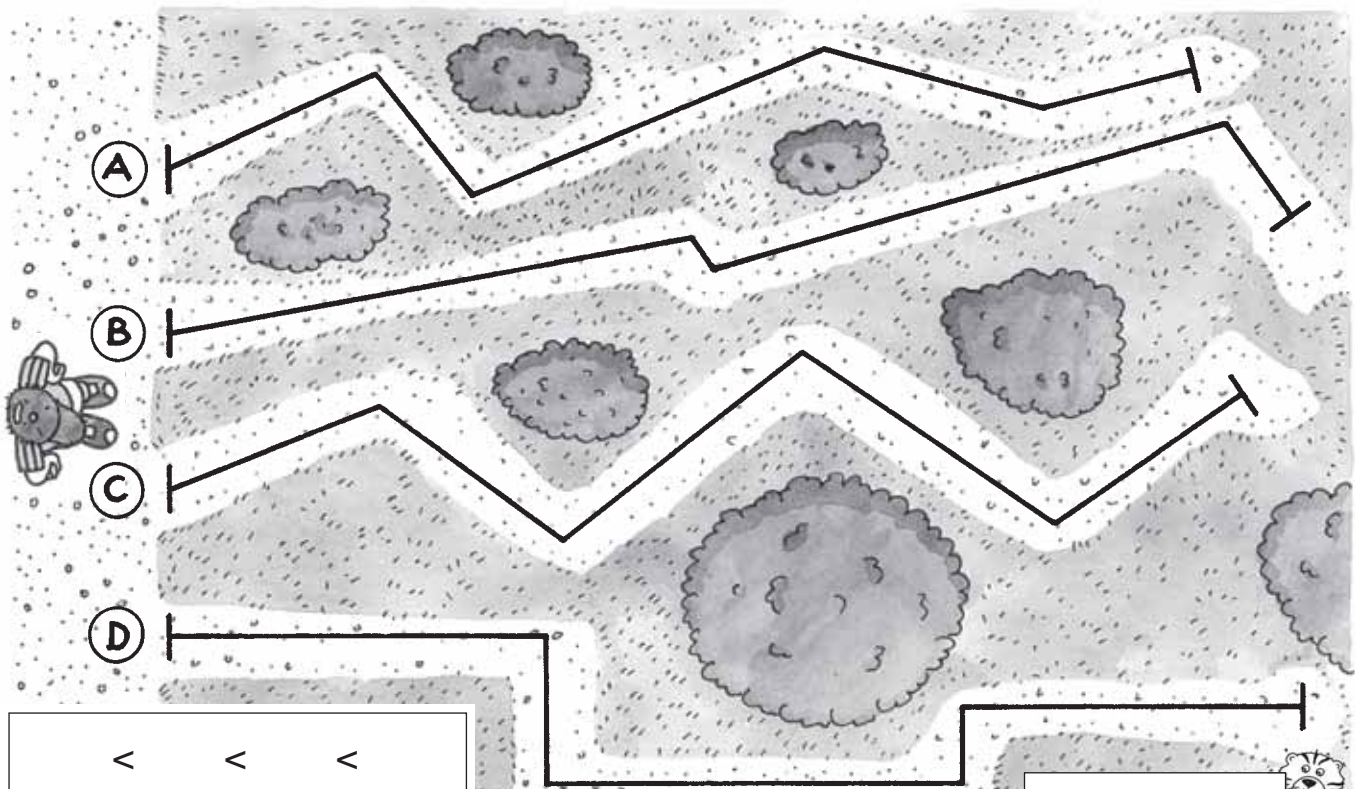


2.97 Strecken messen 2



Längen

Miss die Länge der Wege. Ordne sie der Länge nach.



< < <

Material: Lineal

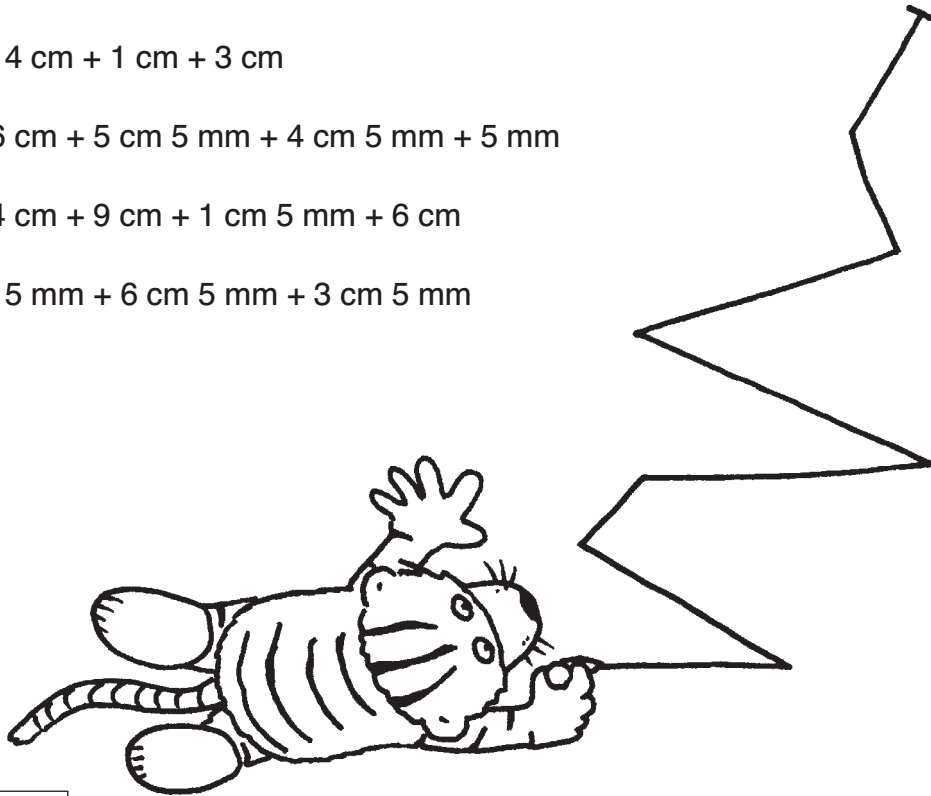


2.98 Strecken zeichnen

Längen

Zeichne Strecken in dein Heft und schreibe die Gesamtlänge dazu.

- ① $2\text{ cm} + 8\text{ cm} + 4\text{ cm} + 1\text{ cm} + 3\text{ cm}$
- ② $3\text{ cm } 5\text{ mm} + 6\text{ cm} + 5\text{ cm } 5\text{ mm} + 4\text{ cm } 5\text{ mm} + 5\text{ mm}$
- ③ $2\text{ cm } 5\text{ mm} + 4\text{ cm} + 9\text{ cm} + 1\text{ cm } 5\text{ mm} + 6\text{ cm}$
- ④ $3\text{ cm} + 5\text{ cm} + 5\text{ mm} + 6\text{ cm } 5\text{ mm} + 3\text{ cm } 5\text{ mm}$



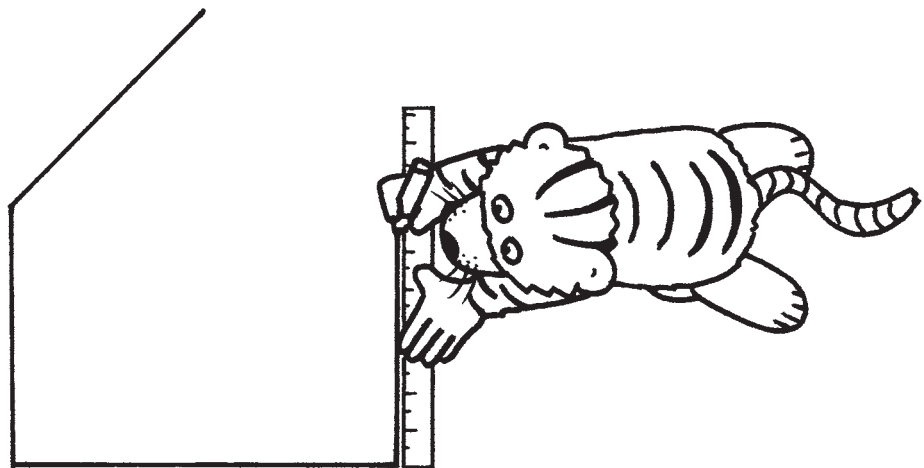
Material: Lineal

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



2.99 Zeichnen 1

Längen



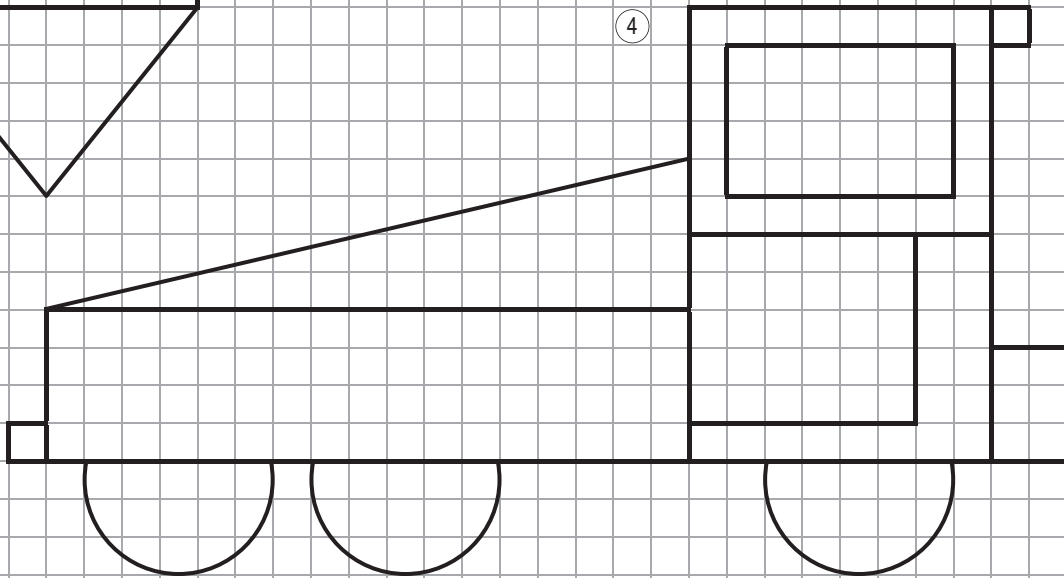
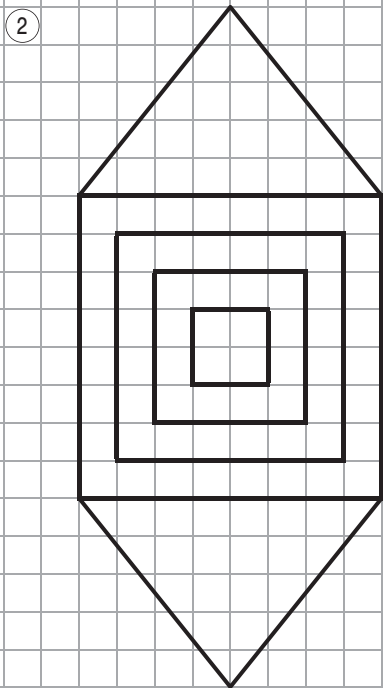
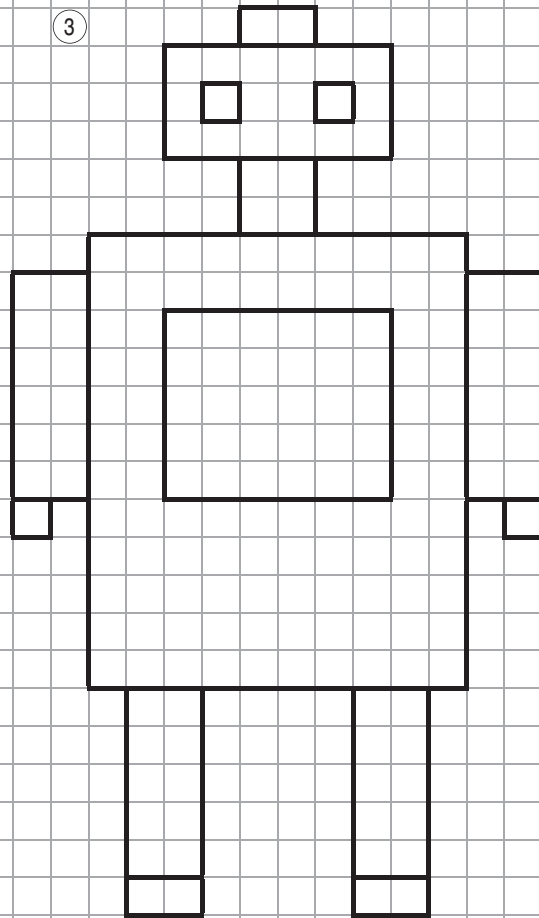
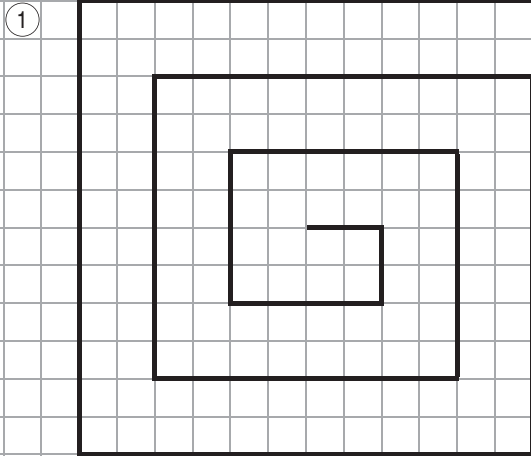
- ① Zeichne ein Haus:
Breite 10 cm,
Höhe der Seitenwände 7 cm,
Höhe des Daches 5 cm,
Tür 2 cm hoch und 1 cm breit,
2 quadratische Fenster mit 1 cm,
2 rechteckige Fenster 3 cm hoch, 2 cm breit,
Länge des Balkons 5 cm.

- ② Zeichne ein Männchen:
Breite des Körpers 3 cm,
Höhe des Körpers 4 cm,
Länge der Beine 3 cm,
Breite der Beine 1 cm,
Länge und Breite des Halses 1 cm,
Höhe und Breite des Kopfes 2 cm,
Breite der Arme 1 cm,
Länge der Arme 2 cm.
Zeichne das Männchen fertig.



Material: Lineal

Zeichne die Figuren genau ins Heft.

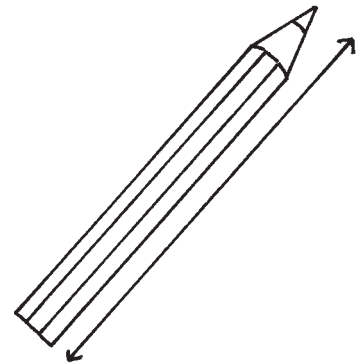
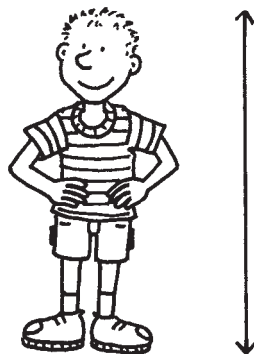
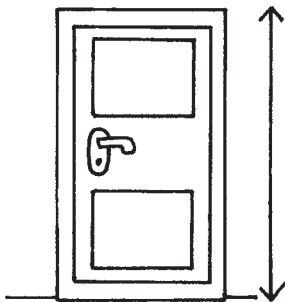
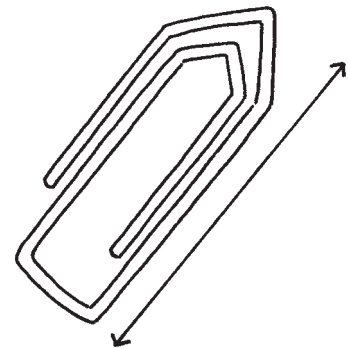
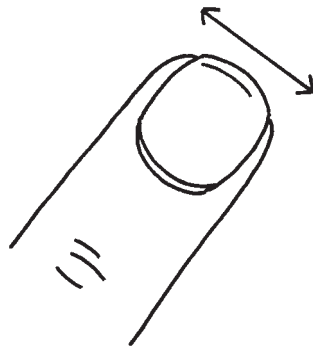


2.101 Memo-Spiel zu Längen



Längen

Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.
Schneide die Kärtchen aus.
Spiele mit den Kärtchen nach den Memory-Regeln.



1 m

2 m

3 cm

1 cm

1 m 30 cm

14 cm

Größen und Messen



Material: Schere



Wie viele Kinder in deiner Klasse sind 6 Jahre, 7 Jahre, 8 Jahre oder 9 Jahre alt? Fertige eine Strichliste an.

6 Jahre:

8 Jahre: ||

7 Jahre:

9 Jahre:

Wie viele Kinder in deiner Klasse haben keine Geschwister, einen Bruder oder eine Schwester, zwei Geschwister, drei oder mehr Geschwister? Fertige auch hier eine Strichliste an.

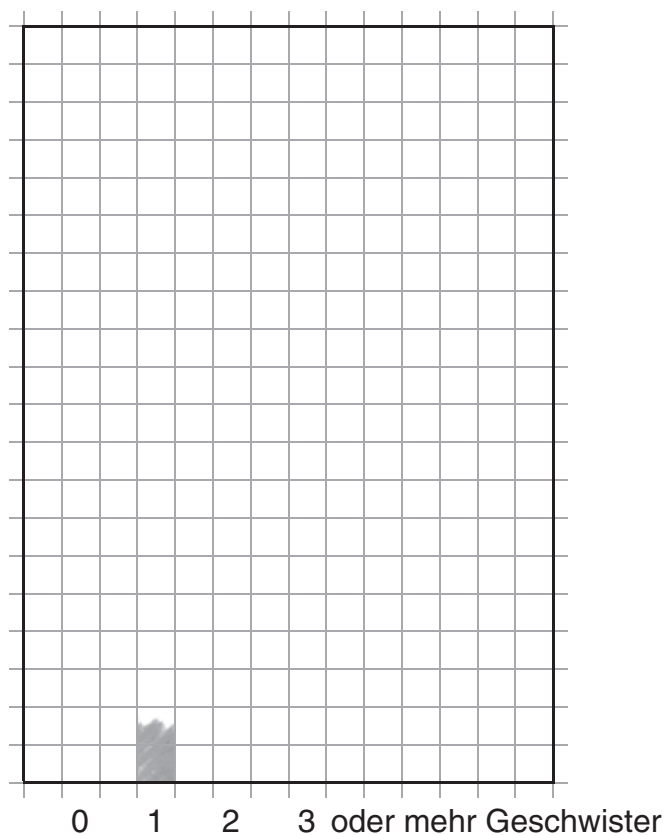
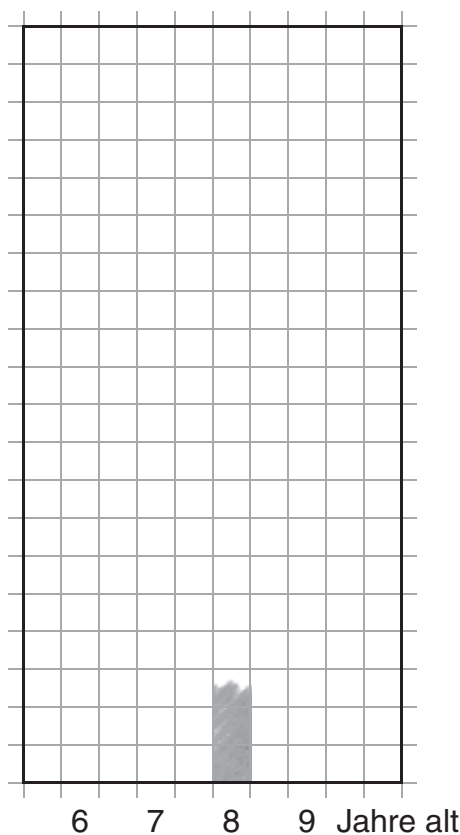
keine Geschwister:

entweder einen Bruder oder eine Schwester: |

zwei Geschwister:

drei oder mehr Geschwister:

Zeichne Säulendiagramme. Für jedes Kind malst du ein Kästchen an.









Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

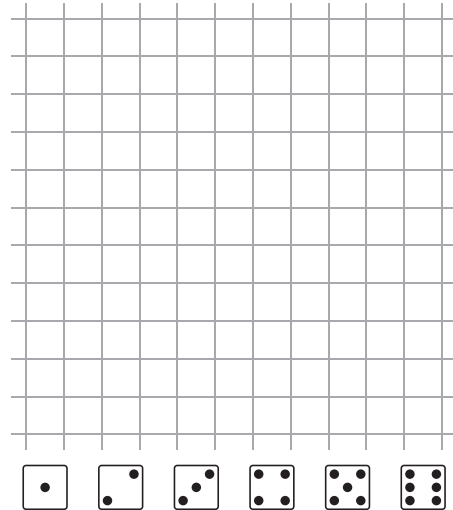
2.103 Mit einem Würfel würfeln

Daten sammeln und darstellen

Würfle mit einem Würfel 20-mal und schreibe mit einer Strichliste auf, wie oft du jede Zahl gewürfelt hast.

Stelle dein Ergebnis in einem Säulendiagramm dar. Vergleiche mit einem Partner.



Material: ein 6er-Würfel



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



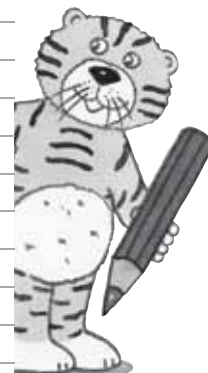
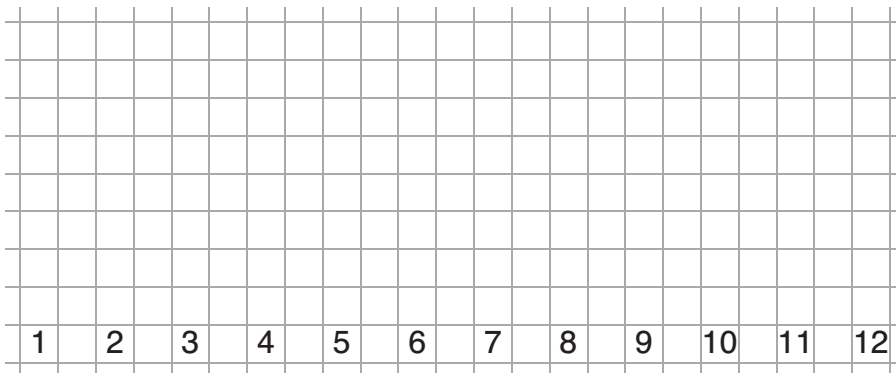
2.104 Mit zwei Würfeln würfeln

Daten sammeln und darstellen

Würfle 20-mal mit zwei Würfeln und addiere jedes Mal die Zahlen. Schreibe deine Ergebnisse in einer Strichliste auf.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Stelle dein Ergebnis in einem Säulendiagramm dar. Vergleiche mit einem Partner.



Material: zwei 6er-Würfel

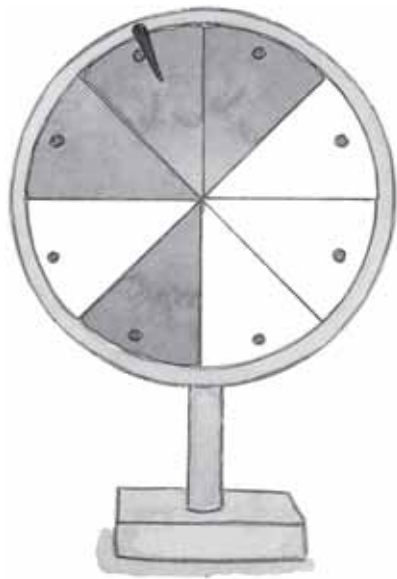
Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

2.105 Gewinnen am Glücksrad 1



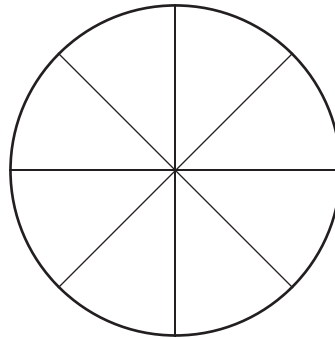
Wahrscheinlichkeit

Das Glücksrad hat 8 Teile.
Wenn man es dreht, bleibt es irgendwann beim Pfeil stehen.
Du gewinnst, wenn das Glücksrad beim grauen Feld stehen bleibt.

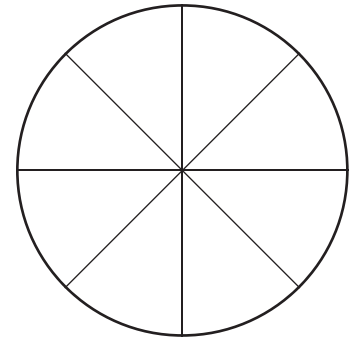


Zeichne ein Glücksrad, bei dem ...

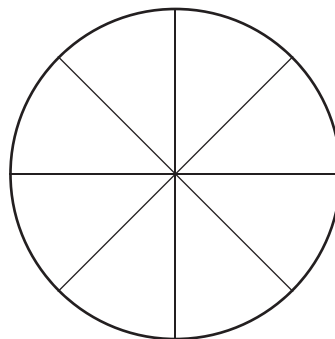
a) ... man nur selten gewinnt.



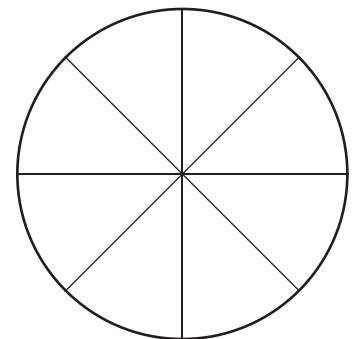
b) ... man sehr häufig gewinnt.



c) ... man immer gewinnt.



d) ... man nie gewinnt.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

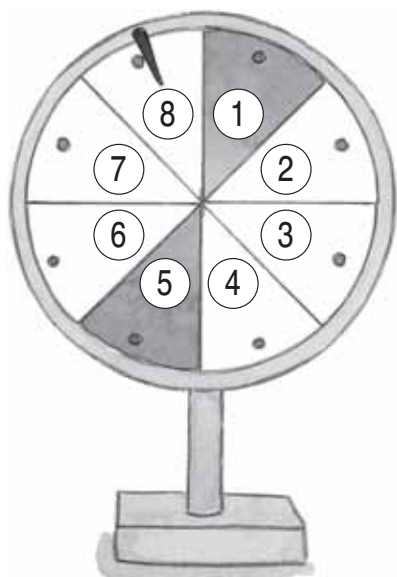


2.106 Gewinnen am Glücksrad 2



Wahrscheinlichkeit

Das Glücksrad hat 8 Teile.
Wenn man es dreht, bleibt es irgendwann beim Pfeil stehen.
Auf der Gewinnkarte steht, wann du gewinnst.



Entscheide, bei welcher Gewinnkarte man **nie**, bei welcher man **selten**, **oft** oder **immer** gewinnt.

Vervollständige die Sätze:

Gewinnkarte 1:
Gewinn bei weiß

Man gewinnt

_____ *oft* _____.

Gewinnkarte 2:
Gewinn bei < 10

Man gewinnt

_____.

Gewinnkarte 3:
Gewinn bei gelb

Man gewinnt

_____.

Gewinnkarte 4:
Gewinn bei grau

Man gewinnt

_____.

Zahlen und Operationen

3.1	Hunderter, Zehner und Einer	Zahlen bis 1 000	Seite 130
3.2	Zahlen mit Wörtern und Ziffern	Zahlen bis 1 000	Seite 130
3.3	Zahlenballons	Zahlen bis 1 000	Seite 131
3.4	Wer würfelt die größte Zahl?	Zahlen bis 1 000	Seite 131
3.5	Rätsel im Tausenderbuch 1	Zahlen bis 1 000	Seite 132
3.6	Rätsel im Tausenderbuch 2	Zahlen bis 1 000	Seite 133
3.7	Rätsel im Tausenderbuch 3	Zahlen bis 1 000	Seite 134
3.8	Falsche Zahlen	Zahlen bis 1 000	Seite 134
3.9	Am Zahlenstrahl	Zahlen bis 1 000	Seite 135
3.10	Zahlen angeln – Spiel	Zahlen bis 1 000	Seite 136
3.11	Wer schafft es hinauf zur 1 000? – Spiel	Zahlen bis 1 000	Seite 137
3.12	Rechentabellen	Addition/Subtraktion	Seite 138
3.13	Rechenmauern	Addition/Subtraktion	Seite 138
3.14	Rechenräder	Addition/Subtraktion	Seite 139
3.15	Nachbarzahlen	Addition/Subtraktion	Seite 139
3.16	Schriftliche Addition 1	Addition/Subtraktion	Seite 140
3.17	Schriftliche Addition 2	Addition/Subtraktion	Seite 140
3.18	Fehlende Ziffern bei der Addition	Addition/Subtraktion	Seite 141
3.19	Schriftliche Subtraktion 1	Addition/Subtraktion	Seite 141
3.20	Schriftliche Subtraktion 2	Addition/Subtraktion	Seite 142
3.21	Fehlende Ziffern bei der Subtraktion	Addition/Subtraktion	Seite 142
3.22	Finde die Fehler 1	Addition/Subtraktion	Seite 143
3.23	Finde die Fehler 2	Addition/Subtraktion	Seite 143
3.24	Finde die Fehler 3	Addition/Subtraktion	Seite 144
3.25	Finde die Fehler 4	Addition/Subtraktion	Seite 144
3.26	Finde die Fehler 5	Addition/Subtraktion	Seite 145
3.27	Finde die Fehler 6	Addition/Subtraktion	Seite 145
3.28	Plus und Minus mit Zehnerzahlen – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 146
3.29	Mit Plus über den Fluss – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 146
3.30	Mit Minus über den Fluss – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 147
3.31	Subtraktions- Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 147
3.32	Wer würfelt bis 0? – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 148
3.33	Zahlen pflücken – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 149
3.34	Rechenmaschine – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 149
3.35	Textaufgaben zuordnen	Addition/Subtraktion	Seite 150
3.36	Textaufgaben erfinden	Addition/Subtraktion	Seite 150
3.37	Einmaleins-Bild	Multiplikation/Division	Seite 151
3.38	Einmaleins-Kreisel – Spiel	Multiplikation/Division	Seite 151
3.39	Einmaleins-Trimory – Spiel	Multiplikation/Division	Seite 152
3.40	Im Einmaleins-Dschungel – Spiel	Multiplikation/Division	Seite 153
3.41	Einmaleins-Würfeln – Spiel	Multiplikation/Division	Seite 154
3.42	Einmaleins-Mauern	Multiplikation/Division	Seite 154
3.43	Einmaleins-Räder 1	Multiplikation/Division	Seite 155
3.44	Einmaleins-Räder 2	Multiplikation/Division	Seite 155
3.45	Einmaleins-Tabellen	Multiplikation/Division	Seite 156
3.46	Einsdurcheins-Tabellen	Multiplikation/Division	Seite 156
3.47	Einsdurcheins-Schlange	Multiplikation/Division	Seite 157
3.48	Richtig oder falsch?	Multiplikation/Division	Seite 157
3.49	Kleine und große Aufgaben	Multiplikation/Division	Seite 158
3.50	Rechenfußball	Multiplikation/Division	Seite 158








































3.51	Ein-Minuten-Einmaleins 1	☹	Multiplikation/Division	Seite 159
3.52	Ein-Minuten-Einmaleins 2	☹	Multiplikation/Division	Seite 160
3.53	Ein-Minuten-Einmaleins 3	☹	Multiplikation/Division	Seite 161
3.54	Ein-Minuten-Einmaleins rückwärts	☹☹	Multiplikation/Division	Seite 162
3.55	Ein-Minuten-Einsdurcheins 1	☹	Multiplikation/Division	Seite 163
3.56	Ein-Minuten-Einsdurcheins 2	☹	Multiplikation/Division	Seite 164
3.57	Ein-Minuten-Einsdurcheins 3	☹	Multiplikation/Division	Seite 165
3.58	Ein-Minuten-Einsdurcheins rückwärts	☹☹	Multiplikation/Division	Seite 166
3.59	Welches Tier ist versteckt?	☹	Grundrechenarten	Seite 167
3.60	Rechenschlange	☹☹	Grundrechenarten	Seite 167
3.61	Rechengitter 1	☹☹	Grundrechenarten	Seite 168
3.62	Rechengitter 2	☹☹	Grundrechenarten	Seite 168
3.63	Zahlenrätsel 1	☹☹	Grundrechenarten	Seite 169
3.64	Zahlenrätsel 2	☹☹	Grundrechenarten	Seite 169
3.65	Zahlenrätsel 3	☹☹	Grundrechenarten	Seite 170
3.66	Zahlenrätsel 4	☹☹	Grundrechenarten	Seite 170
3.67	Zahlenrätsel 5	☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 171
3.68	Zahlenrätsel 6	☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 171
3.69	Die Schlüsselzahl öffnet Wege	☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 172
3.70	Wer trifft die Hundert? – Spiel	☹☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 173
3.71	Über den Fluss – Spiel	☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 174
3.72	Ein Spiel erfinden – Spiel	☹☹	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 175

Raum und Form

3.73	Versteckfiguren 1	☹☹	Grundformen	Seite 176
3.74	Versteckfiguren 2	☹☹	Grundformen	Seite 176
3.75	Muster 1	☹☹	Muster	Seite 177
3.76	Muster 2	☹☹	Muster	Seite 177
3.77	Muster 3	☹☹	Muster	Seite 178
3.78	Muster 4	☹☹	Muster	Seite 178
3.79	Muster 5	☹	Muster	Seite 179
3.80	Muster 6	☹☹	Muster	Seite 180
3.81	Körper 1	☹	Körper	Seite 181
3.82	Körper 2	☹	Körper	Seite 181
3.83	Körperrätsel 1	☹	Körper	Seite 182
3.84	Körperrätsel 2	☹☹	Körper	Seite 182
3.85	Körpernetze 1	☹☹	Körper	Seite 183
3.86	Körpernetze 2	☹☹	Körper	Seite 184
3.87	Körpernetze 3	☹☹	Körper	Seite 185
3.88	Memo- Spiel zu Körpern	☹	Körper	Seite 186
3.89	Bauwerke zuordnen	☹☹	Körper und Baupläne	Seite 187
3.90	Bauwerke und ihre Ansichten	☹☹	Körper und Baupläne	Seite 187
3.91	Memo- Spiel zu Bauwerken	☹☹	Körper und Baupläne	Seite 188
3.92	Der gespiegelte Tiger	☹	Symmetrie	Seite 189
3.93	Der Spiegel-Tiger	☹	Symmetrie	Seite 189
3.94	Wörter finden	☹	Symmetrie	Seite 190
3.95	Symmetrie mit Streichhölzern	☹	Symmetrie	Seite 190
3.96	Symmetrisch ergänzen 1	☹	Symmetrie	Seite 191
3.97	Symmetrisch ergänzen 2	☹	Symmetrie	Seite 192
3.98	Symmetrisch ergänzen 3	☹☹	Symmetrie	Seite 192

3.99	Symmetrisch ergänzen 4	 Symmetrie	Seite 193
3.100	Symmetrisch ergänzen 5	 Symmetrie	Seite 193

Größen und Messen

3.101	Geldbeträge zeichnen 1	  Geld	Seite 194
3.102	Geldbeträge zeichnen 2	  Geld	Seite 194
3.103	Rückgeld berechnen und zeichnen	  Geld	Seite 195
3.104	Sportgeräte einkaufen	  Geld	Seite 195
3.105	Uhrzeit und Datum	 Zeit	Seite 196
3.106	Welche Zeiten gehören zusammen?	 Zeit	Seite 196
3.107	Mein Tagesablauf	 Zeit	Seite 197
3.108	Ein witziger Tagesablauf	 Zeit	Seite 198
3.109	Strecken messen 1	 Längen	Seite 199
3.110	Strecken messen 2	  Längen	Seite 200
3.111	Messen und zeichnen	 Längen	Seite 201
3.112	Pfeilbilder 1	  Längen	Seite 201
3.113	Memo-Spiel zu Längen 1	 Längen	Seite 202
3.114	Memo-Spiel zu Längen 2	 Längen	Seite 203
3.115	Pfeilbilder 2	  Gewichte	Seite 204
3.116	Pfeilbilder 3	  Gewichte	Seite 205
3.117	Pfeilbilder 4	  Gewichte	Seite 205
3.118	Meine Merk-Gewichte	 Gewichte	Seite 206
3.119	Gewichte darstellen	  Gewichte	Seite 206
3.120	Mit Gewichten rechnen 1	 Gewichte	Seite 207
3.121	Mit Gewichten rechnen 2	  Gewichte	Seite 207
3.122	Memo-Spiel zu Gewichten	 Gewichte	Seite 208
3.123	Pfeilbilder 5	  Volumen	Seite 209
3.124	Alle brauchen Wasser	 Volumen	Seite 209
3.125	Memo-Spiel zu Volumen	 Volumen	Seite 210
3.126	Fehlende Angaben ergänzen	  Größen	Seite 211

Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit

3.127	Sprungweiten von Tieren	 Diagramme lesen	Seite 212
3.128	Sonnetage im Jahr	 Diagramme lesen	Seite 212
3.129	Verkehrszählung	  Diagramme lesen	Seite 213
3.130	Kreisdiagramme zuordnen	  Diagramme zuordnen	Seite 213
3.131	Säulen zuordnen	  Diagramme zuordnen	Seite 214
3.132	Geschwindigkeiten von Tieren	  Daten darstellen	Seite 214
3.133	Sicher, möglich, unmöglich 1	  Wahrscheinlichkeit	Seite 215
3.134	Sicher, möglich, unmöglich 2	  Wahrscheinlichkeit	Seite 215

3.1 Hunderter, Zehner und Einer

Male die Hunderterplatten mit Gelb, die Zehnerstangen mit Rot und die Einer mit Blau an. Fülle dann die Tabelle aus und trage die Zahl ein.

H	Z	E	
			= []

H	Z	E	
			= []

H	Z	E	
			= []

H	Z	E	
			= []

H	Z	E	
			= []

H	Z	E	
			= []

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.2 Zahlen mit Wörtern und Ziffern

Male die zusammengehörenden Kärtchen mit der gleichen Farbe an.

sechshundert

512

521

sechshundertdreiundachtzig

801

810

fünfhundertzwölf

638

999

achthunderteins

419

683

dreihundertsiebenundvierzig

490

600

vierhundertneunzehn

347

neunhundertneunundneunzig

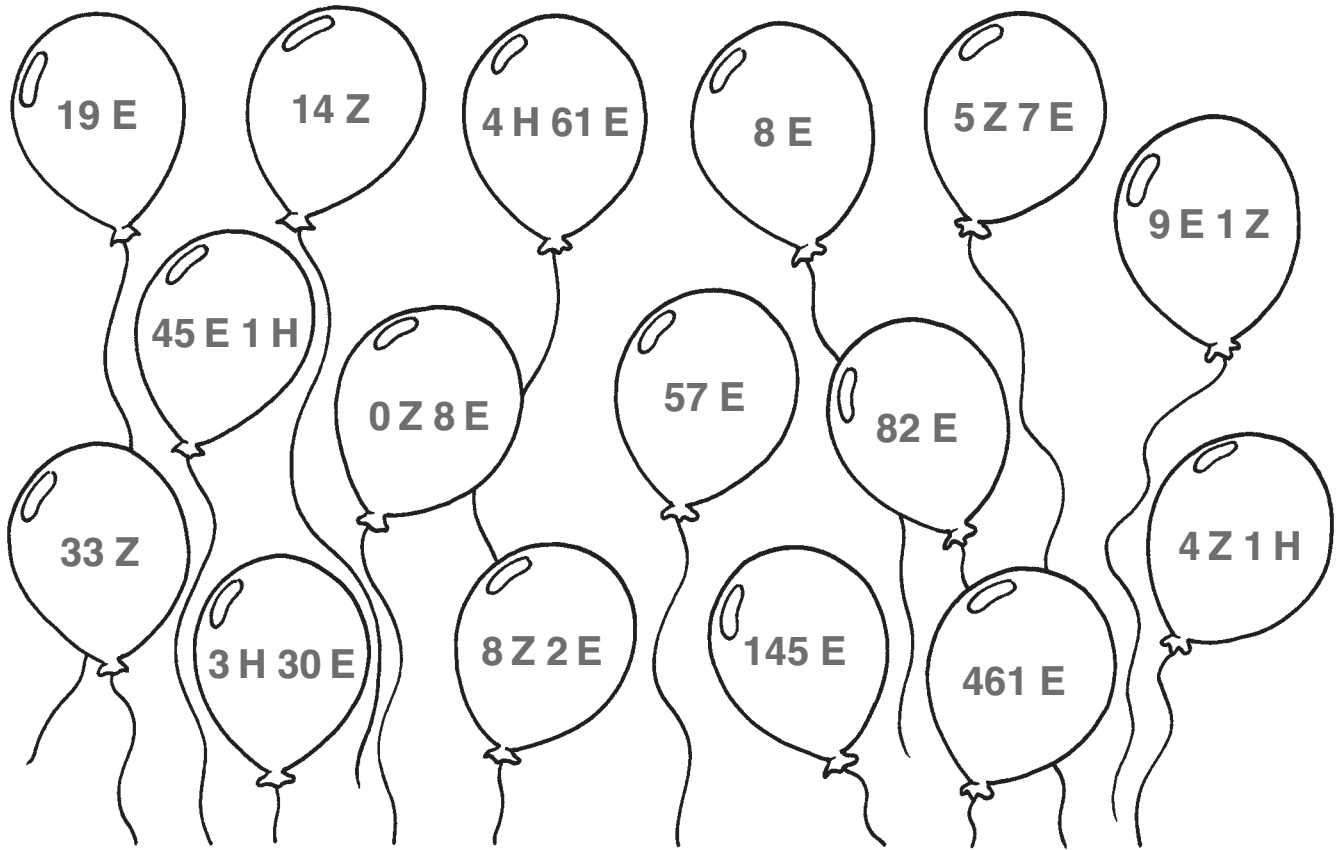
374

3.3 Zahlenballons



Zahlen bis 1 000

Immer zwei Zahlen sind gleich. Male zusammenpassende Luftballons in der gleichen Farbe an.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg




3.4 Wer würfelt die größte Zahl?




Zahlen bis 1 000

Spiel für 2 Kinder: Würfelt abwechselnd. Nach jedem Wurf müsst ihr die Würfelzahl an eine Stelle in der Stellenwerttabelle eintragen. Wenn beide Spieler eine dreistellige Zahl erwürfelt haben, werden die Zahlen verglichen. Wer hat die größere Zahl?



Name:		
H	Z	E



Name:		
H	Z	E



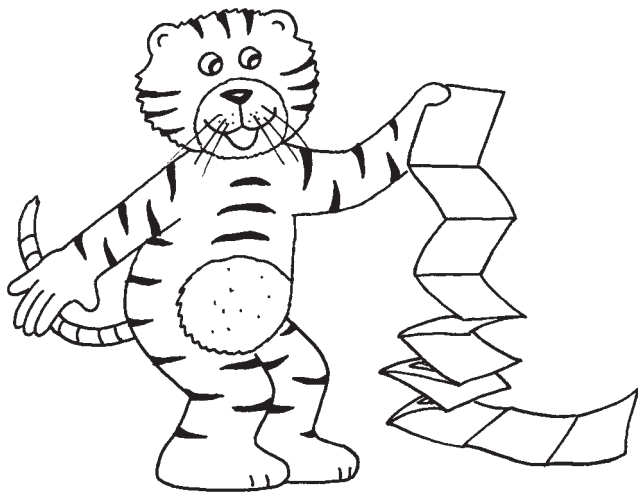
Material: ein 12er-Würfel

3.5 Rätsel im Tausenderbuch 1

Trage die fehlenden Zahlen in die Felder.

①

301	302		304	305			308	309	310
	312		314	315			318	319	320
	322		324	325	326	327	328	329	
331	332		334	335				339	
341	342	343			346	347	348	349	
351	352	353	354	355	356	357		359	
361						367	368	369	370
371	372	373	374	375	376	377		379	380
				385	386	387		389	390
391	392	393	394			397	398	399	



②

501					506			509	510
511		513	514	515	516			519	520
521		523			526			529	
531		533			536			539	
541	542	543			546	547	548	549	550
551		553	554					559	560
561		563	564					569	570
571		573	574	575	576	577	578	579	580
581		583	584	585	586	587	588		
591	592				596	597	598		



③

901	902	903	904	905	906	907			
911	912				916	917			
921	922	923	924	925	926	927			
			934	935	936	937	938	939	940
			944	945	946				
			954	955	956	957	958	959	960
			964	965					
971	972	973	974	975					
981			984	985					
991			994	995					



Welche Zahlen müssten bei den Buchstaben stehen?

①

				A
		B		
			169	
	C			

A = _____
B = _____
C = _____

②

					D	
	E					
				266		
						F

D = _____
E = _____
F = _____

③

G			315						
					H				
									I

G = _____
H = _____
I = _____



④

J							
	K						
						L	
			555				

J = _____
K = _____
L = _____

⑤

		M		
741			N	
				O

M = _____
N = _____
O = _____

⑥

						P	
	953						
Q							
							R

P = _____
Q = _____
R = _____

⑦

Setze die Buchstaben S bis Z in leere Felder. Dein Partner löst dann die Aufgaben.

S = _____ T = _____
U = _____ V = _____
W = _____ X = _____
Y = _____ Z = _____

3.7 Rätsel im Tausenderbuch 3



Zahlen bis 1 000

Trage die fehlenden Zahlen in die Ausschnitte aus dem Tausenderbuch ein.

	223	

			350

				779

					460

			1000

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.8 Falsche Zahlen



Zahlen bis 1 000

In die Zahlenfolgen haben sich falsche Zahlen eingeschlichen. Streiche diese durch.

100 110 120 125 130 140 141 150 160 170 175 180 190 200

305 310 315 317 320 325 330 333 335 340 345 350 350 355

750 720 690 660 650 630 600 580 570 550 540 520 510 500

560 585 610 635 650 660 685 700 710 725 735 760 770 785

1000 965 930 895 870 860 830 825 790 765 755 720 685 660



Partnerarbeit:

Jeder erhält einen Zahlenstrahl und markiert 5 Zahlen mit den Buchstaben A bis E. Dann werden die Streifen getauscht. Der Partner löst die Aufgabe. Zum Schluss wird gemeinsam kontrolliert.

A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____



A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____



A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____



A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____



A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____

















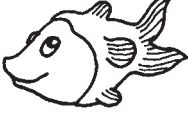


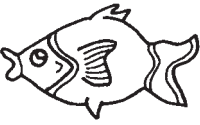







A: _____ B: _____ C: _____ D: _____ E: _____

3.10 Zahlen angeln

Zahlen bis 1 000

Spiel für 3 Kinder: Mindestens 3 Angler sollten teilnehmen. Jeder angelt eine Zahl. Wer am Ende der Angelrunde die größte Zahl hat, hat gewonnen.

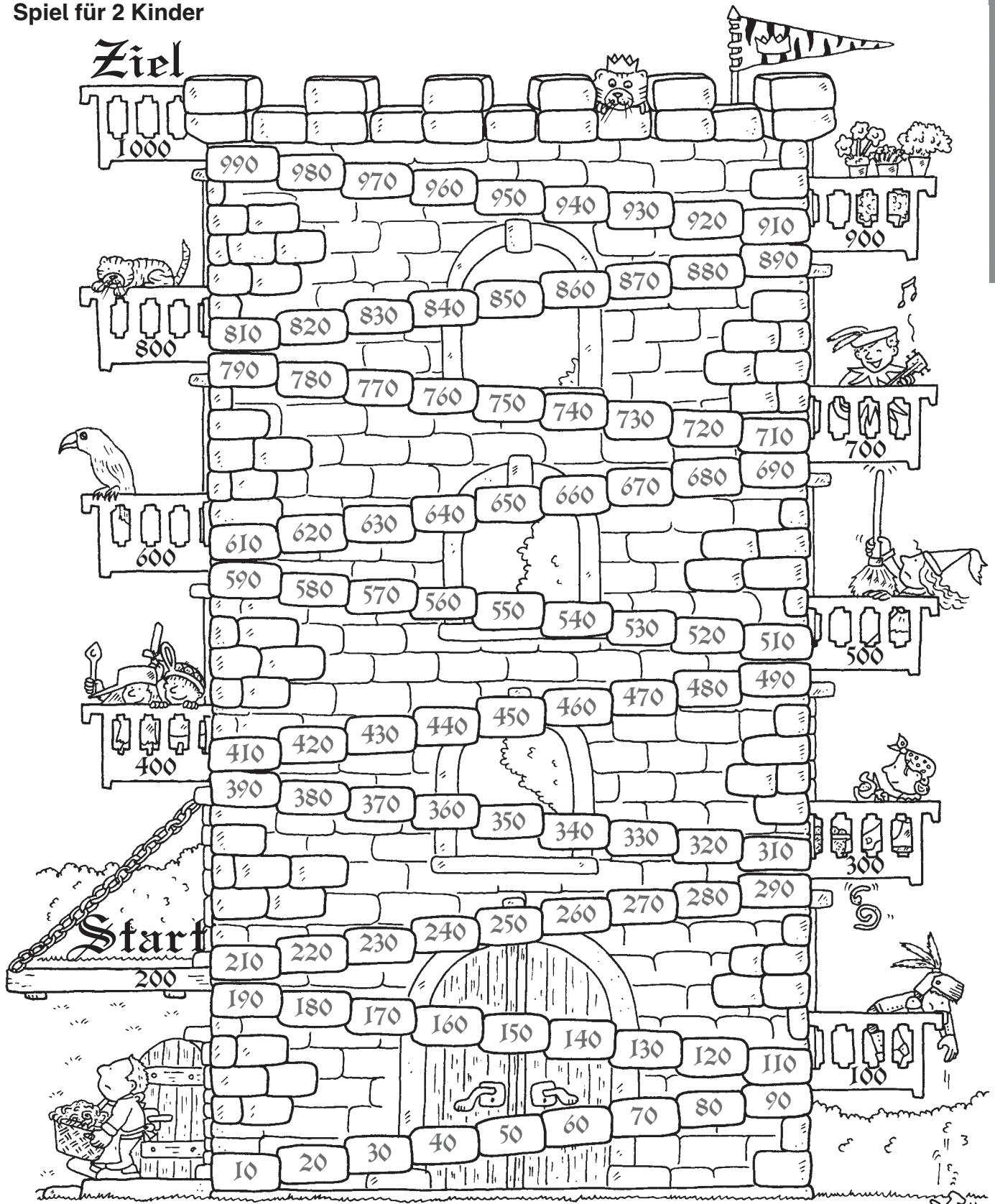


519 	915 	159 	591 	951 
668 	686 	866 	868 	886 
939 	993 	399 	933 	999 
456 	654 	546 	465 	564 
 208 Lege diese Karte wieder zurück und angle dir eine neue Karte.	 153 Tausche diese Karte jetzt gegen die Karte eines anderen Anglers.	 351 Tausche diese Karte gegen die Karte deines linken Nachbarn.	 488 Tausche diese Karte gegen die Karte deines rechten Nachbarn.	 1 Tausche am Ende der Angelrunde diese Karte gegen die größte Zahl.

Material: Büroklammern für die Zahlenkärtchen, „Angelruten“ mit Magnet, eine große Schachtel



Spiel für 2 Kinder



Spielregel

Beginnt bei 200. Wer zuerst bei 1000 ist, hat gewonnen. Würfelt und befolgt die Regeln zu den Würfelzahlen.

- Rücke um 1 H vor.
- Gehe um 4 Z zurück.
- Rücke zum nächsten H vor.
- Gehe zu 630.
- Rücke 8 Z weiter.
- Vertausche H und Z (z. B. 820 → 280).



Material: zwei Spielsteine, ein 6er-Würfel

3.12 Rechentabellen

Addition/Subtraktion

①

-	2	5	8	10
23				
36				
49				
57				
62				

②

-	5	25	7	27
35				
49				
51				
64				
72				

③

-	1	31	9	29
40				
51				
62				
73				
84				

④

+	2	42	8	48
8				
38				
4				
44				
52				

⑤

+	3	33	7	27
65				
58				
49				
36				
27				

⑥

+	4	54	6	46
46				
38				
21				
17				
9				

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.13 Rechenmauern

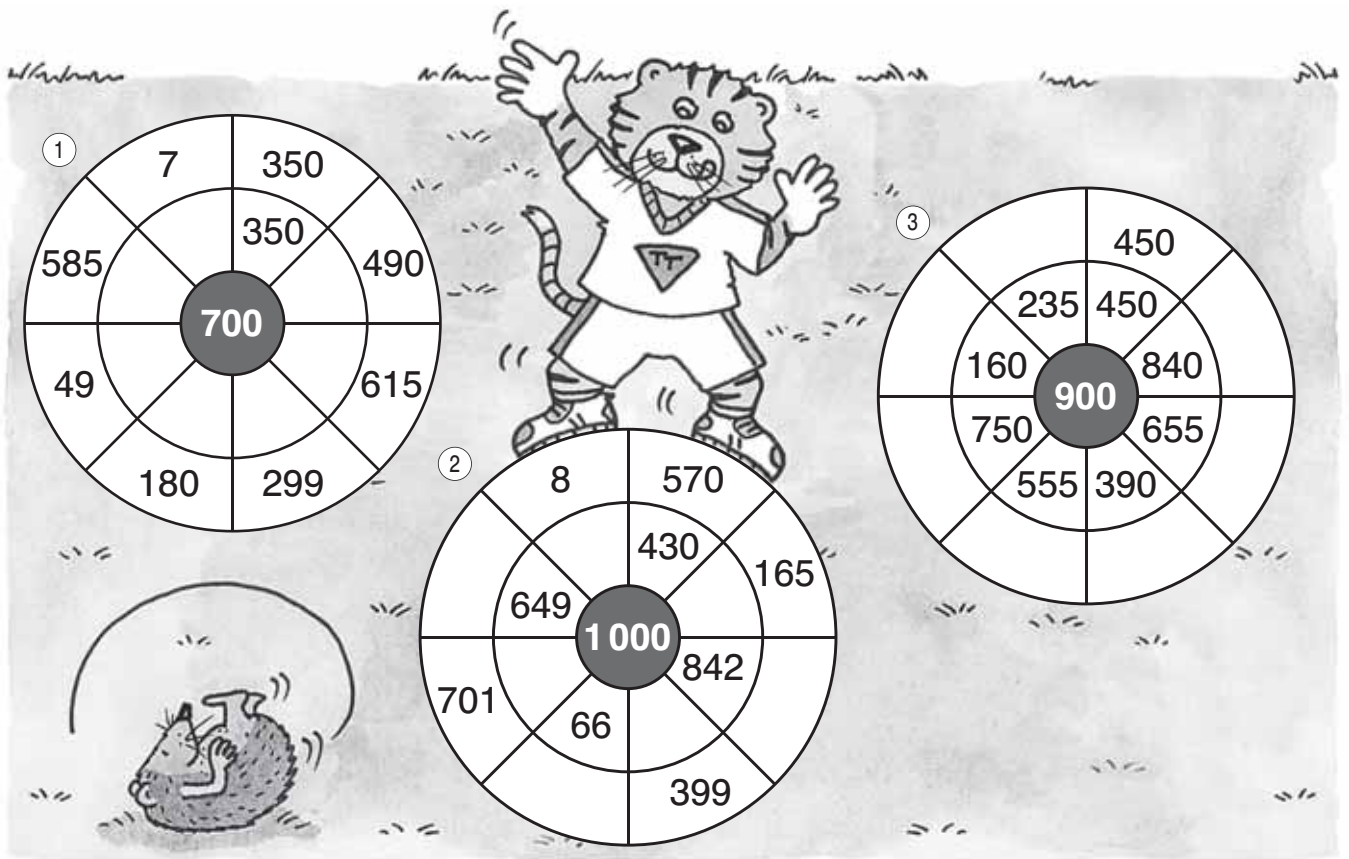
Addition/Subtraktion

①

②

③

④



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

3.15 Nachbarzahlen

①

Vorgänger	Zahl	Nachfolger
	135	
279		
		350
	443	
500		
	620	
		789
	800	
814		
	980	

② Rechne zu beiden Nachbarhundertern.

$135 - \underline{\quad} = 100$	$135 + \underline{\quad} = 200$
$280 - \underline{\quad} = 200$	$280 + \underline{\quad} = 300$
$349 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$349 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$443 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$443 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$501 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$501 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$620 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$620 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$788 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$788 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$800 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$800 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$815 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$815 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$
$980 - \underline{\quad} = \underline{\quad}$	$980 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

3.16 Schriftliche Addition 1

Addition/Subtraktion

①	H Z E	②	H Z E	③	H Z E	④	H Z E	⑤	H Z E
	4 5 6		1 0 5		5 4 1		3 9 4		2 9 3
	+ 3 4 8		+ 7 9 9		+ 3 8 3		+ 5 7		+ 4 0 8
<hr/>									
⑥	H Z E	⑦	H Z E	⑧	H Z E	⑨	H Z E	⑩	H Z E
	1 7 3		6 2 8		2 9 0		7 9		5 8 4
	+ 3 7 6		+ 3 6 7		+ 3 6 7		+ 4 5 6		+ 3 2 7
<hr/>									
⑪	H Z E	⑫	H Z E	⑬	H Z E	⑭	H Z E	⑮	H Z E
	3 1 8		6 9 5		5 0 6		7 4 1		6 2 1
	+ 4 3 6		+ 2 7 4		+ 2 8 4		+ 1 5 8		+ 5 8 9
<hr/>									

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.17 Schriftliche Addition 2

Addition/Subtraktion

①	1 2 3	②	2 3 4	③	4 3 0	④	2 0 9	⑤	5 6 7
	4 5 6		5 6 7		6 9		3 9 0		1 8 9
	+ 7 8		+ 8 9		+ 3 8 7		+ 1 1 1		+ 2 0 3
<hr/>									
⑥	1 2	⑦	6 8 9	⑧	2 4 6	⑨	4 0 4	⑩	7 0 7
	3 4 5		1 0 1		1 3 5		3 0 3		8 8
	+ 1 2 3		+ 1 9 0		+ 3 5 7		+ 2 0 2		+ 2 0 5
<hr/>									
⑪	1 1 9	⑫	5 6 7	⑬	3 6 9	⑭	8 8 8	⑮	4 4 4
	2 2 8		1 2 3		2 4 8		7 7 7		3 3 3
	3 3 7		4 0 9		5 1 0		6 6 6		2 2 2
	+ 4 4 6		+ 8 1 1		+ 7 0 7		+ 5 5 5		+ 1 1 1
<hr/>									

3.18 Fehlende Ziffern bei der Addition

Addition/Subtraktion

Finde die fehlenden Ziffern.

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad 2 \ 4 \ 7 \\ + \square \ \square \ \square \\ \hline 5 \ 9 \ 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{2} \quad 1 \ 7 \ 5 \\ + \square \ \square \ \square \\ \hline 8 \ 9 \ 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{3} \quad \square \ \square \ \square \\ + 3 \ 6 \ 8 \\ \hline 7 \ 0 \ 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{4} \quad \square \ \square \ \square \\ + 4 \ 1 \ 0 \\ \hline 9 \ 0 \ 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{5} \quad 4 \ 9 \ 3 \\ + \square \ \square \ 6 \\ \hline 9 \ 0 \ \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{6} \quad 1 \ 3 \ \square \\ + 5 \ \square \ 9 \\ \hline \square \ 1 \ 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{7} \quad 1 \ 2 \ \square \\ + \square \ \square \ 8 \\ \hline 9 \ 8 \ 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{8} \quad \square \ 4 \ 3 \\ + \square \ \square \ 8 \\ \hline 6 \ 7 \ \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{9} \quad \square \ 0 \ 8 \\ + 3 \ \square \ \square \\ \hline 7 \ 1 \ 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{10} \quad \square \ 2 \ 9 \\ + 1 \ 8 \ \square \\ \hline 8 \ \square \ 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{11} \quad \square \ 6 \ 9 \\ + 3 \ \square \ 7 \\ \hline 8 \ 5 \ \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{12} \quad 2 \ 8 \ \square \\ + 6 \ \square \ 8 \\ \hline \square \ 6 \ 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{13} \quad \square \ 8 \ \square \\ + 3 \ \square \ 6 \\ \hline 6 \ 6 \ 5 \end{array}$$



$$\begin{array}{r} \textcircled{14} \quad 5 \ \square \ \square \\ + 3 \ 7 \ 9 \\ \hline \square \ 7 \ 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{15} \quad 7 \ \square \ 9 \\ + \square \ 6 \ 5 \\ \hline 9 \ 5 \ \square \end{array}$$

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.19 Schriftliche Subtraktion 1

Addition/Subtraktion

$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad 5 \ 2 \ 1 \\ - 1 \ 8 \ 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{2} \quad 8 \ 3 \ 0 \\ - 2 \ 7 \ 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{3} \quad 7 \ 4 \ 1 \\ - 3 \ 3 \ 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{4} \quad 9 \ 0 \ 7 \\ - 4 \ 9 \ 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{5} \quad 6 \ 1 \ 3 \\ - 5 \ 0 \ 5 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} \textcircled{6} \quad 9 \ 2 \ 2 \\ - 6 \ 1 \ 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{7} \quad 8 \ 3 \ 3 \\ - 3 \ 7 \ 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{8} \quad 7 \ 4 \ 4 \\ - 2 \ 9 \ 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{9} \quad 6 \ 5 \ 5 \\ - 4 \ 6 \ 9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{10} \quad 5 \ 6 \ 6 \\ - 1 \ 8 \ 6 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} \textcircled{11} \quad 4 \ 1 \ 3 \\ - 1 \ 3 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{12} \quad 6 \ 2 \ 7 \\ - 3 \ 2 \ 9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{13} \quad 8 \ 5 \ 0 \\ - 6 \ 4 \ 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{14} \quad 5 \ 3 \ 9 \\ - \quad 9 \ 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{15} \quad 7 \ 4 \ 1 \\ - 4 \ 0 \ 2 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} \textcircled{16} \quad 6 \ 8 \ 5 \\ - 3 \ 4 \ 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{17} \quad 8 \ 4 \ 3 \\ - 2 \ 3 \ 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{18} \quad 5 \ 6 \ 9 \\ - 1 \ 6 \ 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{19} \quad 4 \ 7 \ 8 \\ - 2 \ 5 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \textcircled{20} \quad 9 \ 0 \ 1 \\ - 8 \ 9 \ 8 \\ \hline \end{array}$

3.20 Schriftliche Subtraktion

Addition/Subtraktion

①	②	③	④
$\begin{array}{r} 927 \\ - 562 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 264 \\ - 59 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 670 \\ - 568 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 716 \\ - 371 \\ \hline \end{array}$
⑤	⑥	⑦	⑧
$\begin{array}{r} 826 \\ - 457 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 777 \\ - 189 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 910 \\ - 374 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 642 \\ - 246 \\ \hline \end{array}$
⑨	⑩	⑪	⑫
$\begin{array}{r} 708 \\ - 433 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 305 \\ - 166 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 806 \\ - 489 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 503 \\ - 319 \\ \hline \end{array}$
⑬	⑭	⑮	⑯
$\begin{array}{r} 600 \\ - 248 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1000 \\ - 812 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1100 \\ - 534 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1300 \\ - 1007 \\ \hline \end{array}$

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.21 Fehlende Ziffern bei der Subtraktion

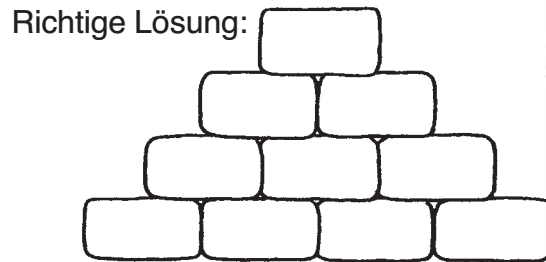
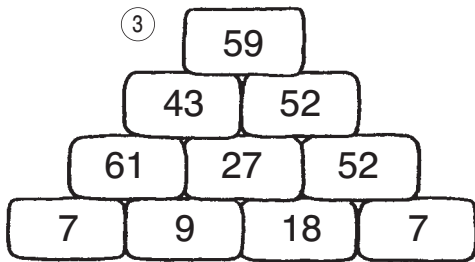
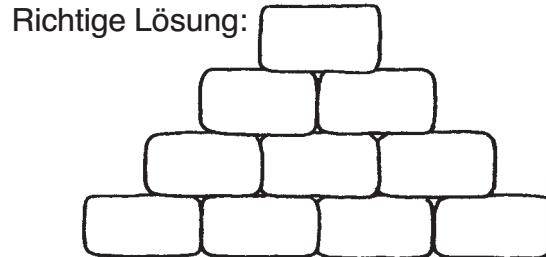
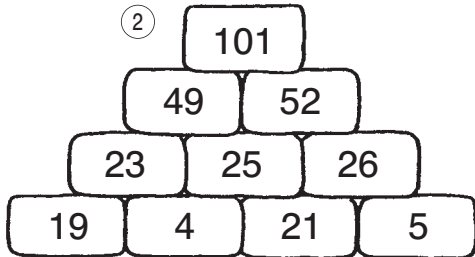
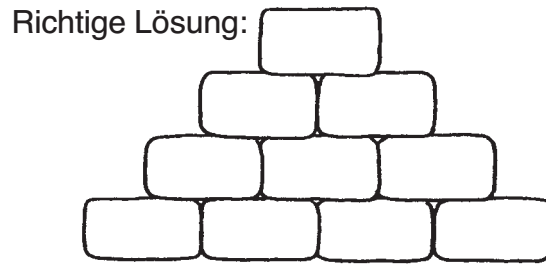
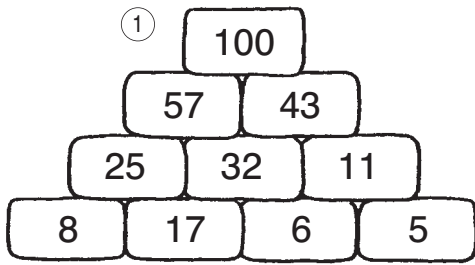
Addition/Subtraktion

①	②	③	④	⑤
$\begin{array}{r} 574 \\ - \square\square\square \\ \hline 313 \end{array}$	$\begin{array}{r} 762 \\ - \square\square\square \\ \hline 336 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square\square\square \\ - 173 \\ \hline 262 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square\square\square \\ - 567 \\ \hline 348 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square3\square \\ - 3\square4 \\ \hline 461 \end{array}$
⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
$\begin{array}{r} 6\square3 \\ - \square86 \\ \hline 18\square \end{array}$	$\begin{array}{r} 8\square\square \\ - 249 \\ \hline \square55 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square\square0 \\ - 16\square \\ \hline 232 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square95 \\ - 2\square7 \\ \hline 41\square \end{array}$	$\begin{array}{r} 88\square \\ - 4\square6 \\ \hline \square14 \end{array}$
⑪	⑫	⑬		
$\begin{array}{r} 9\square3 \\ - \square9\square \\ \hline 184 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7\square\square \\ - 580 \\ \hline \square33 \end{array}$	$\begin{array}{r} \square0\square \\ - 675 \\ \hline 1\square5 \end{array}$		



3.22 Finde die Fehler 1

Addition/Subtraktion



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.23 Finde die Fehler 2

Addition/Subtraktion

Richtig oder falsch? Kontrolliere die Aufgaben mit einer geeigneten Kontrollrechnung.

① $27 + 54 = 83$

Kontrolle:

richtige Lösung:

② $39 + 49 = 88$

Kontrolle:

richtige Lösung:

③ $18 + 70 = 92$

Kontrolle:

richtige Lösung:

④ $53 + 25 = 88$

Kontrolle:

richtige Lösung:



3.24 Finde die Fehler 3



Addition/Subtraktion

Richtig oder falsch? Kontrolliere die Aufgaben mit einer geeigneten Kontrollrechnung.

① $82 - 44 = 48$

Kontrolle:

richtige Lösung:

② $70 - 37 = 47$

Kontrolle:

richtige Lösung:

③ $68 - 20 = 42$

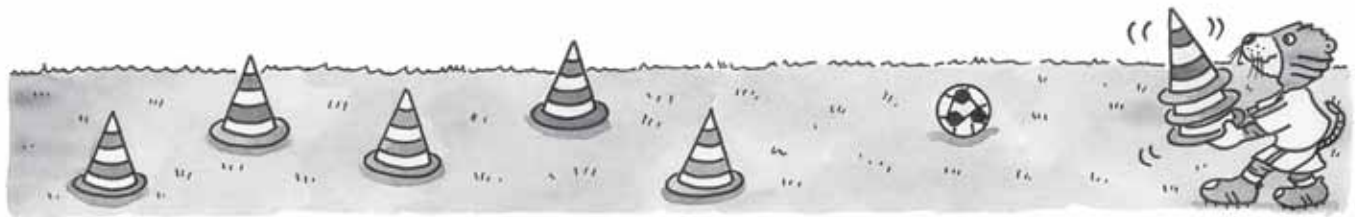
Kontrolle:

richtige Lösung:

④ $94 - 55 = 39$

Kontrolle:

richtige Lösung:



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.25 Finde die Fehler 4



Addition/Subtraktion

Finde in jeder Rechnung den Fehler und kreise ihn rot ein.
Schreibe die Rechnungen ohne Fehler in dein Heft.

$$\begin{array}{r} 927 - 155 = 828 \\ 900 - 100 = 800 \\ 27 - 55 = 28 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 689 - 405 = 293 \\ 689 - 400 = 298 \\ 298 - 5 = 293 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 709 - 488 = 321 \\ 700 - 480 = 320 \\ 9 - 8 = 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 863 - 247 = 624 \\ 800 - 200 = 600 \\ 60 - 40 = 20 \\ 7 - 3 = 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 516 - 336 = 162 \\ 516 - 300 = 216 \\ 216 - 30 = 186 \\ 168 - 6 = 162 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 743 - 649 = 111 \\ 743 - 9 = 751 \\ 751 - 40 = 711 \\ 711 - 600 = 111 \end{array}$$



3.26 Finde die Fehler 5

Addition/Subtraktion

Finde die Fehler und schreibe die Rechnungen richtig darunter.

①	2 2 2 3 3 3 + 4 4 4 ----- 5 5 5	②	5 0 2 3 4 9 + 1 1 0 ----- 9 5 1	③	1 9 6 4 8 1 + 7 4 ----- 1 1 ----- 6 5 1	④	7 9 7 9 0 + 1 7 9 ----- 1 1 ----- 1 6 7 8	⑤	3 4 8 7 6 + 2 9 5 ----- 2 1 ----- 1 4 0 3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

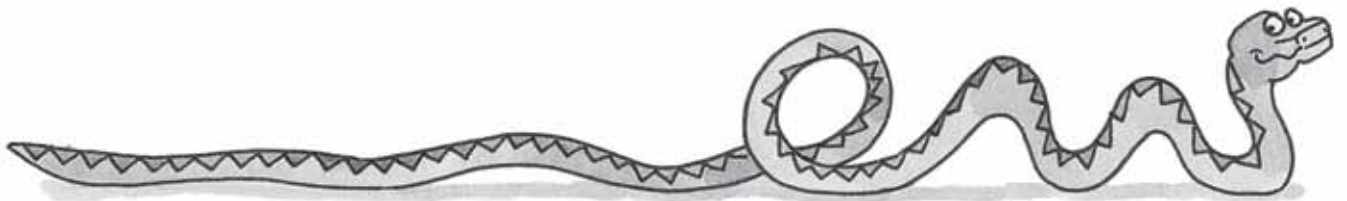


3.27 Finde die Fehler 6

Addition/Subtraktion

Finde die Fehler und schreibe die Rechnungen richtig darunter.

①	1 7 5 3 - 2 5 1 ----- 4 0 2	②	8 0 4 - 6 9 4 ----- 2 1 0	③	1 5 2 1 - 1 2 7 ----- 4 0 4	④	1 1 9 4 6 - 5 3 8 ----- 3 0 8	⑤	1 1 6 7 5 - 3 9 6 ----- 3 7 1
---	---	---	------------------------------------	---	---	---	---	---	---



3.28 Plus und Minus mit Zehnerzahlen







Addition/Subtraktion

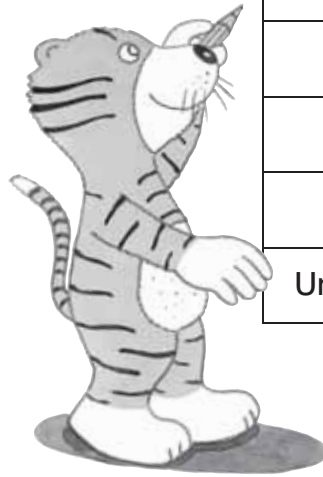
Spiel für 2 Kinder:

Würfelt mit den 3 Würfeln eine dreistellige Startzahl. Würfelt nun mit einem Würfel und addiert oder subtrahiert nach der Rechenvorschrift.

Sieger ist, wer bei der letzten Zahl den kleinsten Unterschied zu 300 hat.

Rechenvorschrift:

-  + 10 oder - 10
-  + 20 oder - 20
-  + 30 oder - 30
-  + 40 oder - 40
-  + 50 oder - 50
-  + 60 oder - 60



Plus und Minus mit Zehnerzahlen	
Name:	Name:
Startzahl:	
Unterschied zu 300	Unterschied zu 300

Material: drei 6er-Würfel



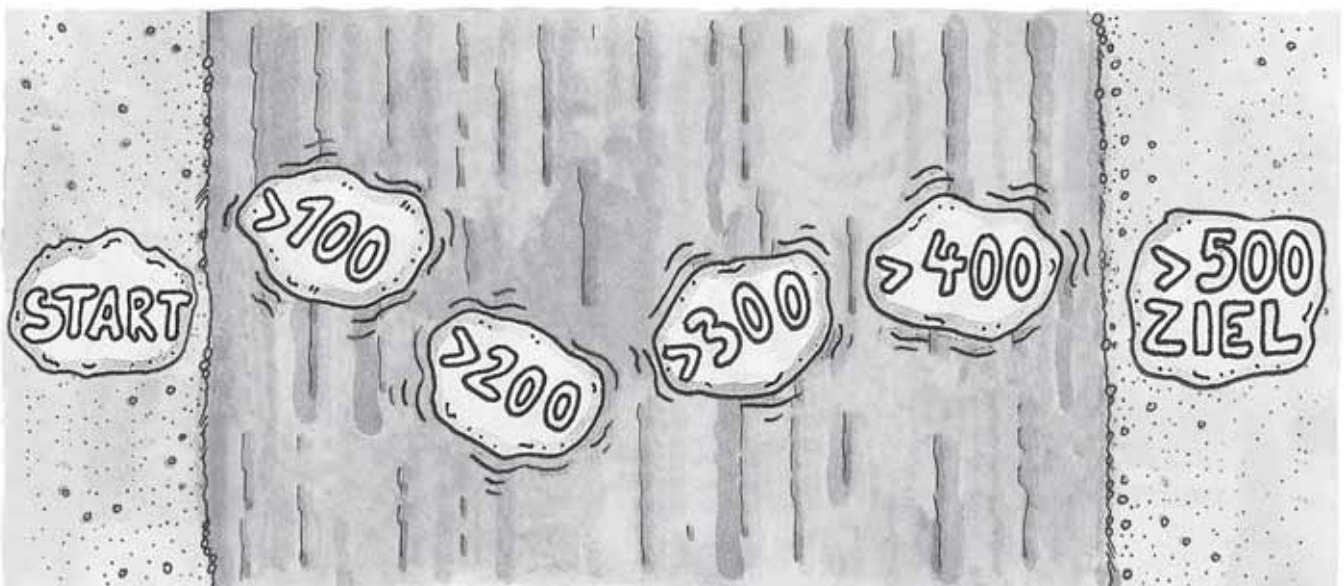
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.29 Mit Plus über den Fluss

Addition/Subtraktion

Spiel für 2 Kinder: Setzt eure Spielsteine auf Start. Der erste Spieler würfelt zwei zweistellige Zahlen und addiert diese. Ist das Ergebnis größer als 100, darf er auf den > 100-Stein sitzen. Jetzt ist der zweite Spieler an der Reihe und würfelt seine Startzahl. Danach wird nur noch **eine** zweistellige Zahl erwürfelt und zum vorherigen Ergebnis addiert. Nur wenn die Vorschrift es erlaubt, darf man weiter. Wer zuerst am anderen Ufer ankommt ist Sieger.



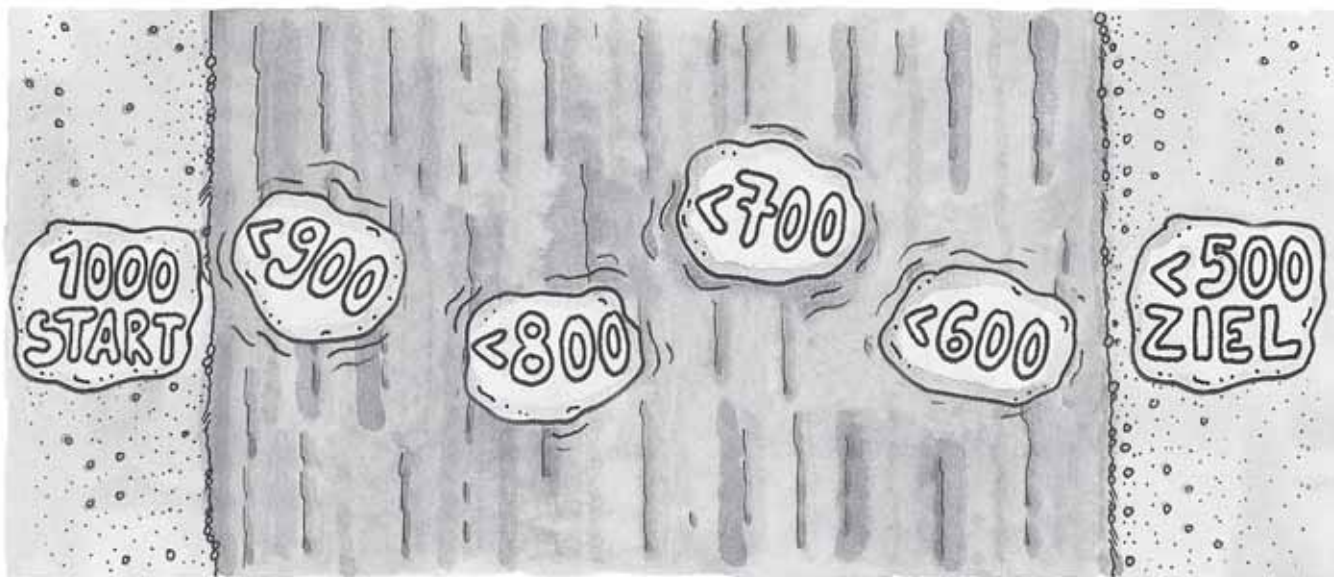
Material: zwei Spielsteine, zwei 12er-Würfel



3.30 Mit Minus über den Fluss

Addition/Subtraktion

Spiel für 2 Kinder: Setzt eure Spielsteine auf Start. Der erste Spieler würfelt eine zweistellige Zahl und subtrahiert diese von 1000. Ist das Ergebnis kleiner als 900, darf er auf den < 900-Stein sitzen. Jetzt ist der zweite Spieler an der Reihe und würfelt seine Startzahl. Danach wird wieder eine zweistellige Zahl erwürfelt und vom vorherigen Ergebnis subtrahiert. Nur wenn die Vorschrift es erlaubt, darf man weiter. Wer zuerst am anderen Ufer ankommt ist Sieger.



Material: zwei Spielsteine, zwei 12er-Würfel

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.31 Subtraktionsspiel

Addition/Subtraktion

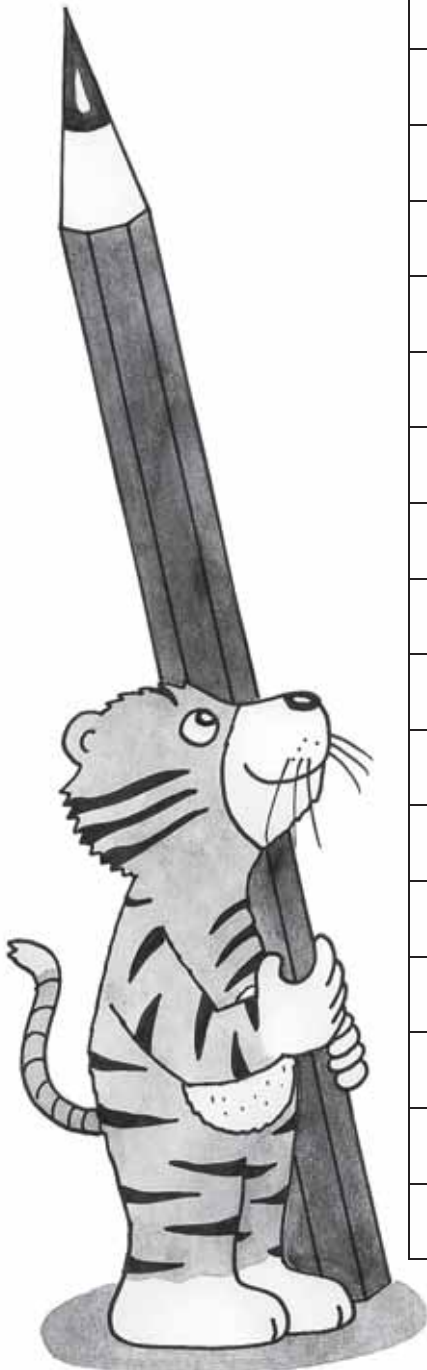
Spiel für 2 Kinder: Würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Jeder bildet aus den drei Ziffern eine dreistellige Zahl und schreibt sie so auf, dass der Partner es nicht sieht. Nun wird wieder mit allen drei Würfeln gewürfelt und wieder bildet jeder eine Zahl. Jeder subtrahiert nun seine beiden Zahlen. Wer die größte Ergebniszahl hat, erhält einen Punkt. Wer ist nach 5 Runden Sieger?



Material: drei 12er-Würfel

3.32 Wer würfelt bis 0?

Spiel für 2 Kinder: Würfelt abwechselnd. Subtrahiert die Würfelzahl immer vom letzten Ergebnis. Wer bei 0 ist oder in der letzten Zeile das kleinere Ergebnis hat, ist Sieger.



Name:	Name:
100 – =	100 – =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =
– =	– =

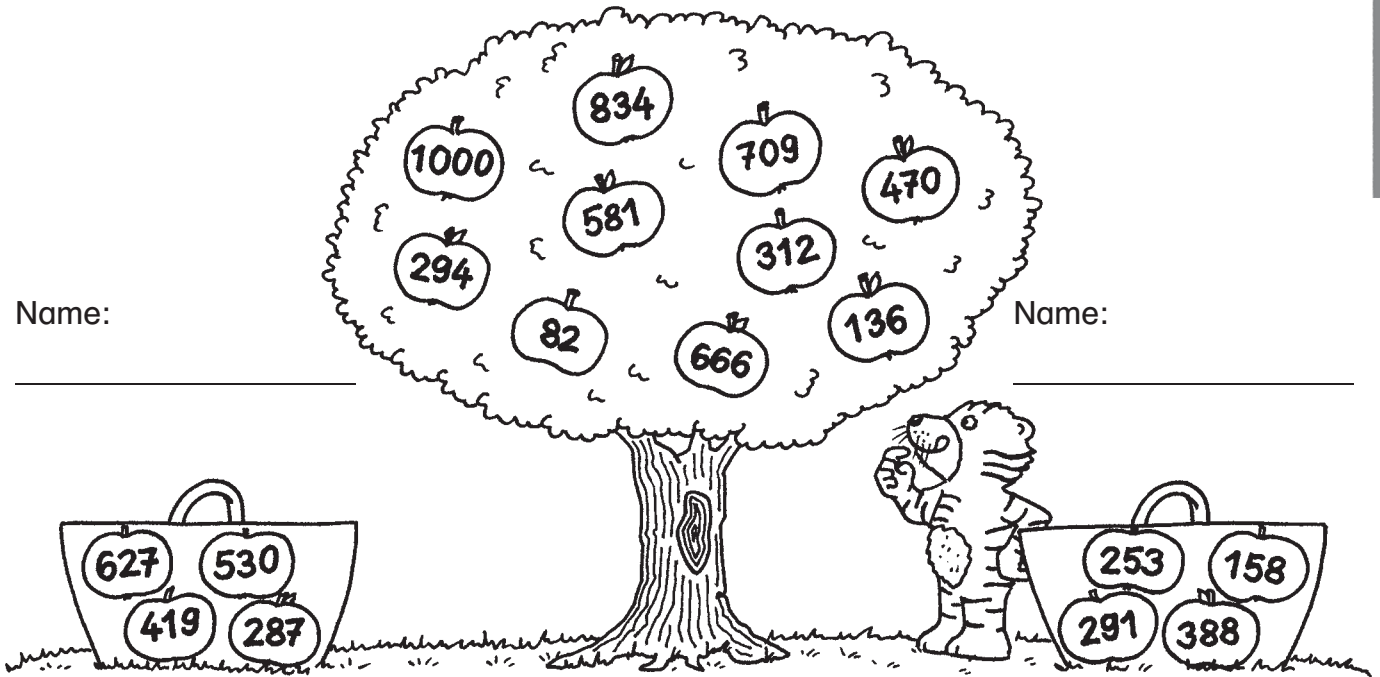
Material: ein 12er-Würfel



3.33 Zahlen pflücken

Addition/Subtraktion

Spiel für 2 Kinder: Jeder Partner erhält einen Korb. In jedem Korb liegen 4 Lösungszahlen. Nun nimmt jeder vom Baum immer zwei Zahlen und subtrahiert sie. Wer als Ergebnis eine Lösungszahl aus seinem Korb erhält, darf diese Lösungszahl anmalen. Wer zuerst alle Lösungszahlen in seinem Korb angemalt hat, ist Sieger.



Name: _____

Name: _____

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



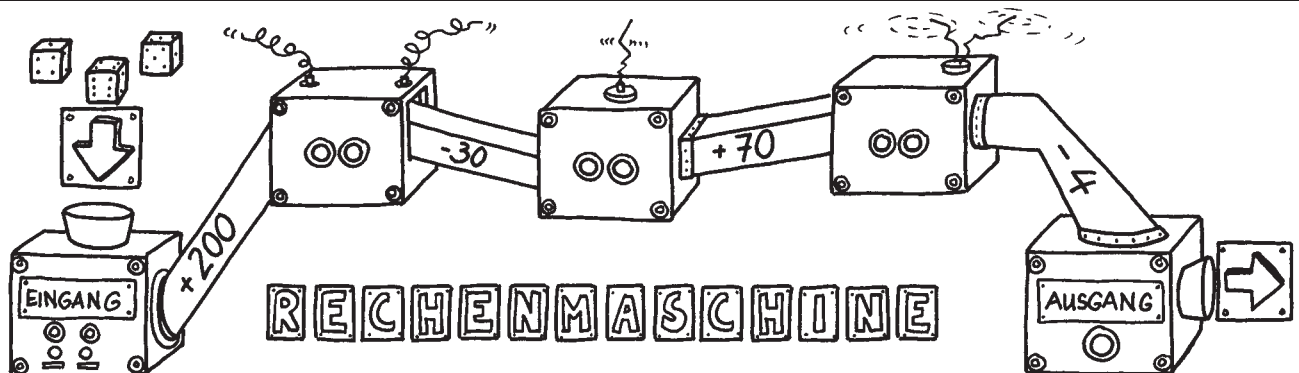
3.34 Rechenmaschine

Addition/Subtraktion

Spiel für 2 Kinder: Würfelt eine dreistellige Zahl und schreibt sie in die Eingabe. Jeder schickt diese Zahl durch die Rechenmaschine. Vergleicht eure Ergebnisse. Wer nach 5 Runden alle Ergebnisse richtig hat, ist Sieger.

Name: _____

Eingabe	+ 200 →	- 30 →	+ 70 →	- 4 →	Ausgabe



3.35 Textaufgaben zuordnen



Addition/Subtraktion

Setze die fehlenden Ziffern ein und finde zu jeder Rechnung den passenden Text.
Verbinde Text und Rechnung mit einer Linie. Achtung: Ein Text ist falsch.

$$\begin{array}{r} 236 \\ + \square\square\square \\ \hline 590 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square\square\square \\ + 213 \\ \hline 934 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square38 \\ + 3\square4 \\ \hline 85\square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79\square \\ + 3\square9 \\ \hline \square\square98 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 75 \\ + \square\square\square \\ \hline 217 \end{array}$$

Familie Kistler kauft einen neuen Fernseher für 79 € und einen DVD-Rekorder für 39 €.

Frau Stein verschickt zwei schwere Briefe. Der eine wiegt 236 g, der andere g.

Fahrrad-Meier verkaufte am Dienstag ein Fahrrad für 38 € und eines für 34 €.

Herr Berg ist auf Geschäftsreise. Am ersten Tag fährt er km, am zweiten 213 km.

Die Schreinerei kauft einen neuen Schrauber für 236 € und eine elektrische Säge für 590 €.

Luisa sammelt Fußballbilder. Bilder hat sie schon eingeklebt. Bis das Album voll ist, fehlen ihr noch 75 Bilder.

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.36 Textaufgaben erfinden



Addition/Subtraktion

Erfinde zu einigen Rechnungskärtchen eine Textaufgabe mit Frage. Lasse deinen Partner die Aufgabe lösen. Überprüfe anschließend seine Lösung.

$$\begin{array}{r} 759 \text{ €} \\ - 325 \text{ €} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1000 \text{ m} \\ - 437 \text{ m} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 850 \text{ kg} \\ - 81 \text{ kg} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 162 \text{ s} \\ - 143 \text{ s} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 348 \\ - 126 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 506 \text{ cm} \\ - 287 \text{ cm} \\ \hline \end{array}$$



3.37 Einmaleins-Bild

Multiplikation/Division

Male alle Felder mit Gelb an, in denen Zahlen der 2er-, 4er- oder 8er-Reihe stehen.
 Male alle Felder mit Schwarz an, in denen Zahlen der 5er-, 7er- oder 9er-Reihe stehen.
 Male alle anderen Zahlenfelder mit Grün an.



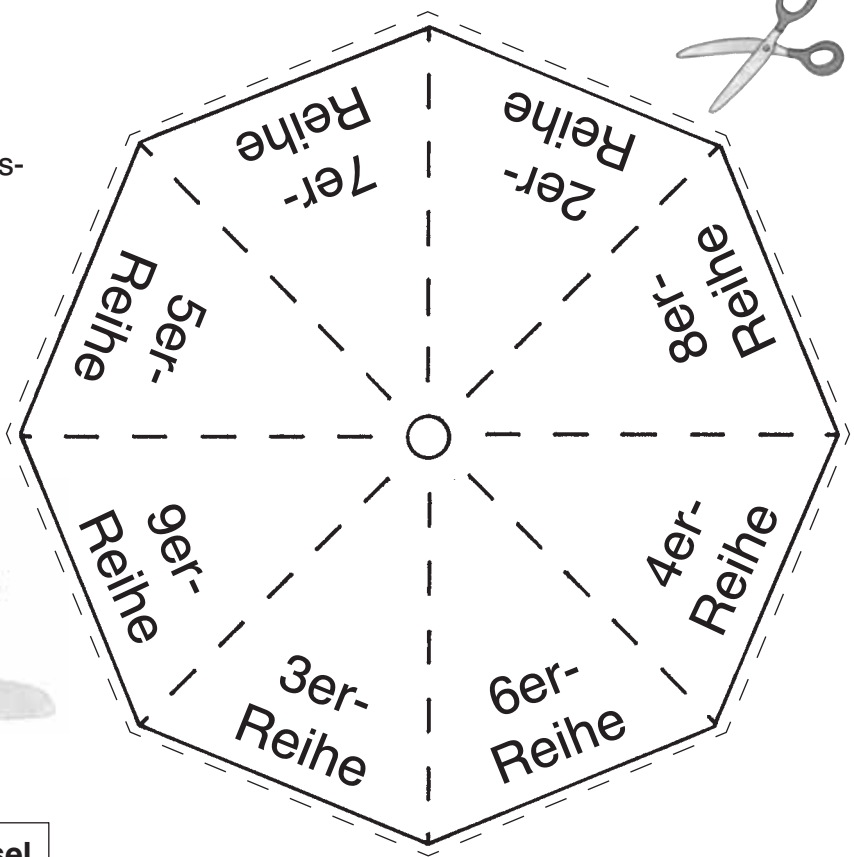
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.38 Einmaleins-Kreisel

Multiplikation/Division

Spiel für drei Kinder:
 Immer drei Kinder spielen.
 Ein Kind dreht den Kreisel.
 Jeder der beiden anderen schreibt
 so schnell wie möglich die Ergebniszahlen
 der entsprechenden 1x1-Reihe auf.
 Das erste Kind kontrolliert.
 Sieger ist, wer schneller fertig ist
 und dabei keinen Fehler hat.



Material: **Stifte, Papier, Kreisel**

3.39 Einmaleins-Trimory



Spiel für 2 bis 3 Kinder:

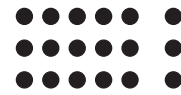
Schneidet die Kärtchen aus.

Spielt das Spiel wie Memory, aber es müssen immer drei zusammengehörende Karten gefunden werden.



$3 \cdot 4$

12



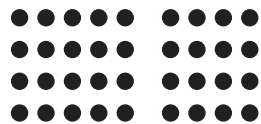
$3 \cdot 6$

18



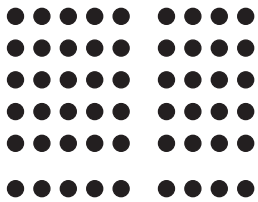
$7 \cdot 5$

35



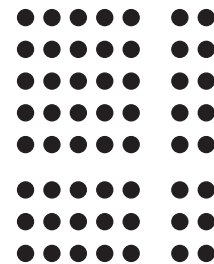
$4 \cdot 9$

36



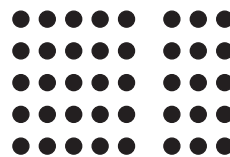
$6 \cdot 9$

54



$8 \cdot 7$

56



$5 \cdot 8$

40



$7 \cdot 2$

14

Material: Schere



Würfelspiel für 2 - 4 Spieler
 Würfelt mit einem 6er-Würfel
 und fährt mit Spielsteinen.

ZIEL

START

• Leere Felder:
 Steige die Liane hinauf oder hinunter.

• Zahlenfelder:
 Nenne eine passende 1x1-Aufgabe
 (ohne 1er-Reihe). Ist sie richtig,
 darfst du 3 Felder vor, ist sie falsch,
 musst du 3 Felder zurück.



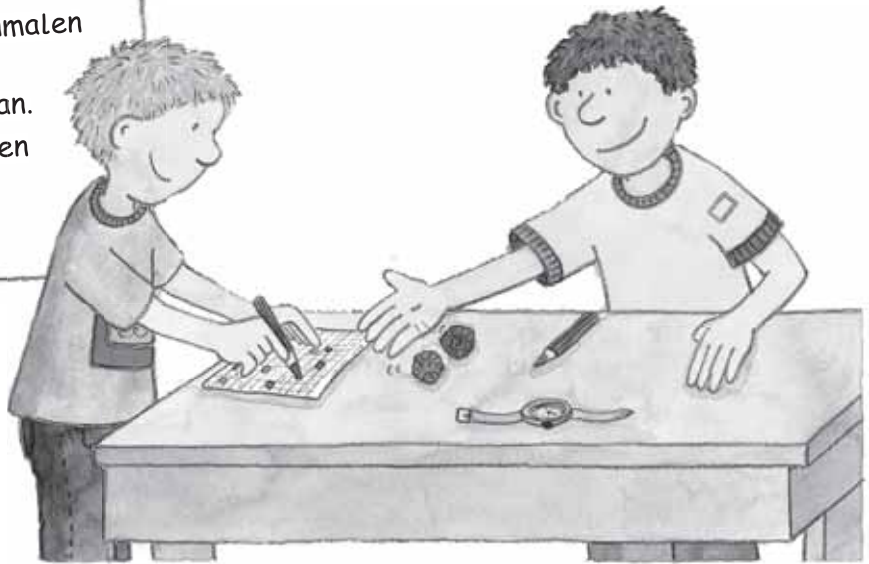
Material: ein 6er-Würfel, Spielsteine

3.41 Einmaleins-Würfeln

Multiplikation/Division

1x1-Würfeln

- Mit beiden Würfeln würfeln
- Augenzahlen multiplizieren
- Ergebnis im Hunderterfeld anmalen
- Ist das Feld schon besetzt, kommt der andere Spieler dran.
- Sieger ist, wer nach 10 Minuten Spielzeit die meisten Zahlen angemalt hat.



Material: zwei 12er-Würfel, Anlage 4 

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.42 Einmaleins-Mauern

Multiplikation/Division

①

		mal
2	4	2

②

		mal
4	2	3

③

		mal
4	5	1

④

	100	mal
	10	
	5	

⑤

		mal
	6	
	2	4

⑥

		mal
	4	6
	2	

⑦

	50	mal
	5	
1		

⑧

	56	mal
	8	
7		

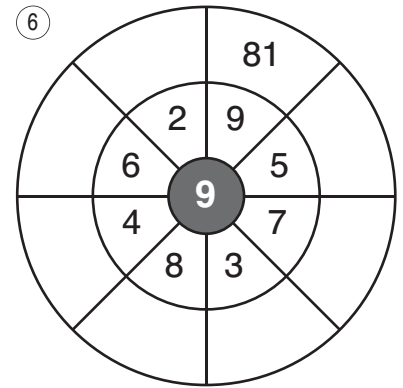
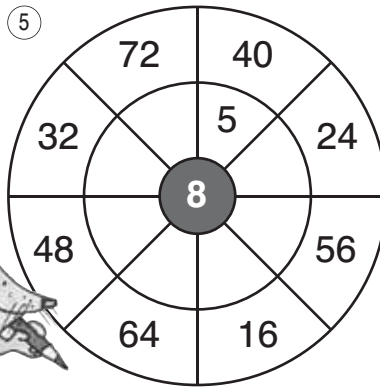
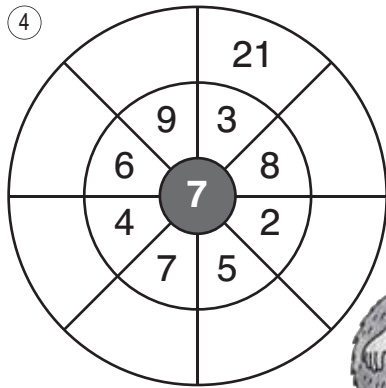
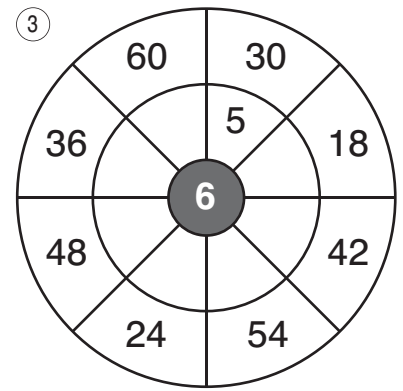
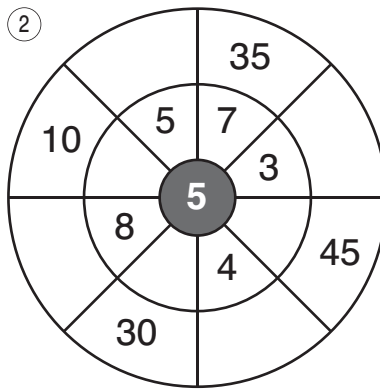
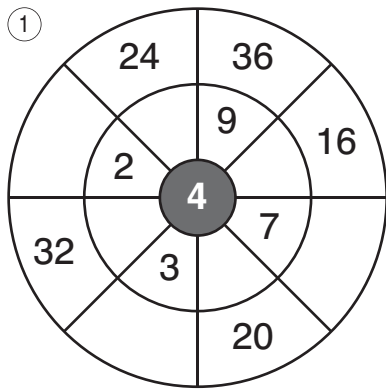
⑨

	36	mal
	12	
1		

3.43 Einmaleins-Räder 1



Multiplikation/Division



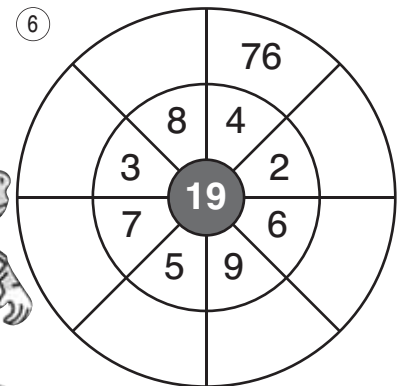
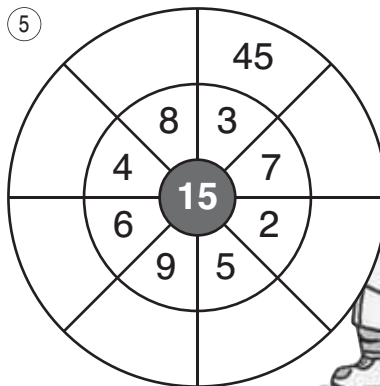
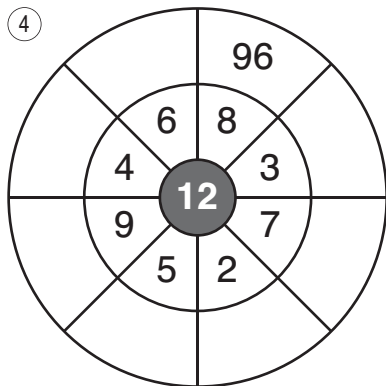
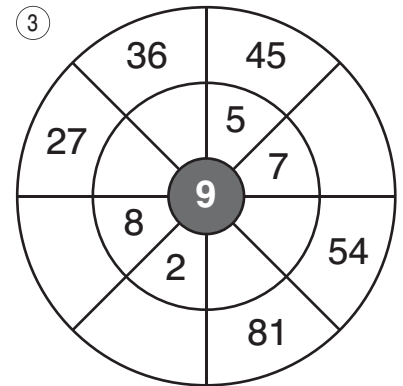
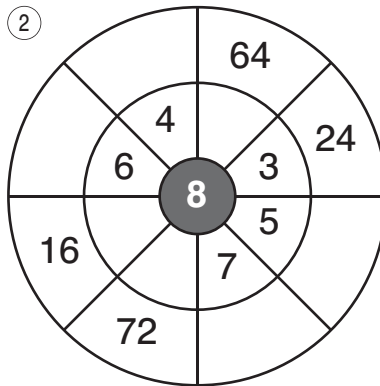
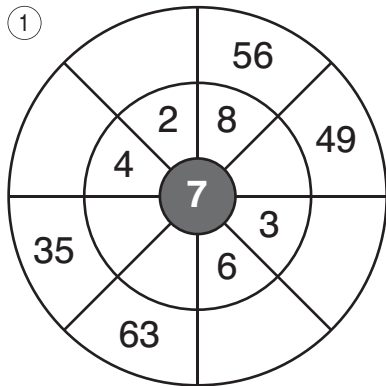
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.44 Einmaleins-Räder 2



Multiplikation/Division



3.45 Einmaleins-Tabellen



Multiplikation/Division

①

·	2	4	6
1			
3			
5			
7			
9			

②

·	3	5	7
10			
8			
6			
4			
2			

③

·	5	8	9
2			
3			
5			
6			
8			



④

·	3	7	10
3			
4			
7			
9			
10			

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.46 Einsdurcheins-Tabellen



Multiplikation/Division

①

:	1	2	3
12			
18			
24			
30			
36			

②

:	6	7	8
42			
46			
50			
54			
58			

③

:	3	5	7
15			
21			
25			
27			
30			

④

:	6	8	9
40			
42			
48			
56			
60			





3.47 Einsdurcheins-Schlange

Multiplikation/Division

Lege die Kärtchen zu einer Schlange zusammen.



	27 : 3 =	9 8 : 2 =	4 21 : 7 =	3 36 : 6 =
6 16 : 8 =	2 45 : 9 =	5 49 : 7 =	7 32 : 4 =	8 30 : 3 =
10 10 : 10 =	1 0 : 5 =			



Material: Schere

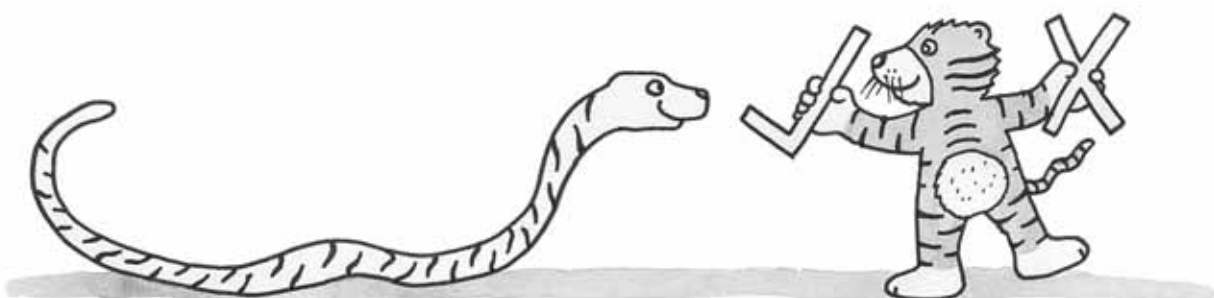
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

3.48 Richtig oder falsch?

Multiplikation/Division

Setze ein , wenn das Zeichen richtig gesetzt ist und ein , wenn das Zeichen falsch ist.

$8 \cdot 4 > 2 \cdot 2$ <input type="checkbox"/>	$7 \cdot 9 > 9 \cdot 8$ <input type="checkbox"/>	$100 : 10 = 2 \cdot 5$ <input type="checkbox"/>
$10 : 5 = 2 : 2$ <input type="checkbox"/>	$5 \cdot 8 < 9 \cdot 5$ <input type="checkbox"/>	$7 \cdot 4 > 3 \cdot 9$ <input type="checkbox"/>
$49 : 7 > 3 \cdot 2$ <input type="checkbox"/>	$36 : 6 = 12 \cdot 3$ <input type="checkbox"/>	$5 \cdot 1 < 3 \cdot 0$ <input type="checkbox"/>
$3 \cdot 5 < 4 \cdot 6$ <input type="checkbox"/>	$9 \cdot 1 > 15 : 5$ <input type="checkbox"/>	$7 \cdot 6 = 5 \cdot 8$ <input type="checkbox"/>
$10 \cdot 3 < 60 : 2$ <input type="checkbox"/>	$6 \cdot 6 < 40 : 8$ <input type="checkbox"/>	$72 : 9 > 2 \cdot 4$ <input type="checkbox"/>
$7 \cdot 3 = 30 : 10$ <input type="checkbox"/>	$12 : 4 > 6 : 2$ <input type="checkbox"/>	$70 : 10 > 5 \cdot 1$ <input type="checkbox"/>



3.49 Kleine und große Aufgaben

Multiplikation/Division

Löse die Aufgaben und male anschließend die beiden zusammengehörenden Kärtchen mit der gleichen Farbe an.

$6 \cdot 7 =$

$5 \cdot 50 =$

$30 \cdot 2 =$

$7 \cdot 1 =$

$2 \cdot 9 =$

$6 \cdot 70 =$

$8 \cdot 40 =$

$3 \cdot 2 =$

$3 \cdot 4 =$

$70 \cdot 8 =$

$7 \cdot 10 =$

$8 \cdot 3 =$

$5 \cdot 5 =$

$10 \cdot 6 =$

$60 \cdot 3 =$

$5 \cdot 6 =$

$7 \cdot 8 =$

$3 \cdot 40 =$

$50 \cdot 2 =$

$8 \cdot 4 =$

$1 \cdot 6 =$

$20 \cdot 9 =$

$8 \cdot 30 =$

$5 \cdot 2 =$

$4 \cdot 9 =$

$4 \cdot 90 =$

$5 \cdot 60 =$

$6 \cdot 3 =$

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.50 Rechenfußball

Multiplikation/Division

Immer 2 Fußbälle gehören in eines der Tore.

Verbinde wie im Beispiel die Fußbälle mit dem richtigen Tor und löse die Aufgaben.

Goals (from left to right):

- $3 \cdot 38 =$
- $6 \cdot 23 =$
- $9 \cdot 45 =$
- $7 \cdot 61 =$
- $4 \cdot 97 =$
- $8 \cdot 59 =$

Soccer balls (from left to right, top to bottom):

- $3 \cdot 30 =$
- $6 \cdot 20 =$
- $4 \cdot 7 =$
- $9 \cdot 40 =$
- $4 \cdot 90 =$
- $7 \cdot 60 =$
- $3 \cdot 8 =$
- $7 \cdot 1 =$
- $8 \cdot 50 =$
- $6 \cdot 3 =$
- $8 \cdot 9 =$
- $9 \cdot 5 =$



1-Minuten-1·1 (1/9)

Name: _____

$2 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (2/9)

Name: _____

$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (3/9)

Name: _____

$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (4/9)

Name: _____

$5 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 8 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (5/9)

Name: _____

$3 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 4 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (6/9)

Name: _____

$7 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 8 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (7/9)

Name: _____

$7 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 3 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (8/9)

Name: _____

$4 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 3 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1·1 (9/9)

Name: _____

$6 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 7 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 6 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 · 1 rückwärts (1/3)

Name: _____

Schreibe hinter jede Zahl eine Malaufgabe (keine · 1-Aufgaben).

24 = _____

56 = _____

15 = _____

18 = _____

63 = _____

49 = _____

36 = _____

48 = _____

42 = _____

45 = _____

81 = _____

28 = _____

32 = _____

16 = _____

50 = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 · 1 rückwärts (2/3)

Name: _____

Schreibe hinter jede Zahl eine Malaufgabe (keine · 1-Aufgaben).

12 = _____

9 = _____

4 = _____

40 = _____

35 = _____

72 = _____

27 = _____

70 = _____

100 = _____

6 = _____

8 = _____

14 = _____

54 = _____

21 = _____

64 = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 · 1 rückwärts (3/3)

Name: _____

Schreibe hinter jede Zahl eine Malaufgabe (keine · 1-Aufgaben).

10 = _____

80 = _____

63 = _____

48 = _____

42 = _____

90 = _____

25 = _____

60 = _____

72 = _____

32 = _____

28 = _____

20 = _____

54 = _____

30 = _____

56 = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (1/9)

Name: _____

$28 : 7 = \underline{\quad}$

$49 : 7 = \underline{\quad}$

$12 : 2 = \underline{\quad}$

$8 : 4 = \underline{\quad}$

$24 : 8 = \underline{\quad}$

$15 : 5 = \underline{\quad}$

$45 : 9 = \underline{\quad}$

$15 : 3 = \underline{\quad}$

$28 : 4 = \underline{\quad}$

$16 : 2 = \underline{\quad}$

$12 : 6 = \underline{\quad}$

$18 : 3 = \underline{\quad}$

$72 : 8 = \underline{\quad}$

$42 : 7 = \underline{\quad}$

$63 : 9 = \underline{\quad}$

$30 : 6 = \underline{\quad}$

$20 : 5 = \underline{\quad}$

$48 : 6 = \underline{\quad}$

$12 : 3 = \underline{\quad}$

$32 : 4 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (2/9)

Name: _____

$8 : 4 = \underline{\quad}$

$28 : 4 = \underline{\quad}$

$16 : 2 = \underline{\quad}$

$12 : 6 = \underline{\quad}$

$30 : 6 = \underline{\quad}$

$20 : 5 = \underline{\quad}$

$12 : 3 = \underline{\quad}$

$32 : 4 = \underline{\quad}$

$18 : 3 = \underline{\quad}$

$72 : 8 = \underline{\quad}$

$42 : 7 = \underline{\quad}$

$63 : 9 = \underline{\quad}$

$24 : 8 = \underline{\quad}$

$15 : 5 = \underline{\quad}$

$45 : 9 = \underline{\quad}$

$15 : 3 = \underline{\quad}$

$48 : 6 = \underline{\quad}$

$28 : 7 = \underline{\quad}$

$49 : 7 = \underline{\quad}$

$12 : 2 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (3/9)

Name: _____

$35 : 7 = \underline{\quad}$

$81 : 9 = \underline{\quad}$

$14 : 2 = \underline{\quad}$

$18 : 9 = \underline{\quad}$

$4 : 2 = \underline{\quad}$

$42 : 6 = \underline{\quad}$

$12 : 4 = \underline{\quad}$

$21 : 7 = \underline{\quad}$

$40 : 5 = \underline{\quad}$

$20 : 4 = \underline{\quad}$

$40 : 8 = \underline{\quad}$

$36 : 4 = \underline{\quad}$

$54 : 6 = \underline{\quad}$

$24 : 3 = \underline{\quad}$

$24 : 4 = \underline{\quad}$

$56 : 8 = \underline{\quad}$

$32 : 8 = \underline{\quad}$

$27 : 9 = \underline{\quad}$

$56 : 7 = \underline{\quad}$

$48 : 8 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (4/9)

Name: _____

$72 : 8 = \underline{\quad}$

$42 : 7 = \underline{\quad}$

$28 : 4 = \underline{\quad}$

$16 : 2 = \underline{\quad}$

$12 : 6 = \underline{\quad}$

$48 : 6 = \underline{\quad}$

$12 : 3 = \underline{\quad}$

$24 : 8 = \underline{\quad}$

$15 : 5 = \underline{\quad}$

$18 : 3 = \underline{\quad}$

$32 : 4 = \underline{\quad}$

$45 : 9 = \underline{\quad}$

$15 : 3 = \underline{\quad}$

$28 : 7 = \underline{\quad}$

$49 : 7 = \underline{\quad}$

$12 : 2 = \underline{\quad}$

$8 : 4 = \underline{\quad}$

$63 : 9 = \underline{\quad}$

$30 : 6 = \underline{\quad}$

$20 : 5 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (5/9)

Name: _____

$14 : 2 = \underline{\quad}$

$4 : 2 = \underline{\quad}$

$18 : 9 = \underline{\quad}$

$81 : 9 = \underline{\quad}$

$24 : 4 = \underline{\quad}$

$56 : 8 = \underline{\quad}$

$32 : 8 = \underline{\quad}$

$21 : 7 = \underline{\quad}$

$48 : 8 = \underline{\quad}$

$20 : 4 = \underline{\quad}$

$54 : 6 = \underline{\quad}$

$36 : 4 = \underline{\quad}$

$24 : 3 = \underline{\quad}$

$42 : 6 = \underline{\quad}$

$12 : 4 = \underline{\quad}$

$27 : 9 = \underline{\quad}$

$40 : 5 = \underline{\quad}$

$35 : 7 = \underline{\quad}$

$56 : 7 = \underline{\quad}$

$40 : 8 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1:1 (6/9)

Name: _____

$12 : 4 = \underline{\quad}$

$21 : 7 = \underline{\quad}$

$4 : 2 = \underline{\quad}$

$42 : 6 = \underline{\quad}$

$35 : 7 = \underline{\quad}$

$81 : 9 = \underline{\quad}$

$56 : 7 = \underline{\quad}$

$48 : 8 = \underline{\quad}$

$14 : 2 = \underline{\quad}$

$18 : 9 = \underline{\quad}$

$24 : 4 = \underline{\quad}$

$56 : 8 = \underline{\quad}$

$32 : 8 = \underline{\quad}$

$54 : 6 = \underline{\quad}$

$24 : 3 = \underline{\quad}$

$27 : 9 = \underline{\quad}$

$40 : 5 = \underline{\quad}$

$20 : 4 = \underline{\quad}$

$40 : 8 = \underline{\quad}$

$36 : 4 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 : 1 (7/9)

Name: _____

$30 : 5 = \underline{\quad}$

$10 : 2 = \underline{\quad}$

$54 : 9 = \underline{\quad}$

$63 : 7 = \underline{\quad}$

$16 : 4 = \underline{\quad}$

$18 : 6 = \underline{\quad}$

$14 : 7 = \underline{\quad}$

$18 : 2 = \underline{\quad}$

$64 : 8 = \underline{\quad}$

$27 : 3 = \underline{\quad}$

$35 : 5 = \underline{\quad}$

$8 : 2 = \underline{\quad}$

$45 : 5 = \underline{\quad}$

$24 : 6 = \underline{\quad}$

$9 : 3 = \underline{\quad}$

$72 : 9 = \underline{\quad}$

$21 : 3 = \underline{\quad}$

$25 : 5 = \underline{\quad}$

$36 : 9 = \underline{\quad}$

$36 : 6 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 : 1 (8/9)

Name: _____

$35 : 5 = \underline{\quad}$

$64 : 8 = \underline{\quad}$

$27 : 3 = \underline{\quad}$

$45 : 5 = \underline{\quad}$

$36 : 9 = \underline{\quad}$

$63 : 7 = \underline{\quad}$

$36 : 6 = \underline{\quad}$

$8 : 2 = \underline{\quad}$

$10 : 2 = \underline{\quad}$

$16 : 4 = \underline{\quad}$

$21 : 3 = \underline{\quad}$

$25 : 5 = \underline{\quad}$

$30 : 5 = \underline{\quad}$

$54 : 9 = \underline{\quad}$

$18 : 6 = \underline{\quad}$

$18 : 2 = \underline{\quad}$

$24 : 6 = \underline{\quad}$

$14 : 7 = \underline{\quad}$

$72 : 9 = \underline{\quad}$

$9 : 3 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.



1-Minuten-1 : 1 (9/9)

Name: _____

$36 : 9 = \underline{\quad}$

$63 : 7 = \underline{\quad}$

$18 : 2 = \underline{\quad}$

$36 : 6 = \underline{\quad}$

$8 : 2 = \underline{\quad}$

$27 : 3 = \underline{\quad}$

$35 : 5 = \underline{\quad}$

$64 : 8 = \underline{\quad}$

$45 : 5 = \underline{\quad}$

$54 : 9 = \underline{\quad}$

$30 : 5 = \underline{\quad}$

$18 : 6 = \underline{\quad}$

$24 : 6 = \underline{\quad}$

$25 : 5 = \underline{\quad}$

$14 : 7 = \underline{\quad}$

$72 : 9 = \underline{\quad}$

$9 : 3 = \underline{\quad}$

$10 : 2 = \underline{\quad}$

$16 : 4 = \underline{\quad}$

$21 : 3 = \underline{\quad}$

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

**1-Minuten-1 : 1 rückwärts (1/3)**

Name: _____

Finde zu jeder Zahl eine Geteilt Aufgabe ohne Rest (keine : 1-Aufgaben).

12 : _____ = _____

9 : _____ = _____

4 : _____ = _____

40 : _____ = _____

35 : _____ = _____

72 : _____ = _____

27 : _____ = _____

70 : _____ = _____

100 : _____ = _____

6 : _____ = _____

8 : _____ = _____

14 : _____ = _____

54 : _____ = _____

21 : _____ = _____

64 : _____ = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

**1-Minuten-1 : 1 rückwärts (2/3)**

Name: _____

Finde zu jeder Zahl eine Geteilt Aufgabe ohne Rest (keine : 1-Aufgaben).

10 : _____ = _____

80 : _____ = _____

63 : _____ = _____

48 : _____ = _____

42 : _____ = _____

90 : _____ = _____

25 : _____ = _____

60 : _____ = _____

72 : _____ = _____

32 : _____ = _____

28 : _____ = _____

20 : _____ = _____

54 : _____ = _____

30 : _____ = _____

56 : _____ = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

**1-Minuten-1 : 1 rückwärts (3/3)**

Name: _____

Finde zu jeder Zahl eine Geteilt Aufgabe ohne Rest (keine : 1-Aufgaben).

24 : _____ = _____

56 : _____ = _____

15 : _____ = _____

18 : _____ = _____

63 : _____ = _____

49 : _____ = _____

36 : _____ = _____

48 : _____ = _____

42 : _____ = _____

45 : _____ = _____

81 : _____ = _____

28 : _____ = _____

32 : _____ = _____

16 : _____ = _____

50 : _____ = _____

Ich habe in 1 Minute _____ Aufgaben richtig gelöst.

3.59 Welches Tier ist versteckt?

Löse die Aufgaben. Suche die Lösungszahl im Gitter und male das Kästchen an. Welches Tier erkennst du?

- $148 + 152 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $7 \cdot 7 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $32 - 16 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $238 + 403 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $15 \cdot 3 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $501 + 498 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $56 : 2 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $367 - 350 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $424 + 212 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $821 - 420 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $8 \cdot 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $840 - 322 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $34 : 2 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $599 + 82 = \underline{\hspace{2cm}}$
- $302 \cdot 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

56	9	18	20	64	81	90	66
300	518	401	23	51	714	83	11
199	749	49	803	200	80	215	906
60	14	28	705	998	76	681	31
0	21	16	45	636	17	930	30
112	415	999	70	213	641	100	42
27	579	17	89	352	48	50	765
40	800	411	888	10	597	13	71



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.60 Rechenschlange

54 : 6 \rightarrow \square + 61 \rightarrow \square \cdot 3 \rightarrow \square - 50 \rightarrow \square : 40 \rightarrow \square \cdot 90 \rightarrow \square

\square : 8 \rightarrow \square - 144 \rightarrow \square \cdot 80 \rightarrow 3 \rightarrow \square 150 + 144 \rightarrow \square : 60 \rightarrow \square

\cdot 5 \rightarrow \square : 4 \rightarrow \square + 395 \rightarrow \square - 290 \rightarrow \square : 30 \rightarrow \square \cdot 75 \rightarrow 300

\square \cdot 8 \rightarrow \square : 90 \rightarrow \square + 390 \rightarrow \square \cdot 70 \rightarrow 6 \rightarrow \square

+ 278 \rightarrow \square : 5 \rightarrow \square + 42 \rightarrow \square : 4 \rightarrow \square : 7 \rightarrow \square

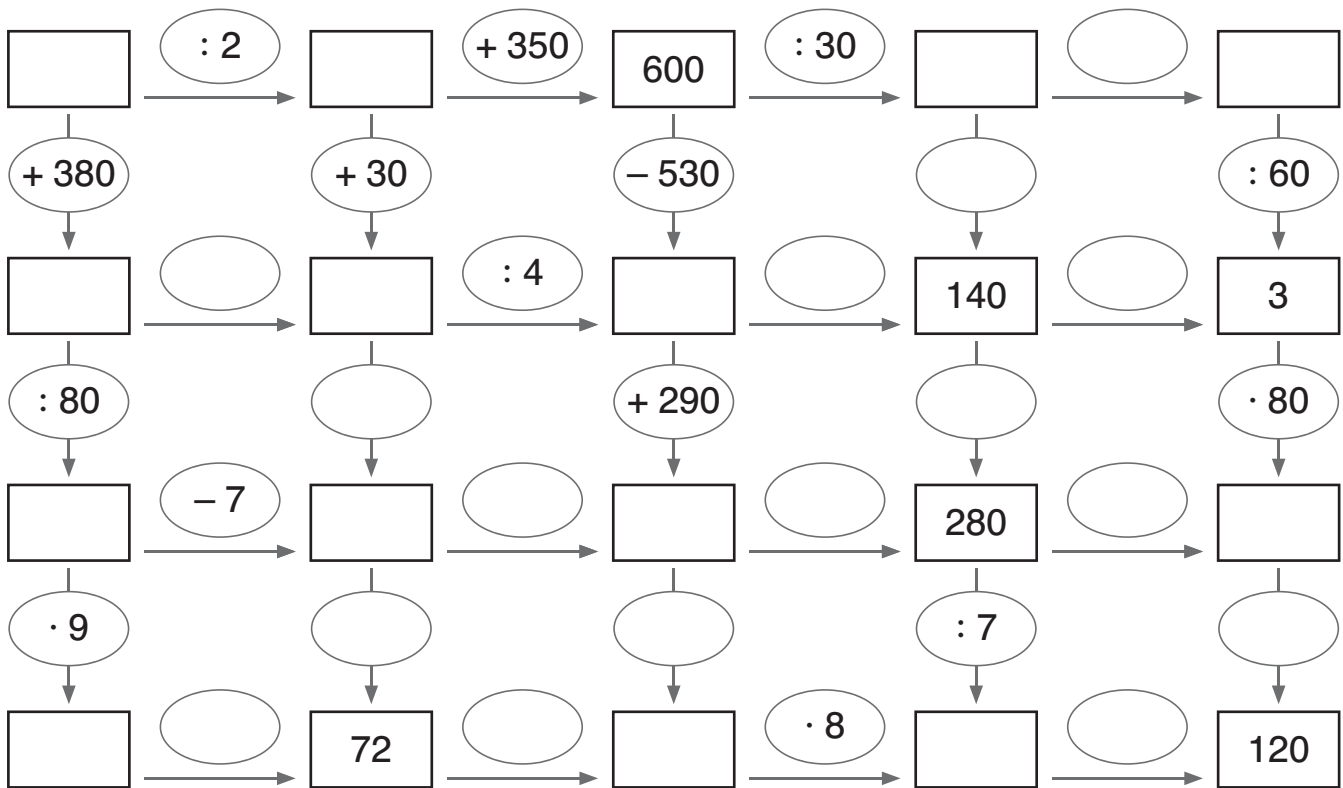
\square + 762 \rightarrow \square \cdot 2 \rightarrow \square : 8 \rightarrow \square - 88 \rightarrow \square

: 10 \rightarrow \square \cdot 7 \rightarrow \square \rightarrow \square 1000

3.61 Rechengitter 1



Grundrechenarten



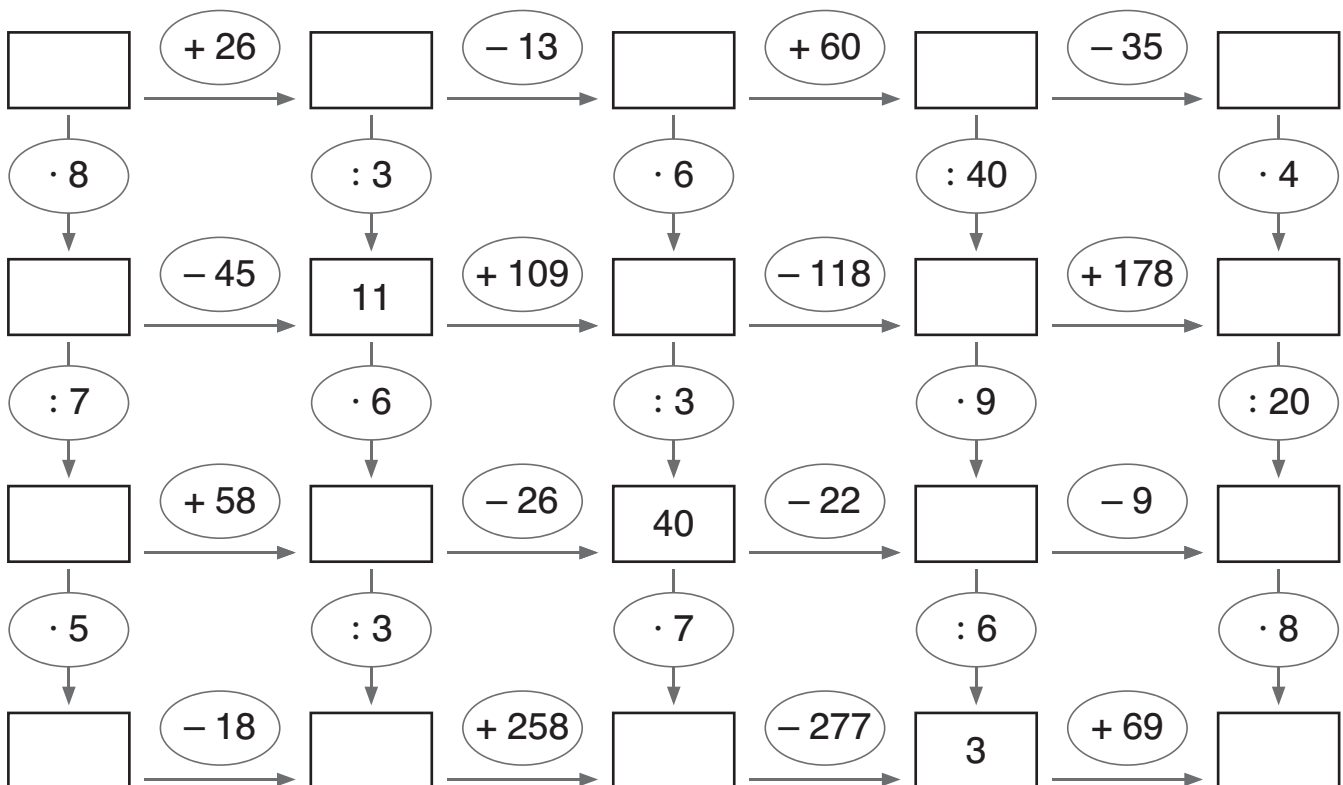
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.62 Rechengitter 2



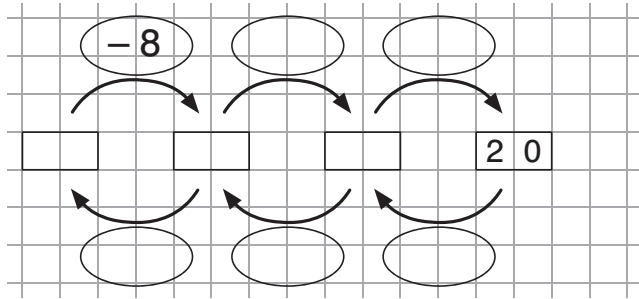
Grundrechenarten



3.63 Zahlenrätsel 1



- ① Marie denkt sich eine Zahl.
Sie subtrahiert 8, dividiert durch 6,
multipliziert mit 5 und erhält 20.



- ② Sandro denkt sich eine Zahl.
Er dividiert sie durch 5, addiert 12,
subtrahiert 17 und erhält 3.

- ③ Tim denkt sich eine Zahl. Er multipliziert
sie mit 10 und subtrahiert 18. Danach
dividiert Tim durch 8 und addiert noch 51.
Er erhält 60.

- ④ Paula denkt sich eine Zahl. Sie addiert 44,
dividiert durch 9 und multipliziert dann mit 7.
Zum Schluss subtrahiert sie noch 32 und
erhält 10.

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.64 Zahlenrätsel 2



- ① Ich denke mir eine Zahl, dividiere sie durch 7, multipliziere mit 4, dividiere durch 80,
multipliziere mit 60, dividiere zum Schluss noch durch 90 und erhalte 2.

- ② Ich denke mir eine Zahl, multipliziere sie mit 80, addiere 150, dividiere durch 90,
multipliziere mit 60 und subtrahiere zum Schluss 280. Ich erhalte dann 140.

- ③ Ich denke mir eine Zahl, dividiere sie durch 4 und subtrahiere 62.
Dann multipliziere ich mit 60, addiere noch 75 und erhalte 555.

3.67 Zahlenrätsel 5



Setze die passenden Zeichen (+, -, ·, :, =) ein.

①

35 ○ 7 = 5

35 ○ 7 = 42

35 ○ 7 = 28

5 ○ 4 = 20

5 ○ 4 = 1

5 ○ 4 = 9

②

11 = 4 ○ 7

28 = 4 ○ 7

17 = 24 ○ 7

280 = 210 ○ 70

3 = 210 ○ 70

140 = 210 ○ 70

③

4 ○ 5 = 72 ○ 8

80 ○ 8 = 11 ○ 8

50 ○ 1 = 7 ○ 7

240 ○ 6 = 5 ○ 35

4 ○ 70 = 340 ○ 60

④

5 ○ 8 ○ 9 = 49

3 ○ 4 ○ 5 = 7

6 ○ 3 ○ 9 = 2

8 ○ 4 ○ 8 = 10

40 ○ 8 ○ 6 = 30

⑤

60 ○ 360 ○ 6

240 ○ 3 ○ 80

160 ○ 20 ○ 4 ○ 2

3 ○ 30 ○ 540 ○ 6

750 ○ 550 ○ 600 ○ 3

⑥


450 ○ 90 ○ 5

7 ○ 40 ○ 280

80 ○ 70 ○ 50 ○ 3

420 ○ 6 ○ 130 ○ 60

70 ○ 7 ○ 0 ○ 490



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.68 Zahlenrätsel 6



Bei jeder Aufgabe: Gleiches Zeichen bedeutet gleiche Zahl.

$5 \cdot \square = \triangle$ $24 : \square = 6$	$\square \cdot \square = 36$ $\square + \square = \square \cdot 2$	$4 \cdot \bigcirc = \bigcirc + 9$ $21 : \bigcirc = 10 - \bigcirc$	$\diamond : \nabla = \nabla$ $\nabla \cdot \nabla = \diamond$
$30 \cdot 7 = \triangle$ $\triangle - 50 = \diamond$ $\diamond : 8 = \square$	$32 : \nabla = 4$ $\nabla \cdot \bigcirc = 320$ $\square - \bigcirc = 32$	$\hexagon + \hexagon + \hexagon = \nabla$ $\nabla + \nabla = \bigcirc$ $\bigcirc + \bigcirc = 300$	

Setze für die Buchstaben Zahlen so ein, dass die Rechnungen in jeder Zeile und Spalte stimmen.

20	+	A	=	B	8	·	F	=	8
+		-		+	:		+		-
C	-	D	=	40	G	:	2	=	H
=		=		=	=		=		=
E	+	10	=	90	2	·	I	=	J



3.69 Die Schlüsselzahl öffnet Wege

Finde den Weg zur Zahl in der Mitte.



Regeln:

- ▶ Beginne in einer Ecke.
- ▶ Verwende mit der Schlüsselzahl die Rechenvorschriften $;$, $:$, $+$ und $-$.
- ▶ Gehe nach links, rechts, unten oder oben.

Die Schlüsselzahl ist 3.

10	$-3 \rightarrow$ 7	2	9	11
19	$\downarrow -3$	21	$+3 \rightarrow$ 24	8
2	13	5 Ziel	5	2
14	12	15	9	6
20	4	1	3	22

Die Schlüsselzahl ist 7.

17	25	49	56	30
2	14	7	8	15
9	18	36 Ziel	29	22
63	70	10	3	18
13	22	31	21	14



Finde die Schlüsselzahl und den Weg.

Die Schlüsselzahl ist _____.

22	30	15	4	24 Start
9	54	60	10	11
3	17	1 Ziel	7	29
18	12	41	42	5
21	2	8	48	36

Die Schlüsselzahl ist _____.

14	2	8	23	33
9	6	4	1	5
18	10	40 Ziel	29	20
26	36	3	12	16
32 Start	28	7	22	34



Entwerfe Schlüsselzahlwege für deinen Partner.



Die Schlüsselzahl ist _____.

Die Schlüsselzahl ist _____.



Spiel für zwei Kinder: Spielt zu zweit mit einem Spielstein.
Der jüngere Partner beginnt bei 0 und würfelt mit beiden Würfeln.

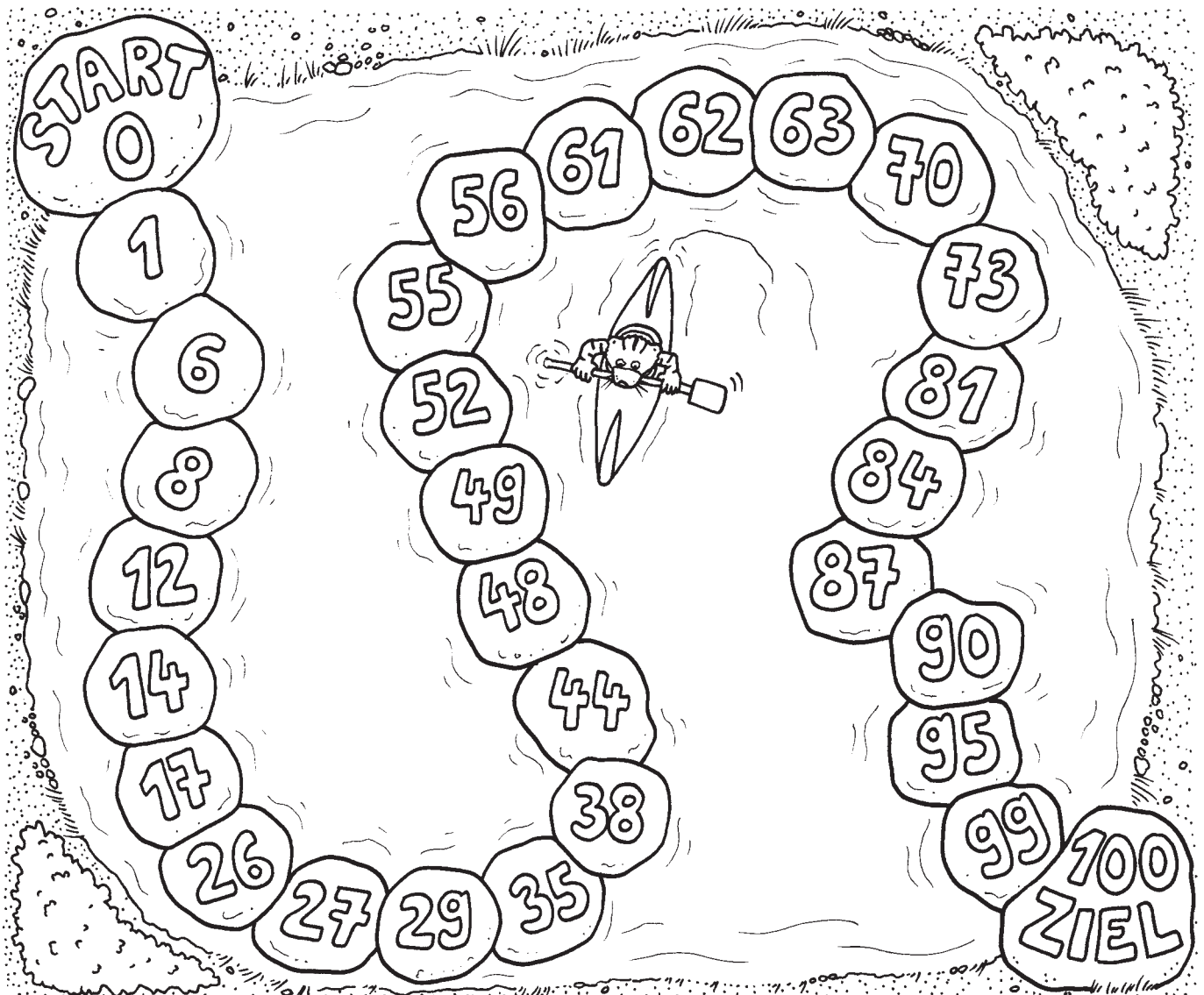
Nun wird mit beiden Zahlen so gerechnet, dass eine Zahl des Spielplans erreicht wird.
Du darfst alle Rechenarten benutzen.

Beispiel: Du stehst auf 6, würfelst 2 und 4.

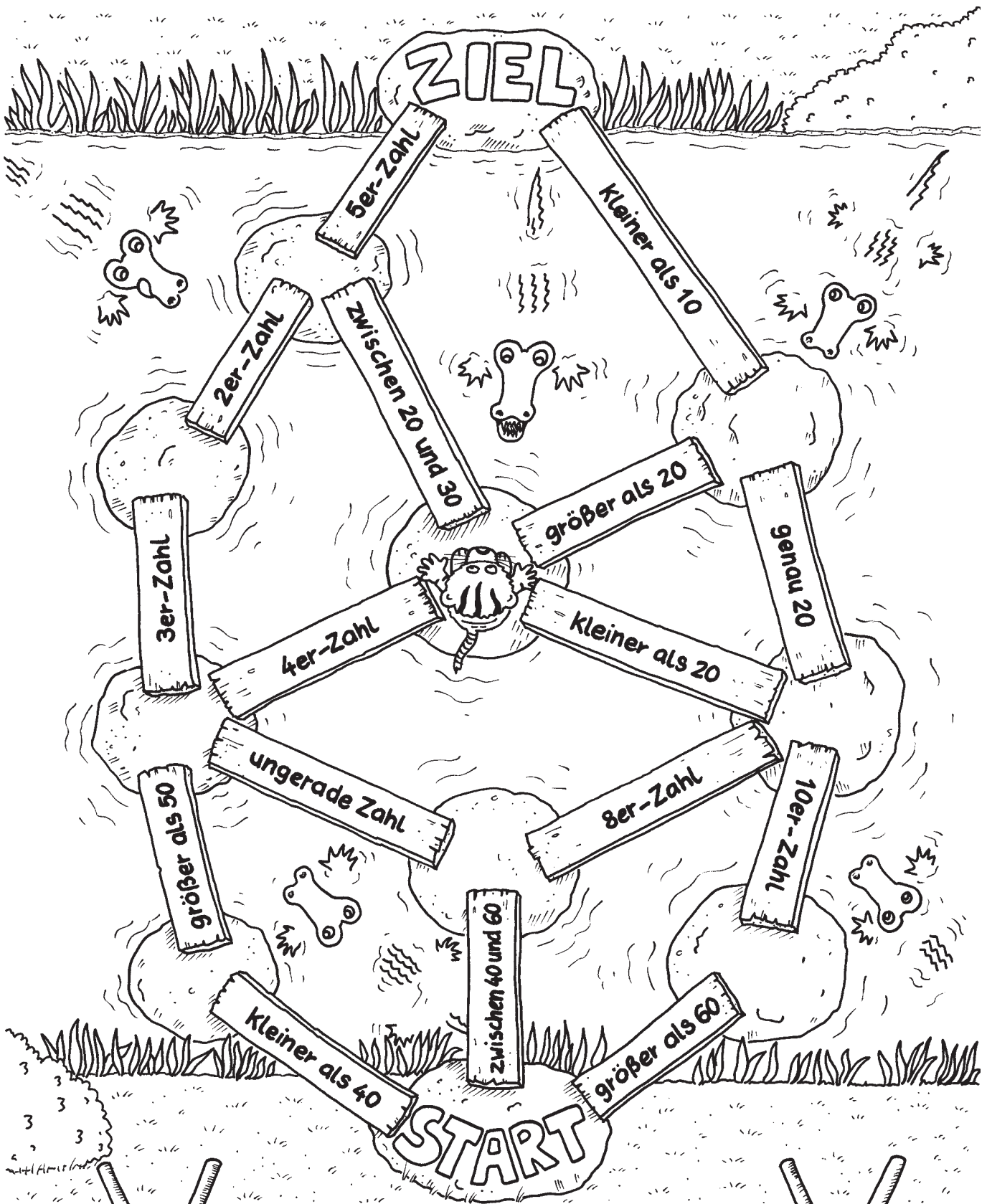
Mögliche Rechnungen:	$6 + 4 - 2 = 8$	Du gehst zur 8.
oder:	$6 : 2 \cdot 4 = 12$	Du gehst zur 12.
oder:	$6 \cdot 2 \cdot 4 = 48$	Du gehst zur 48.

Wenn du keine Rechnung findest, mit der du zu einer Zahl gelangst, bleibt der Spielstein stehen.

Wer zuerst genau die Hundert erreicht ist Sieger.



Material: zwei 6er-Würfel, ein Spielstein



Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler

Spielregel: Würfelt mit 3 Würfeln. Rechnet mit beliebigen Rechenarten.
Wer keinen Weg gehen kann, muss zum Start zurück.

Beispiel: $6 \cdot 4 - 2 = 22$

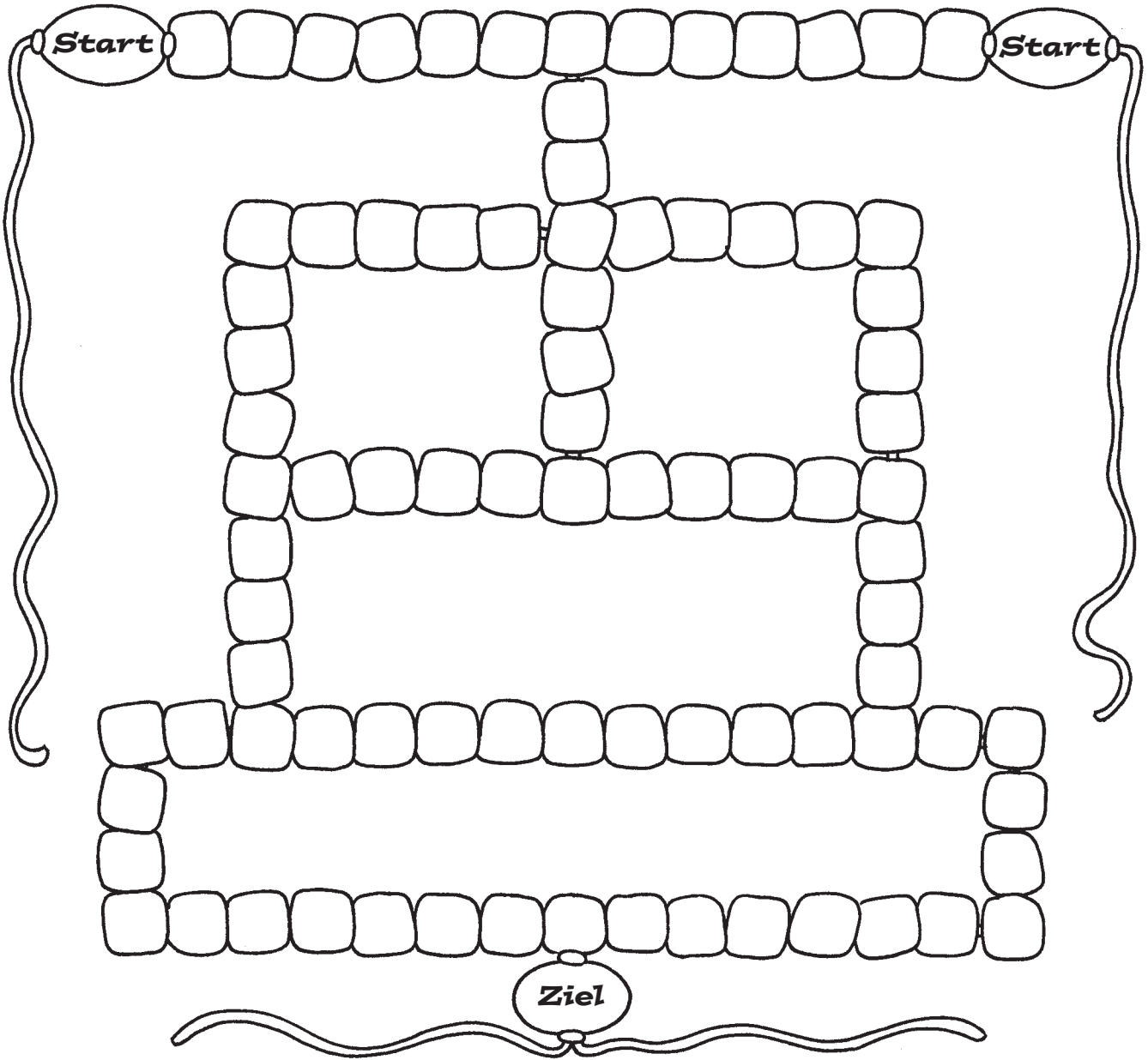
Material: drei 6er-Würfel, zwei bis vier Spielsteine



3.72 Ein Spiel erfinden



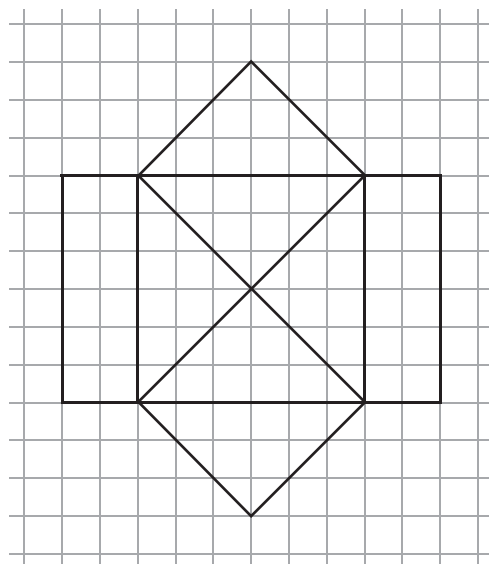
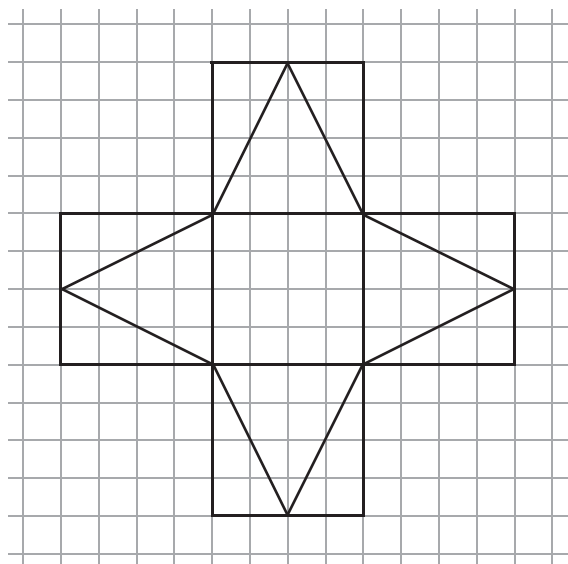
Erfindet zu dem Spielplan ein Mathe-Spiel. Denkt euch einen Namen und Regeln aus. Gestaltet den Spielplan nach euren Einfällen. In dem Ideenkasten könnt ihr euch Anregungen für die Regeln holen.



Ideenkasten

- dividieren
- Überholverbot
- bei 10 zurückgehen
- Zahlenfelder müssen genau getroffen werden
- Abkürzungen
- multiplizieren
- grüne Felder = du darfst ...
- addieren
- mit 2 Würfeln spielen
- rauswerfen
- subtrahieren
- schwarze Felder = Eigenschaftsfelder
- rote Felder = Straffelder

3.73 Versteckfiguren 1



Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate,
- _____ Rechtecke.



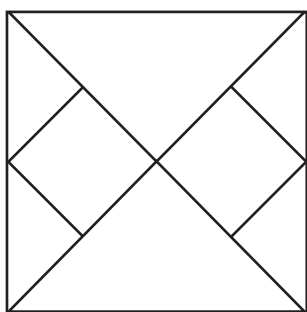
Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate,
- _____ Rechtecke.

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

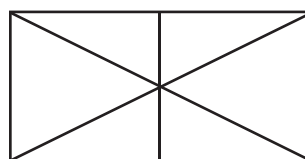


3.74 Versteckfiguren 2



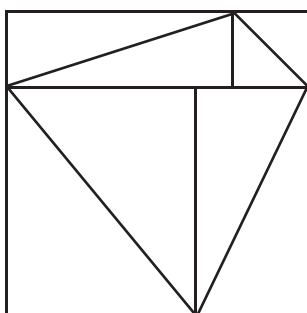
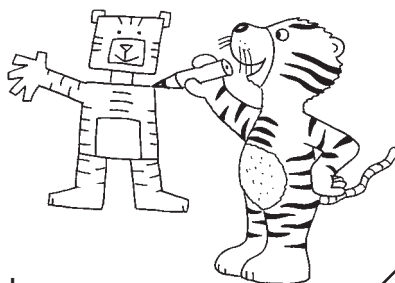
Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate.



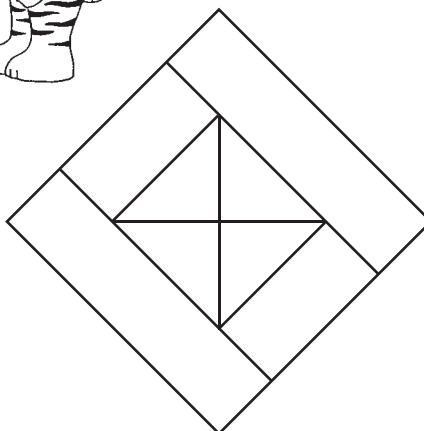
Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate,
- _____ Rechtecke.



Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate,
- _____ Rechtecke.

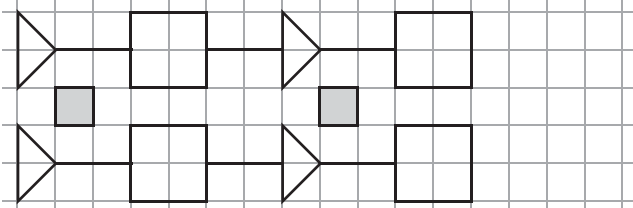
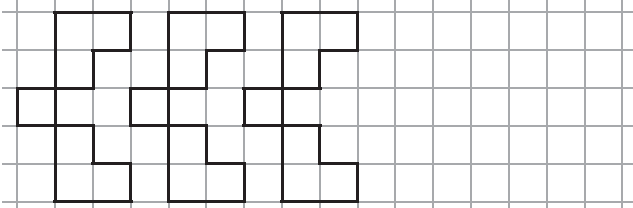
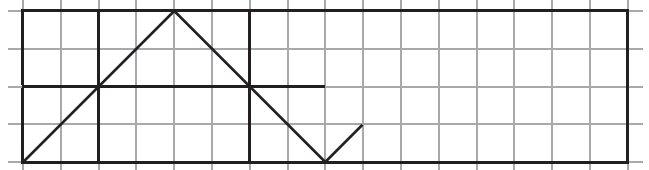
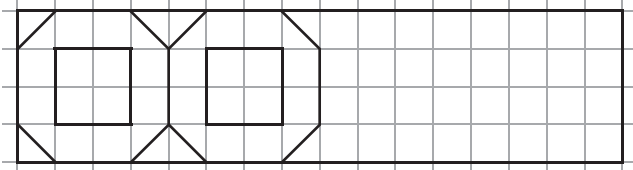
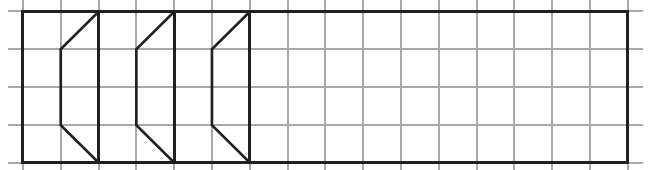
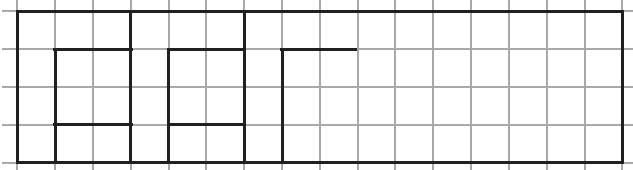


Ich sehe

- _____ Dreiecke,
- _____ Quadrate,
- _____ Rechtecke.

3.75 Muster 1

Setze die Muster fort und male sie an.

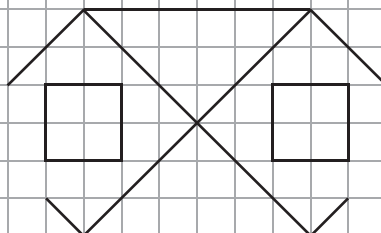
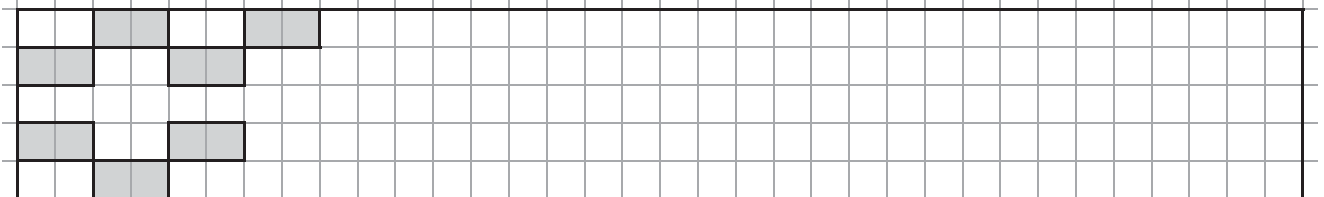
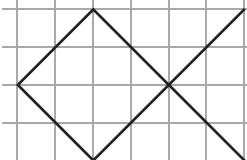
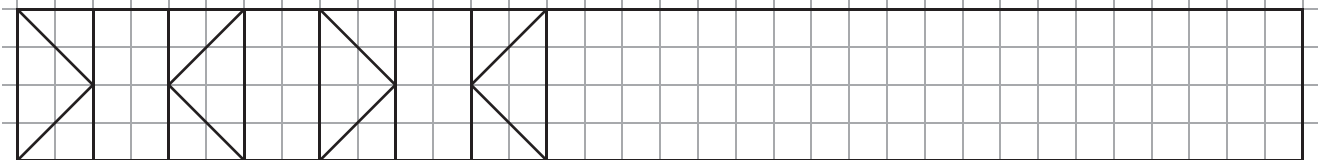


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.76 Muster 2

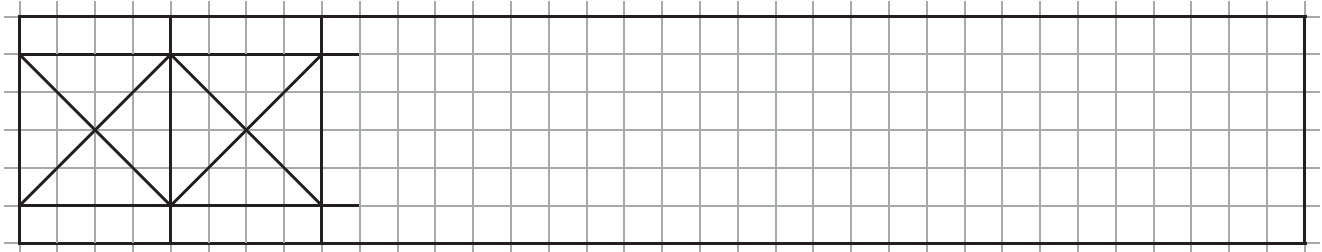
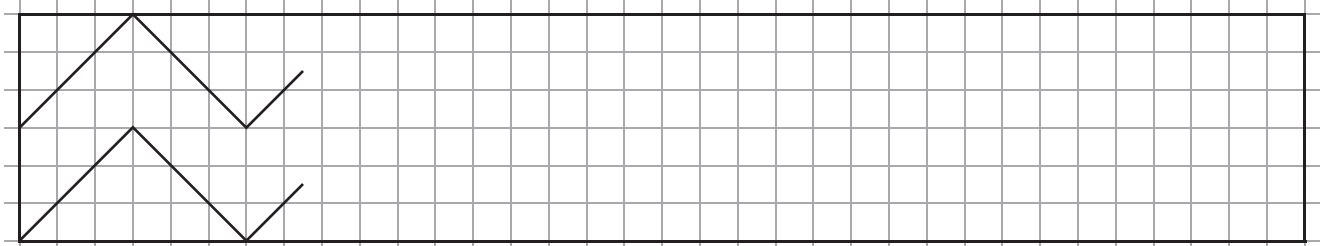
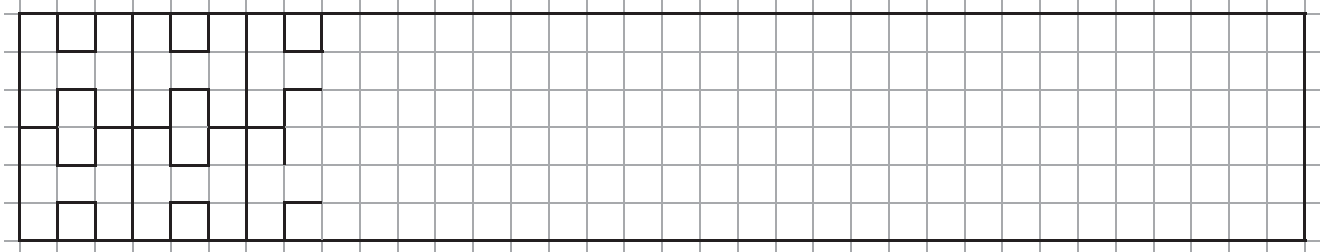
Setze die Muster fort und male sie an.



3.77 Muster 3



Setze die Muster fort und male sie an.



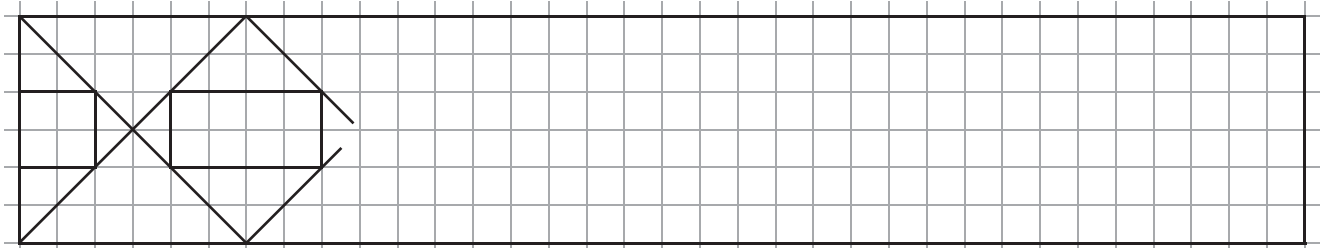
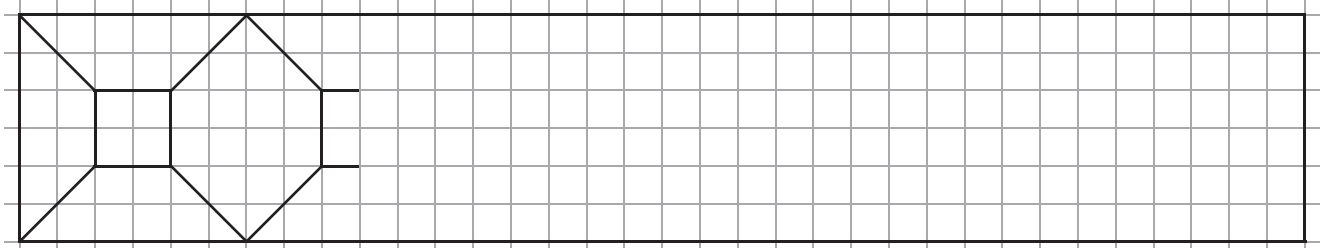
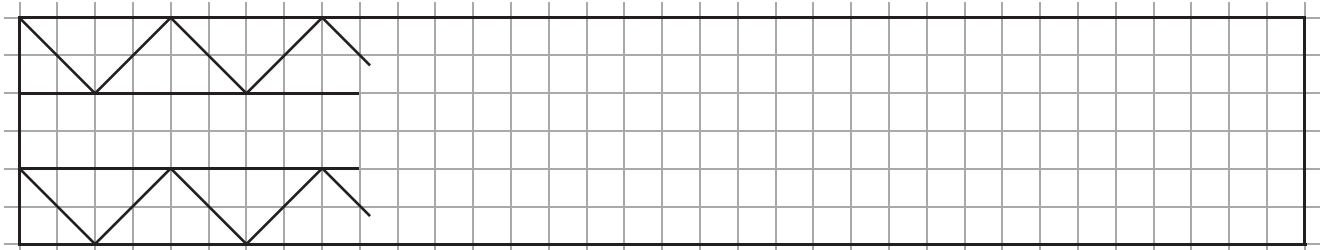
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



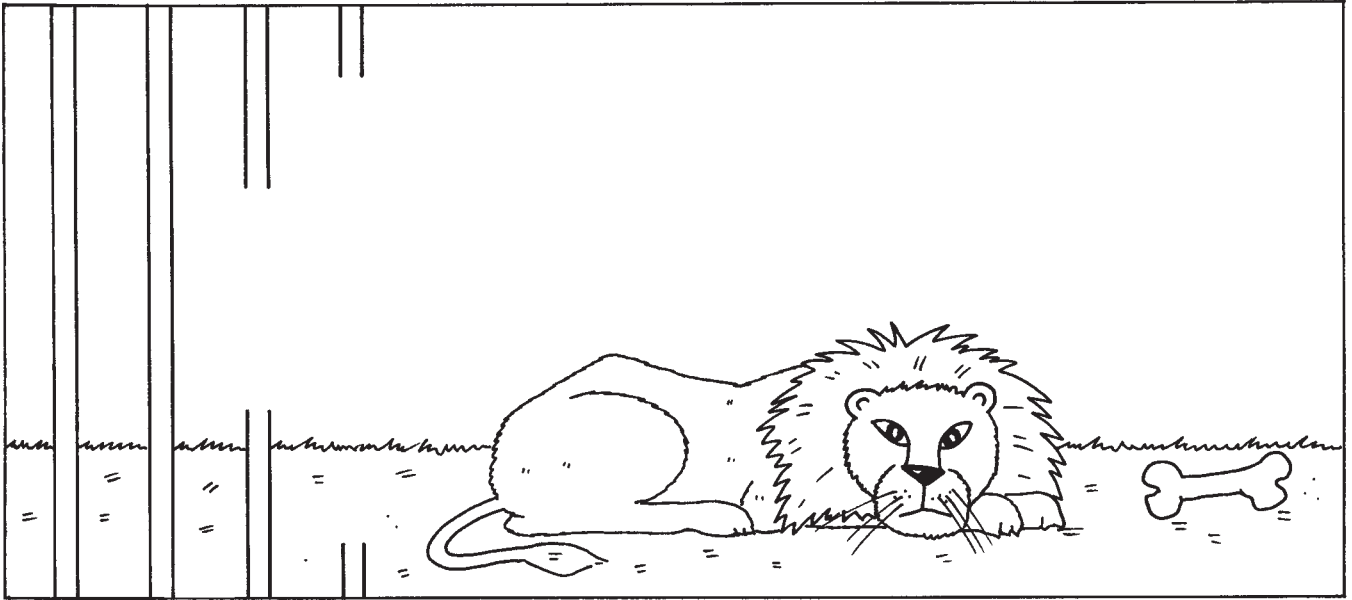
3.78 Muster 4



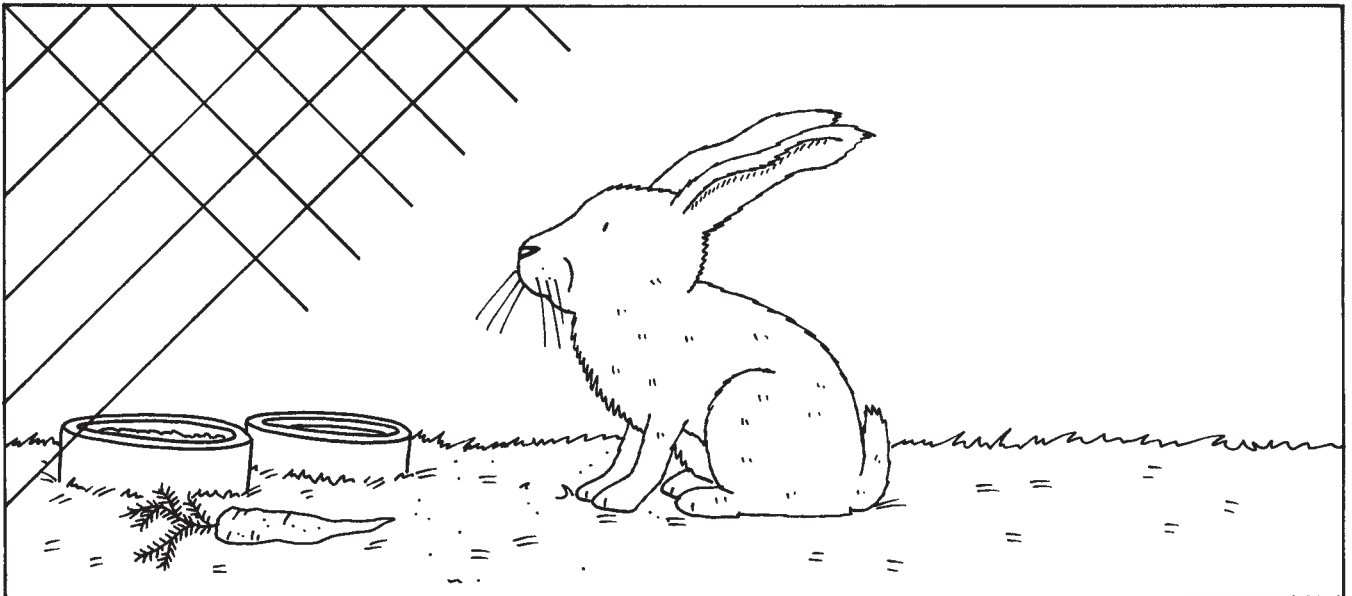
Setze die Muster fort und male sie an.



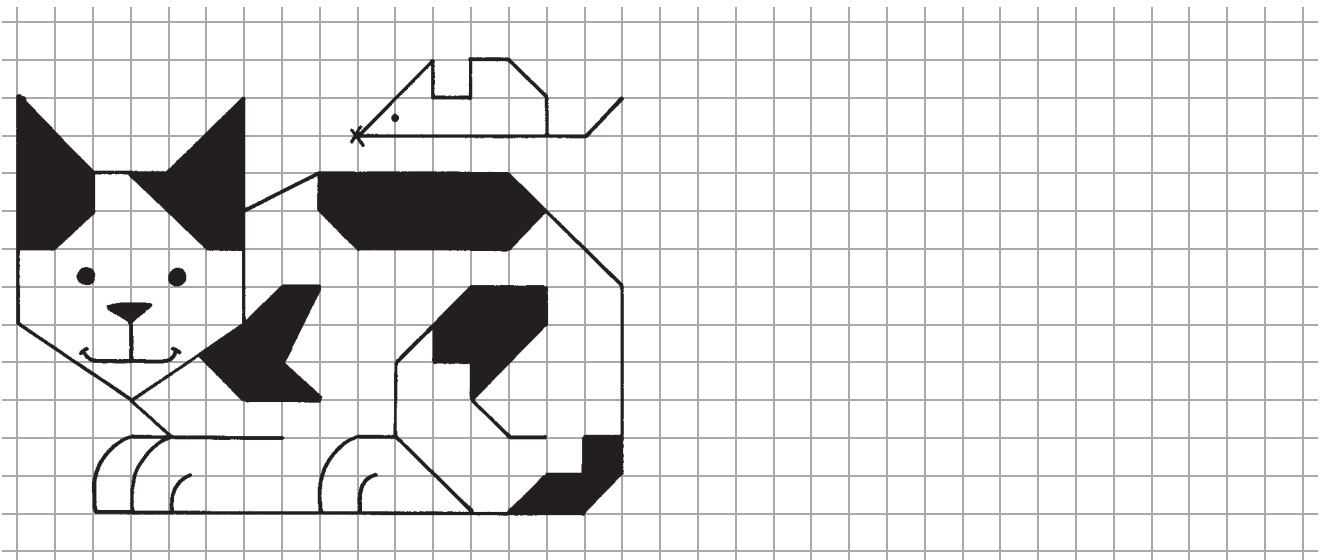
① Zeichne das Gitter vom Löwenkäfig fertig.



② Der Hase darf nicht weglaufen. Zeichne den Draht fertig.



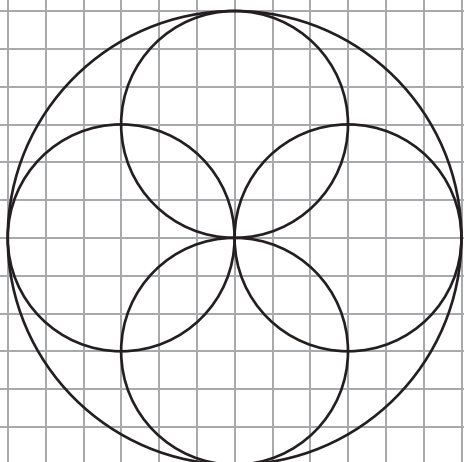
③ Zeichne die Katze und die Maus ab.



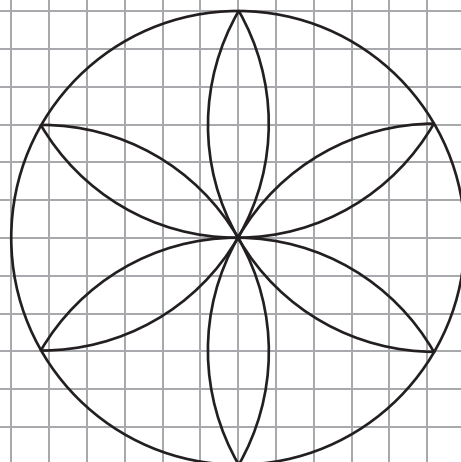
Übertrage die Figuren in dein Heft und male sie an.

Raum und Form

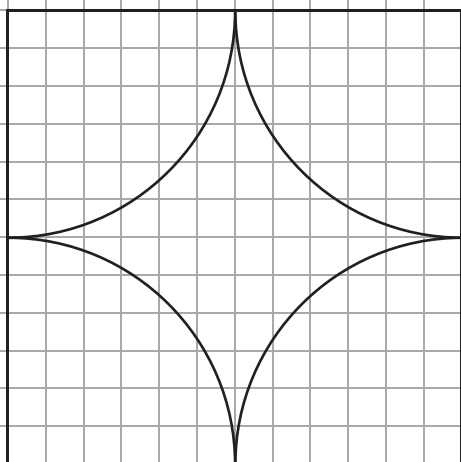
1



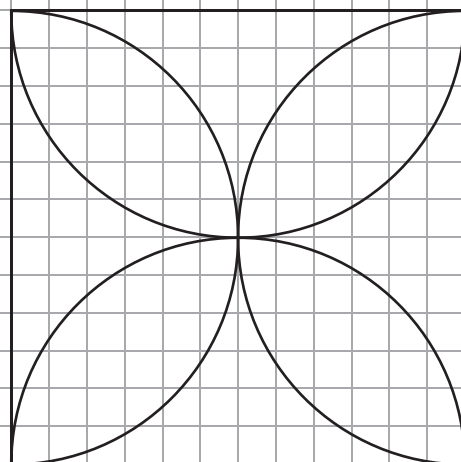
2



3

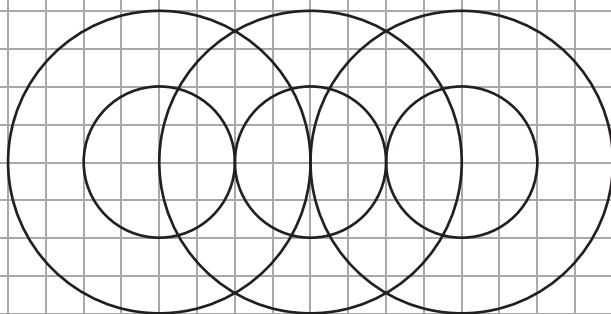


4

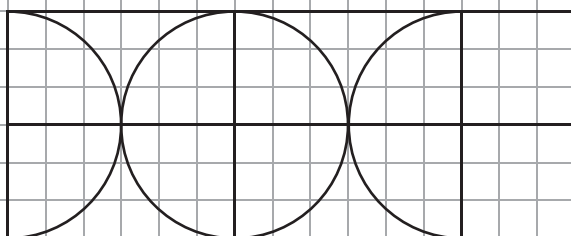


Setze die Muster fort und male sie an.

5

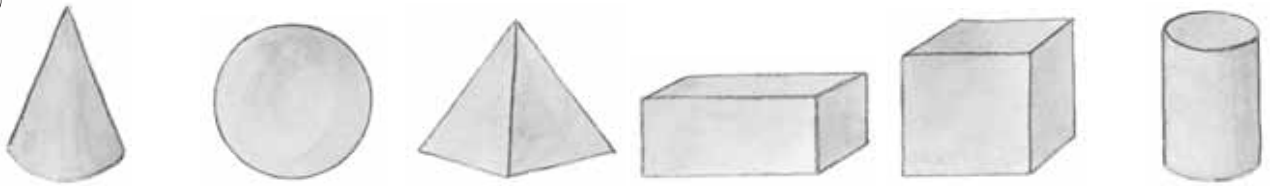


6



3.81 Körper 1

①



Blank boxes for labeling the shapes above.

②

Körper	Anzahl der Ecken	Anzahl der Kanten	Anzahl der Flächen
Würfel			
Quader			
Kugel			
Pyramide			
Zylinder			
Kegel			



Raum und Form

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



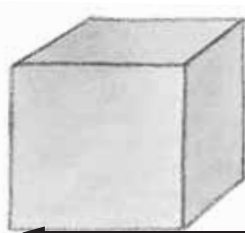
3.82 Körper 2



In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.



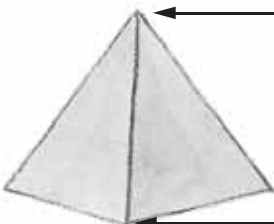
In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.



In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.



In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.



In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.



In dieser Ecke stoßen _____ Kanten zusammen.

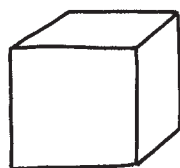
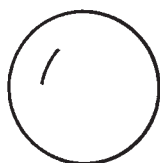
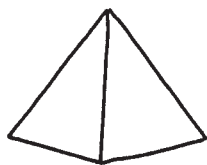
3.83 Körperrätsel 1



Körper

Suche die Namen der 6 Körper und färbe sie ein.

Raum und Form



F	P	A	L	T	E	I	O	P	N	T	E
I	Y	S	Z	U	L	O	N	D	E	R	T
Z	R	U	Y	R	F	Q	U	P	K	T	O
B	A	F	L	U	G	W	U	C	H	A	R
L	M	Ä	I	R	Q	Ü	H	A	F	Ö	G
S	I	V	N	X	O	R	M	L	D	Ü	R
T	D	G	D	L	M	F	J	A	S	E	I
Z	E	F	E	C	K	E	G	E	L	B	R
G	Ö	G	R	U	L	L	J	H	D	E	W
F	U	L	H	V	R	Q	W	E	R	Z	U
K	I	P	Ü	A	S	D	F	G	K	M	Y



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.84 Körperrätsel 2



Körper

Ich denke mir einen Körper. Er hat sechs gleich große Flächen.
Es ist ein _____.

Ich denke mir einen Körper. Er hat eine runde Grundfläche und eine Spitze.
Es ist ein _____.

Ich denke mir einen Körper. Eine Fläche ist ein Quadrat, die anderen Flächen sind Dreiecke.
Es ist eine _____.

Ich denke mir einen Körper. Er hat 5 Ecken. An einer Ecke stoßen 4 Kanten zusammen. Wie heißt der Körper?
Es ist eine _____.

Ich denke mir einen Körper. Er hat zwei Kreisflächen und keine Ecke. Wie heißt der Körper?
Es ist ein _____.

Ich denke mir einen Körper. Alle seine Flächen sind gleich groß und alle seine Kanten sind gleich lang.
Es ist ein _____.

Ich denke mir einen Körper. Seine gegenüberliegenden Flächen sind gleich groß. Er hat drei Flächen.
Es ist ein _____.

3.85 Körpernetze 1



- ① Male die Flächen, die sich nach dem Zusammenfallen gegenüberliegen, in der gleichen Farbe an.
- ② Kennzeichne die Seiten, die nach dem Zusammenfallen zusammenstoßen, in der gleichen Farbe.
- ③ Schneide die Netze aus und überprüfe durch Falten dein Ergebnis.



Seven nets (A-G) are shown on a grid background:

- A:** A net for a rectangular prism consisting of a horizontal row of 4 squares and a vertical column of 4 squares sharing the middle square.
- B:** A net for a rectangular prism consisting of a vertical column of 4 squares and a horizontal row of 3 squares sharing the middle square.
- C:** A net for a rectangular prism consisting of a horizontal row of 4 squares and a vertical column of 2 squares sharing the second square from the left.
- D:** A net for a rectangular prism consisting of a horizontal row of 4 squares and a vertical column of 2 squares sharing the second square from the left.
- E:** A net for a cylinder consisting of a long horizontal rectangle and two circles of equal diameter attached to the top and bottom edges.
- F:** A net for a square pyramid consisting of a central square and four triangles meeting at a point.
- G:** A net for a cone consisting of a sector of a circle and a smaller circle of equal radius attached to one of the radii.

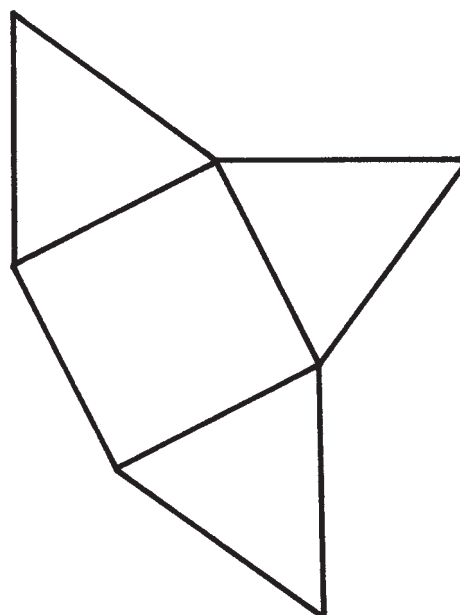
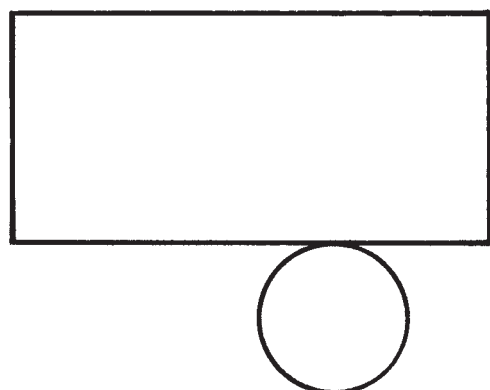
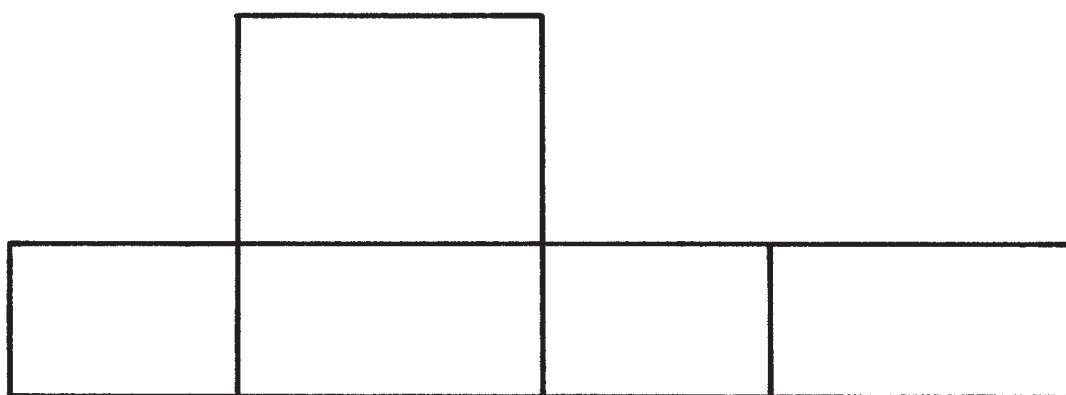
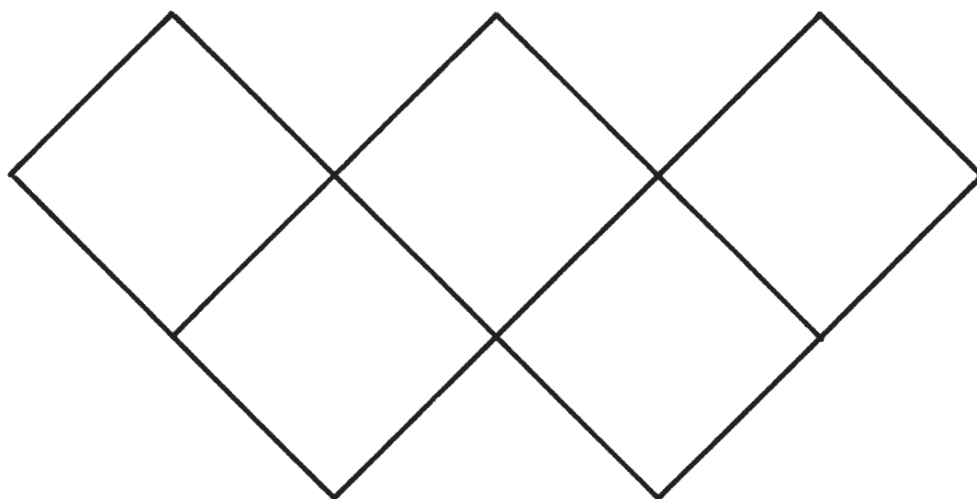
Raum und Form



Material: Schere

Bei jedem Netz fehlt eine Fläche. Füge die Fläche an. Male dann die Flächen, die sich nach dem Zusammenfallen gegenüberliegen, mit der gleichen Farbe an. Schneide die Netze aus und falte sie zu Körpern.

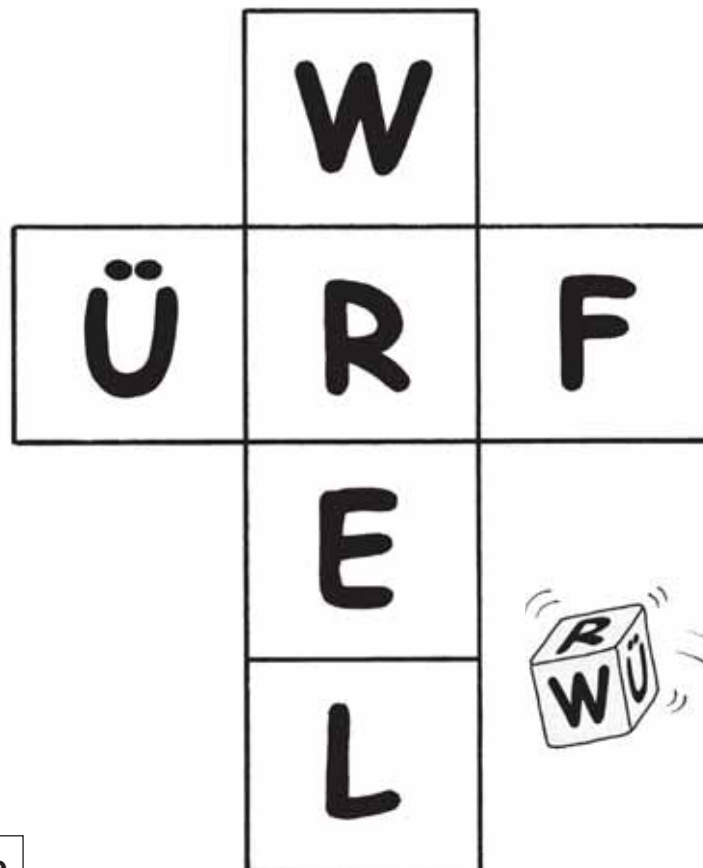
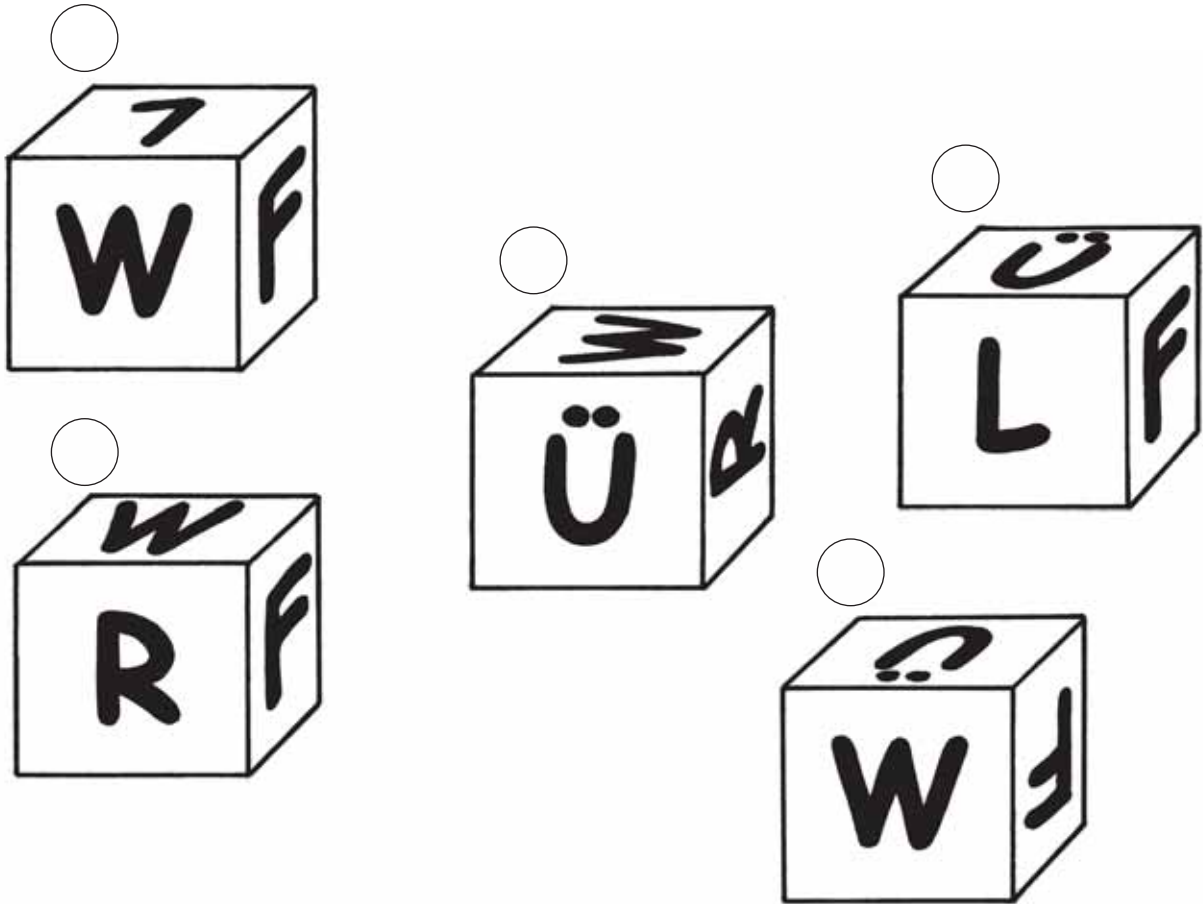
Raum und Form



Material: Schere



Hier siehst du 5 Würfel. Welchen Würfel kann man aus dem Netz unten bauen?
 Kreuze diesen Würfel an. Schneide anschließend das Netz aus und überprüfe dein Ergebnis.



Raum und Form

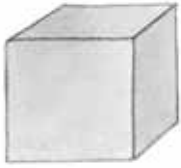


Material: Schere

3.88 Memo-Spiel zu Körpern



Schneide die Kärtchen aus. Immer vier Kärtchen gehören zusammen.



Würfel

Quader

Zylinder

Pyramide

Kugel

Kegel

besteht aus:
6 Quadraten

besteht aus:
1 gekrümmten
Fläche

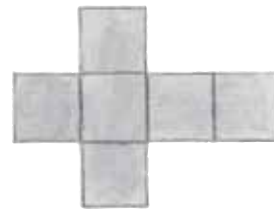
besteht aus:
1 Kreisteil
1 Kreis

besteht aus:
6 Rechtecken

besteht aus:
4 Dreiecken
1 Quadrat

besteht aus:
1 Rechteck
2 Kreisen

Für die Kugel
gibt es kein
Netz.



3.89 Bauwerke zuordnen



Verbinde gleiche Bauwerke.

A B C D E F

1 2 3 4 5 6

Raum und Form

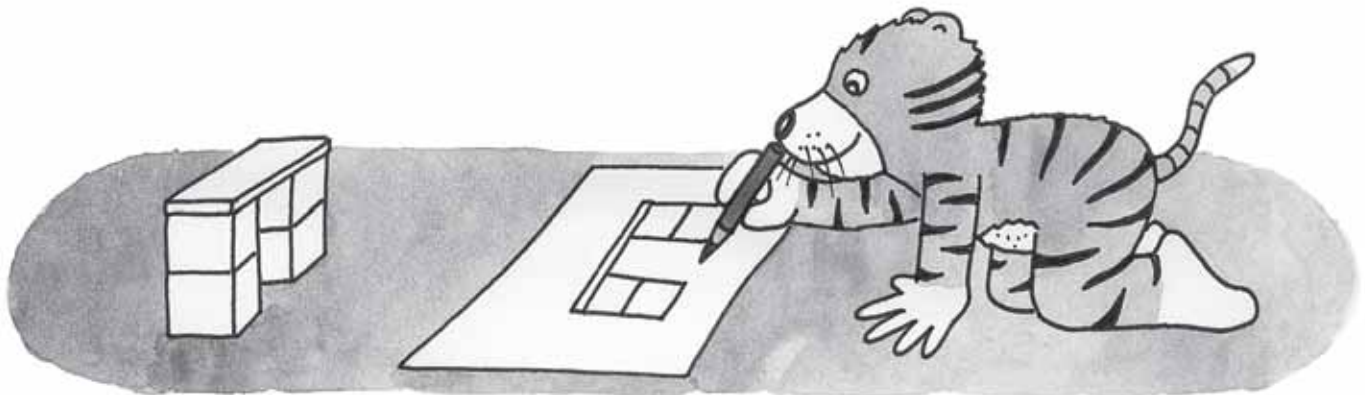
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.90 Bauwerke und ihre Ansichten



Partnerarbeit: Jeder baut mit den Bauklötzen ein Gebäude (z. B. Turm, Haus usw.), ohne dass es der Partner sieht. Von seinem Gebäude zeichnet nun jeder zwei Ansichten (z. B. von vorne und von links). Jetzt werden die Papiere getauscht und der Partner versucht, das Gebäude nach den Ansichten aufzubauen.



Material: 10 bis 15 Bauklötze

3.91 Memo-Spiel zu Bauwerken

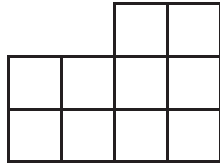


Körper und Baupläne

Schneide die Kärtchen aus. Immer drei Kärtchen gehören zusammen.

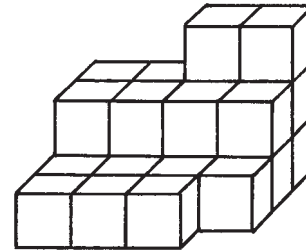


Ansicht von vorne

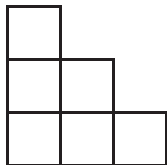


Bauplan

2	2	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
1	1	1	

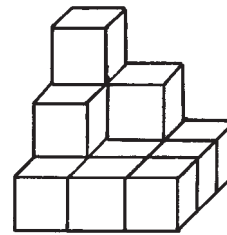


Ansicht von vorne

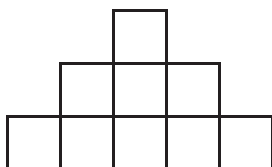


Bauplan

3	2	1
2	1	1
1	1	1

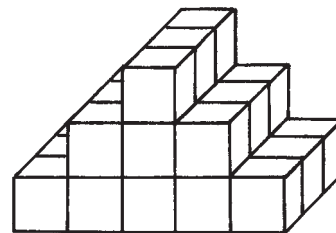


Ansicht von vorne

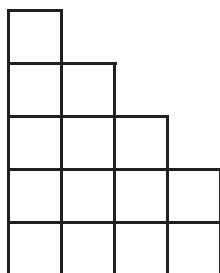


Bauplan

1	2	3	2	1
1	2	3	2	1
1	2	3	2	1

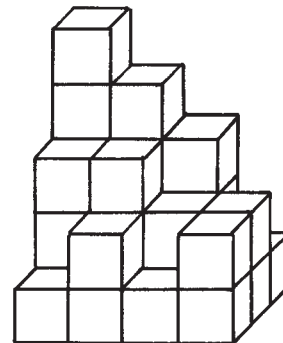


Ansicht von vorne

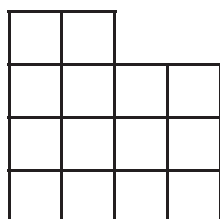


Bauplan

5	4	3	1
3	3	2	2
1	2	1	2

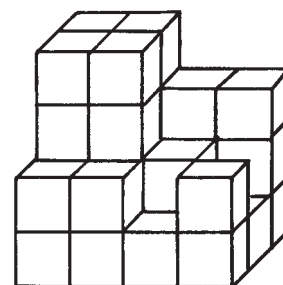


Ansicht von vorne



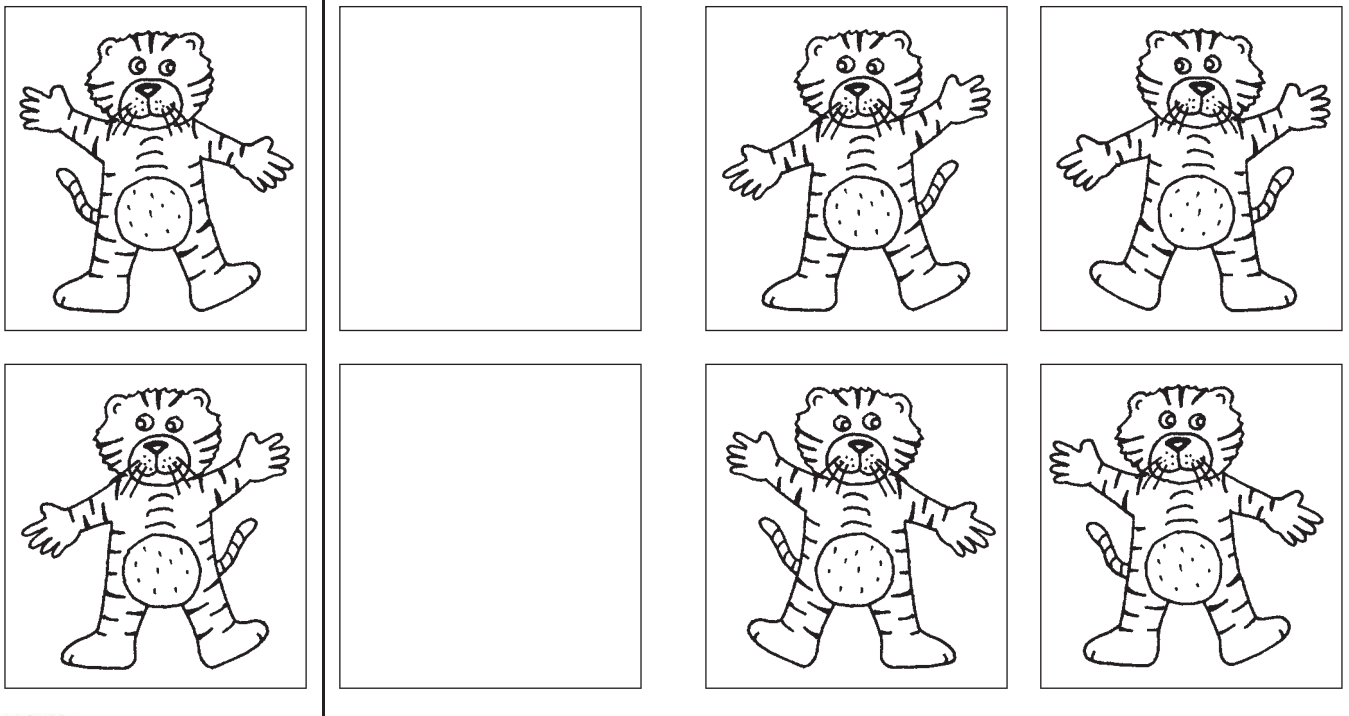
Bauplan

4	4	3	3
4	4	2	1
2	2	1	2



3.92 Der gespiegelte Tiger

Welches ist das richtige Spiegelbild? Schneide es aus und klebe es in das leere Feld.



Material: Schere, Kleber

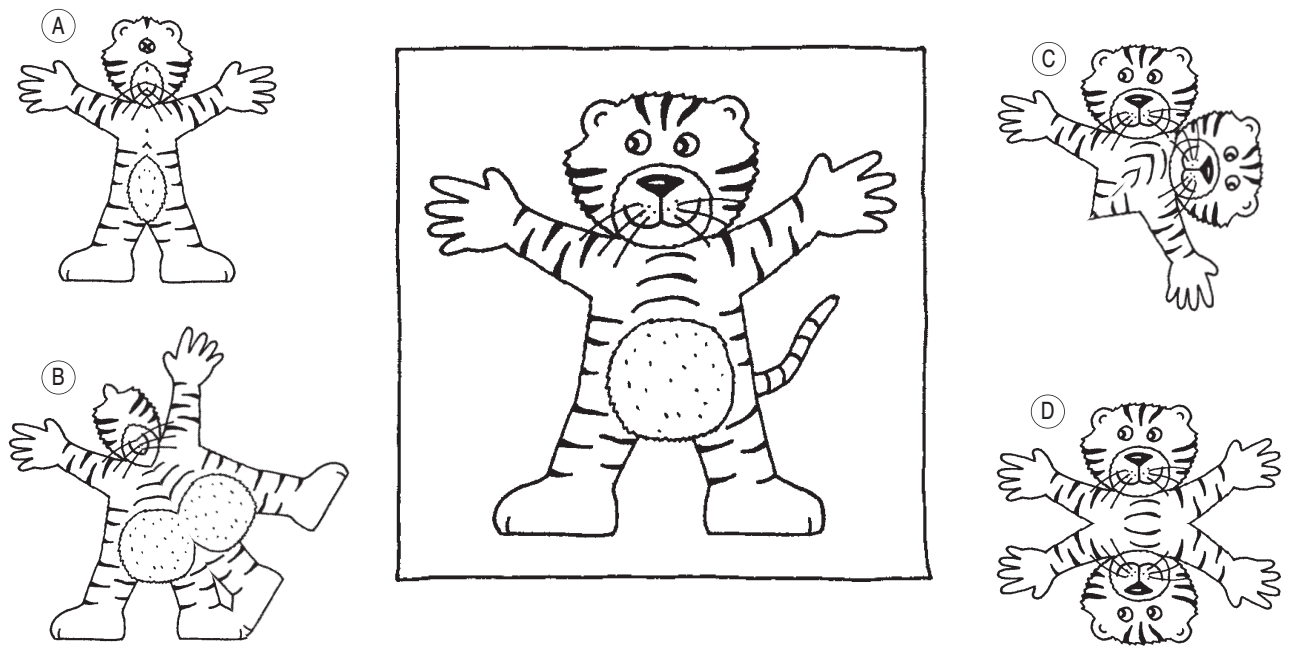
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

Raum und Form



3.93 Der Spiegel-Tiger

Setze den Spiegel so auf das große Tiger-Bild, dass du die kleinen Bilder sehen kannst. Zeichne die Spiegelachse in den großen Tiger ein und beschrifte sie mit dem Buchstaben des Bildes.



Material: Taschenspiegel ohne Rahmen

3.94 Wörter finden



Symmetrie

Wie heißen die Wörter? Ergänze die Buchstaben und schreibe die vollständigen Wörter auf.

T
C
N

DIDL

BEICH

HECKE

H
C
T
C

C
T
T
C

DICK

H
C
T

Raum und Form

Material: **Taschenspiegel ohne Rahmen**



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

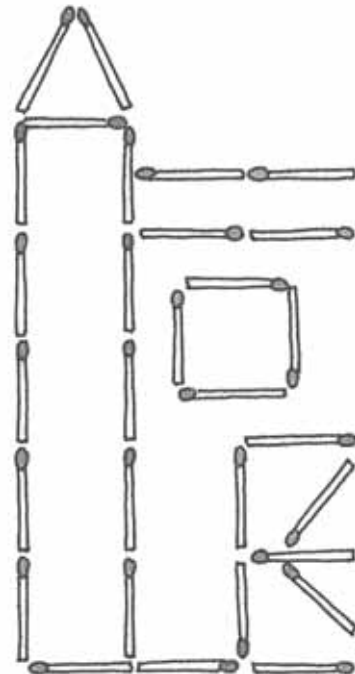
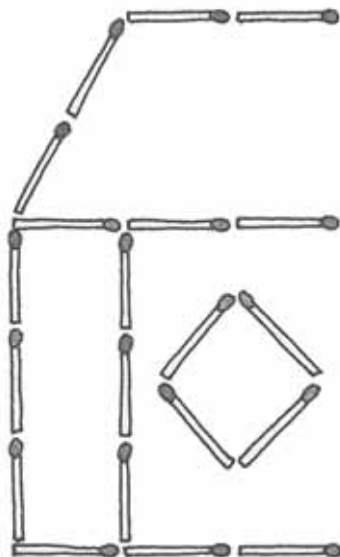


3.95 Symmetrie mit Streichhölzern



Symmetrie

Lege die Bauwerke mit Streichhölzern nach. Ergänze sie dann symmetrisch.



Material: **Streichhölzer**



3.96 Symmetrisch ergänzen 1



Ergänze die Figuren symmetrisch und male sie an.

A grid-based exercise for drawing symmetrical figures. It contains seven sub-problems labeled A through G, each with a vertical line of symmetry and a partial figure on one side.

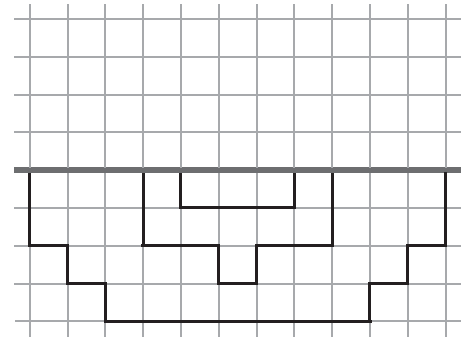
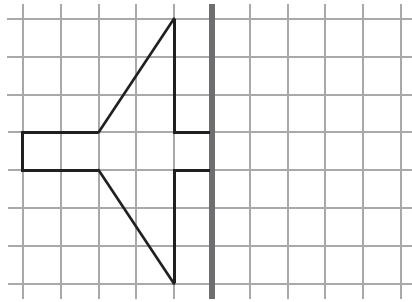
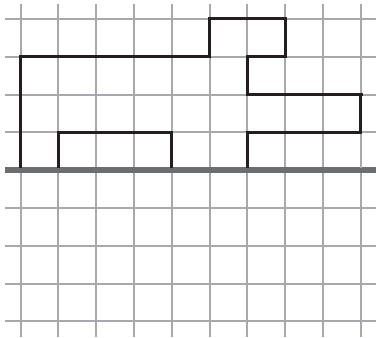
- A:** A stepped, cross-like shape on the left side of a vertical line.
- B:** A shape on the left side of a vertical line, featuring a circle with a dot in the center and a small triangle.
- C:** A shape on the left side of a vertical line, consisting of a vertical bar at the bottom and a diagonal line extending upwards.
- D:** A shape on the right side of a vertical line, consisting of a vertical bar at the bottom and a diagonal line extending upwards.
- E:** A house-like shape on the left side of a vertical line, with a base and a roof.
- F:** A house-like shape on the right side of a vertical line, with a base and a roof.
- G:** A large house-like shape on the left side of a vertical line, with a base and a roof.

Raum und Form

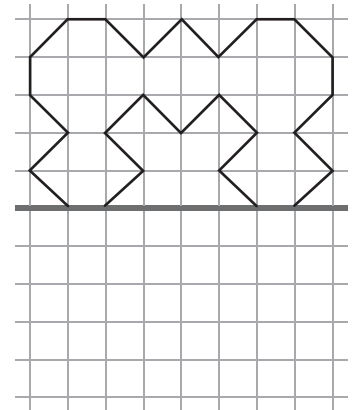
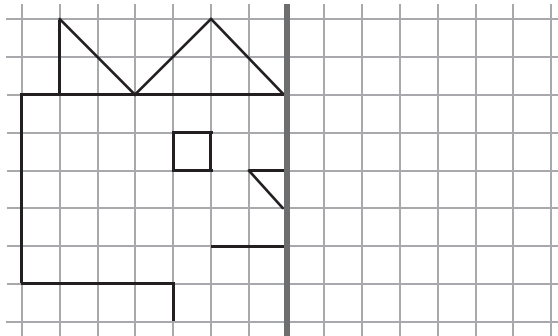
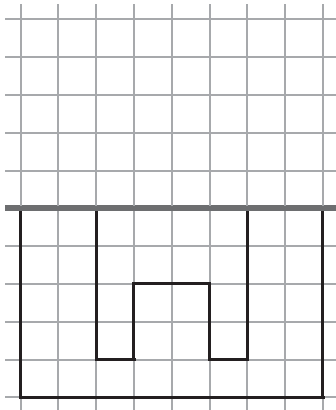
3.97 Symmetrisch ergänzen 2



Ergänze symmetrisch.



Raum und Form



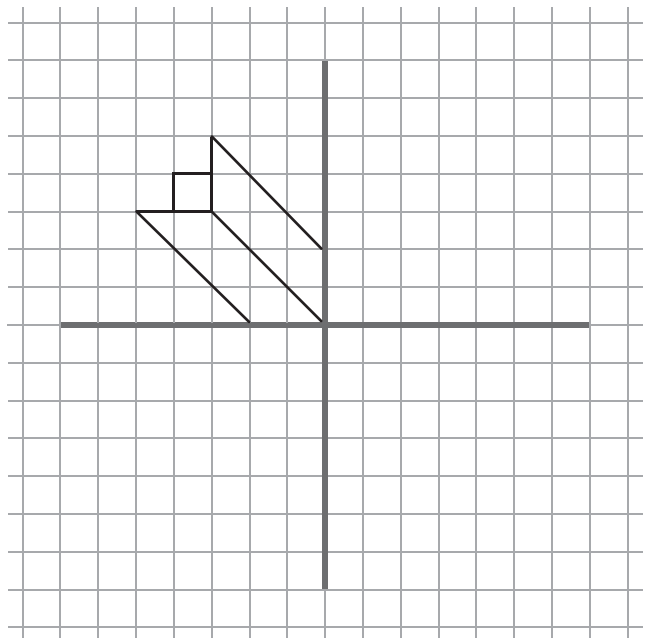
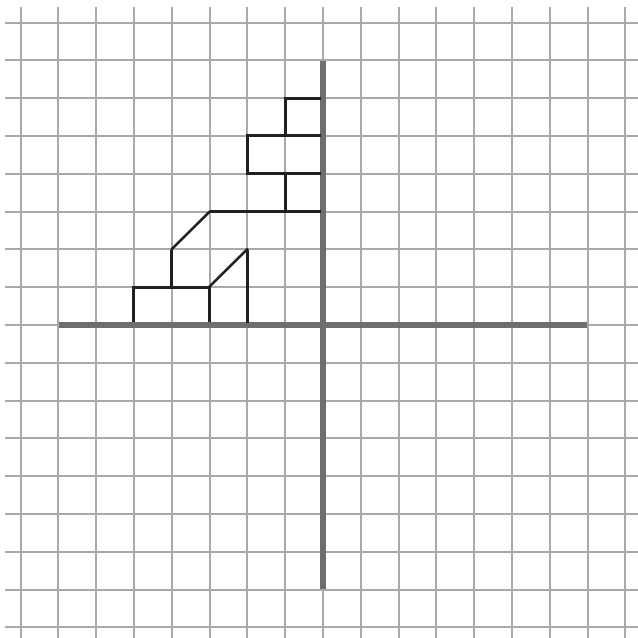
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.98 Symmetrisch ergänzen 3



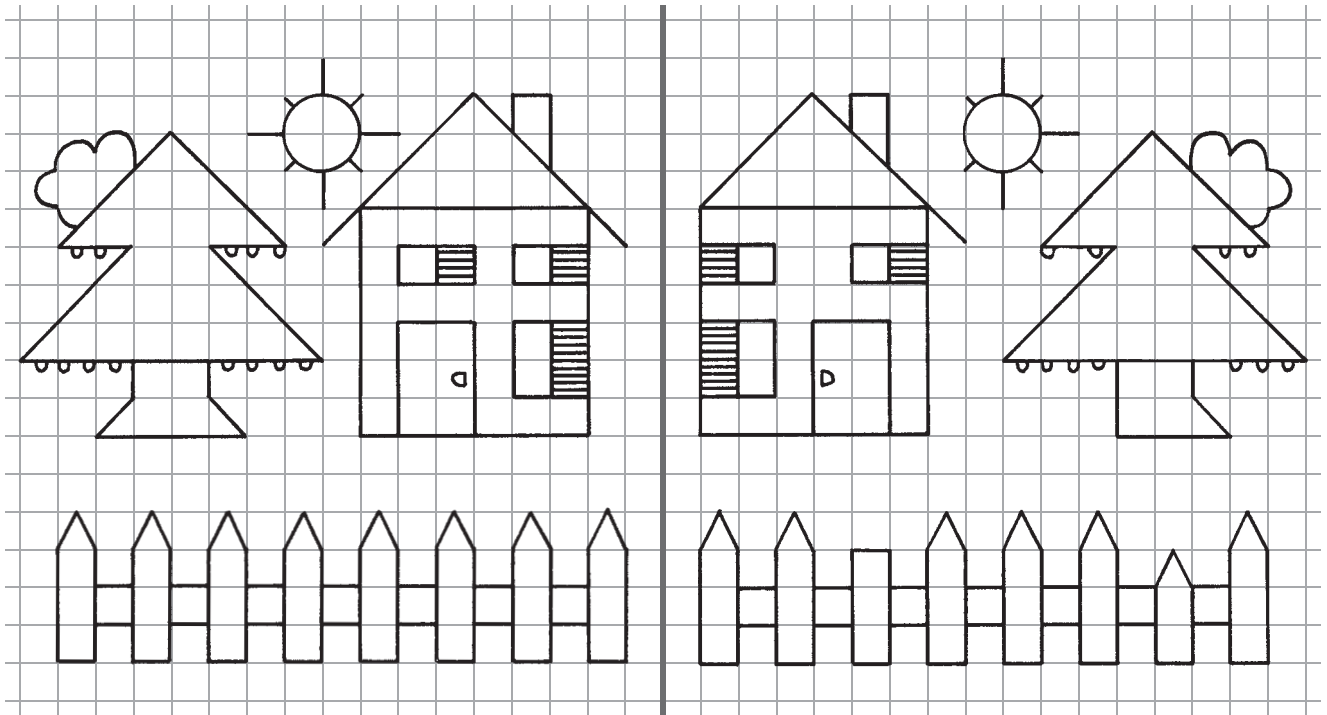
Ergänze symmetrisch.



3.99 Symmetrisch ergänzen 4



In dem Spiegelbild rechts sind 10 Fehler. Finde sie.
Zeichne das Bild ohne Fehler in dein Heft.



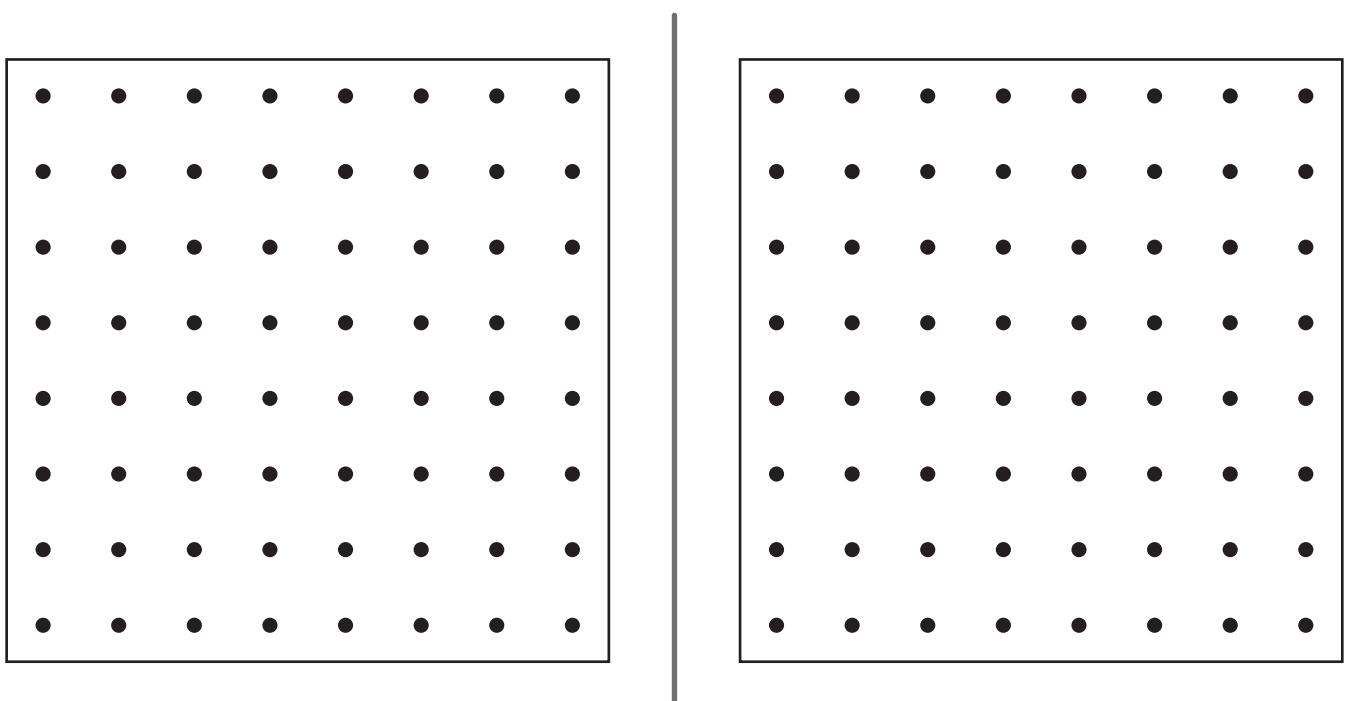
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.100 Symmetrisch ergänzen 5



Partnerarbeit: Jeder zeichnet in eine Hälfte ein Bild. Dann werden die Bilder getauscht und der Partner ergänzt symmetrisch. Die Punkte helfen dabei.



3.101 Geldbeträge zeichnen 1



Geld

Zeichne die Scheine und Münzen in den Kästen. Vergleiche deine Lösung mit einem Partner.

2 € mit genau 5 Münzen

2 € mit genau 6 Münzen

2 € mit genau 8 Münzen

8 € mit genau 5 Münzen

8 € mit genau 6 Münzen

8 € mit genau 9 Münzen

65 € mit genau 4 Scheinen

65 € mit genau 6 Scheinen

65 € mit genau 8 Scheinen

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.102 Geldbeträge zeichnen 2



Geld

Zeichne die Beträge.

235 € mit 3 Scheinen
und 3 Münzen

810 € mit 5 Scheinen

485 € mit 11 Scheinen

222,22 € mit 3 Scheinen
und 3 Münzen

444,40 € mit 4 Scheinen
und 4 Münzen

666,66 € mit 6 Scheinen
und 6 Münzen

3.103 Rückgeld berechnen und zeichnen



Geld

Zeichne das Rückgeld.

Es kostet 586 €.

Bezahlt mit  



Es kostet 634 €.

Bezahlt mit  



Es kostet 212 €.

Bezahlt mit  



Es kostet 448,75 €.

Bezahlt mit 




Es kostet 895,89 €.

Bezahlt mit  



Es kostet 172,64 €.

Bezahlt mit 



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.104 Sportgeräte einkaufen



Geld

Du hast 500 € gewonnen. Dafür darfst du dir Sportgeräte kaufen. Welche Sportgeräte kannst du kaufen? Finde drei Möglichkeiten und schreibe sie mit einer Rechnung ins Heft.



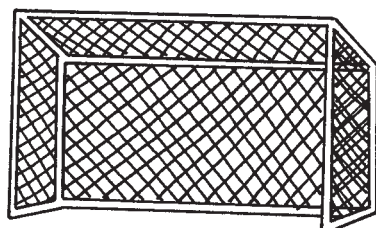
76,90 €



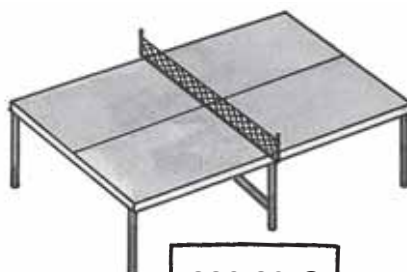
36,95 €



69,90 €



298,80 €



339,20 €



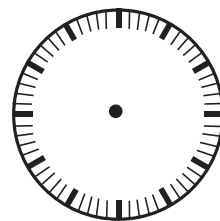
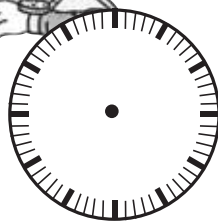
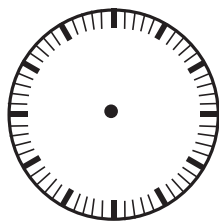
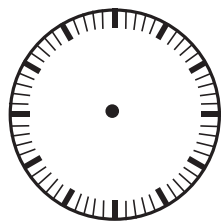
24,95 €

3.105 Uhrzeit und Datum



Zeit

① Zeichne die Zeiger ein und ergänze die Uhrzeiten.



8.36 Uhr

Uhr

1.42 Uhr

Uhr

5.07 Uhr

Uhr

22.22 Uhr

Uhr

18.51 Uhr

Uhr

② Immer eine $\frac{1}{4}$ h später:

3.40 Uhr → _____ Uhr

17.13 Uhr → _____ Uhr

22.58 Uhr → _____ Uhr

③ Immer eine $\frac{3}{4}$ h später:

14.15 Uhr → _____ Uhr

9.52 Uhr → _____ Uhr

0.25 Uhr → _____ Uhr

④ Immer eine $\frac{1}{2}$ h später:

8.45 Uhr → _____ Uhr

20.37 Uhr → _____ Uhr

23.12 Uhr → _____ Uhr

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.106 Welche Zeiten gehören zusammen?



Zeit

Immer zwei Zeiten gehören zusammen. Verbinde.

3 nach halb neun

3 vor halb elf

3 vor sieben

21.20 Uhr

8.33 Uhr

12 nach 12

zwanzig nach neun

18.57 Uhr

viertel vor 5

10.27 Uhr

0.12 Uhr

1.26 Uhr

vier vor halb zwei

16.45 Uhr



3.107 Mein Tagesablauf



Zeit

Spiel für 2 Kinder: Schneide die Kärtchen aus. Immer 3 Uhrzeiten passen zusammen.



9.28 Uhr	21.28 Uhr		12.04 Uhr
0.04 Uhr		7.19 Uhr	19.19 Uhr
	3.50 Uhr	15.50 Uhr	
8.45 Uhr	20.45 Uhr		2.56 Uhr
14.56 Uhr		5.34 Uhr	17.34 Uhr
	6.15 Uhr	18.15 Uhr	

Größen und Messen



Material: Schere

3.108 Ein witziger Tagesablauf



Zeit

Spiel für 2 Kinder: Schneidet die Fragekärtchen aus. Schreibt auf extra Kärtchen (Anlage 6) die passenden Uhrzeiten. Legt die Kärtchen jeweils umgedreht auf einen Stapel. Ein Spieler zieht ein Fragekärtchen und liest seine Frage vor. Ein anderer Spieler zieht ein Uhrzeiten-Kärtchen und liest ebenfalls vor. So entsteht ein witziger Tagesablauf.



Größen und Messen

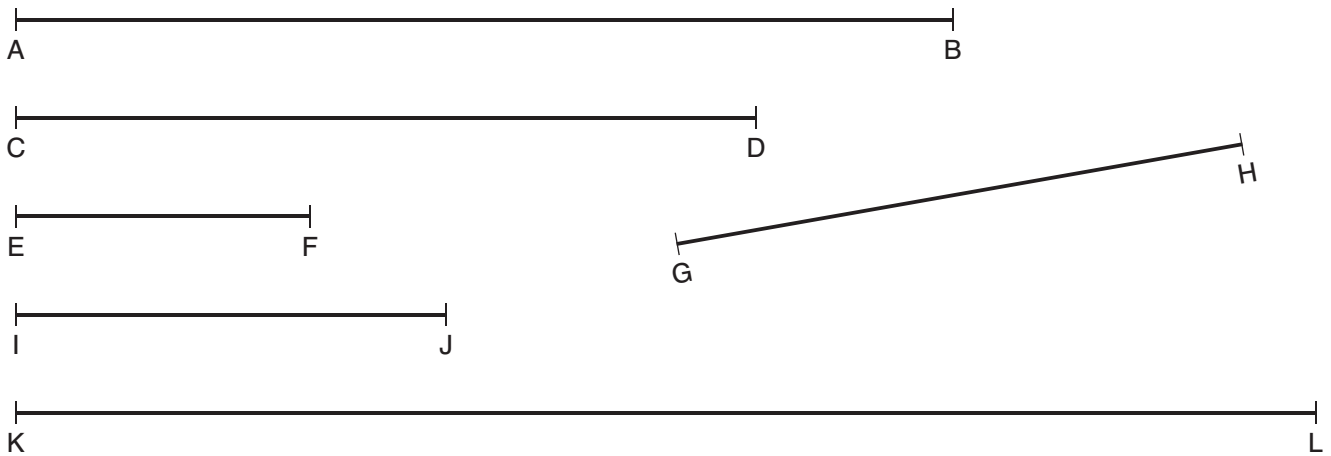
Wann stehst du auf?	Wann beginnt die Schule?	Wann machst du Hausaufgaben?	Wann gehst du zum Turnen?
Wann beginnt die Flötenstunde?	Wann ist die große Pause?	Wann putzt du deine Zähne?	Wann gibt es Mittagessen?
Wann gehst du ins Bett?	Wann fährst du Fahrrad?	Wann bekommt ihr Besuch?	Wann räumst du dein Zimmer auf?
Wann geht ihr einkaufen?	Wann gehst du ins Schwimmbad?	Wann spielst du mit Freunden?	Wann geht die Sonne unter?

Material: Anlage 6, Schere





① Miss die Strecken auf mm genau und schreibe ihre Länge auf zwei Arten auf.



$\overline{AB} =$ _____

$\overline{GH} =$ _____

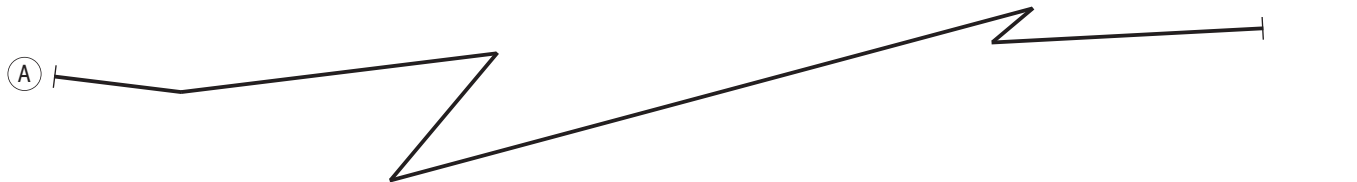
$\overline{CD} =$ _____

$\overline{IJ} =$ _____

$\overline{EF} =$ _____

$\overline{KL} =$ _____

② Miss und berechne die Gesamtlänge der Strecken.



A = _____



B = _____

③ Zeichne eine „Zick-Zack-Strecke“ wie bei Aufgabe 2 und berechne die Gesamtlänge.

C = 6 cm 7 mm + 1 cm 2 mm + 38 mm + 51 mm + 1 cm

Gesamtlänge: C = _____



Material: **Lineal**

3.110 Strecken messen 2



Miss die Länge der Wanderwege auf dem Plan.
Ein Zentimeter auf dem Plan ist ein Kilometer in Wirklichkeit.
Rechne aus, wie lang die Wege in Wirklichkeit sind.



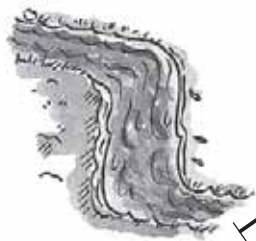
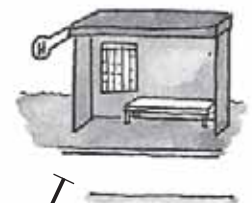
Weglänge auf dem Plan: _____

Weglänge in Wirklichkeit: _____



Weglänge auf dem Plan: _____

Weglänge in Wirklichkeit: _____



Weglänge auf dem Plan: _____

Weglänge in Wirklichkeit: _____



Weglänge auf dem Plan: _____

Weglänge in Wirklichkeit: _____

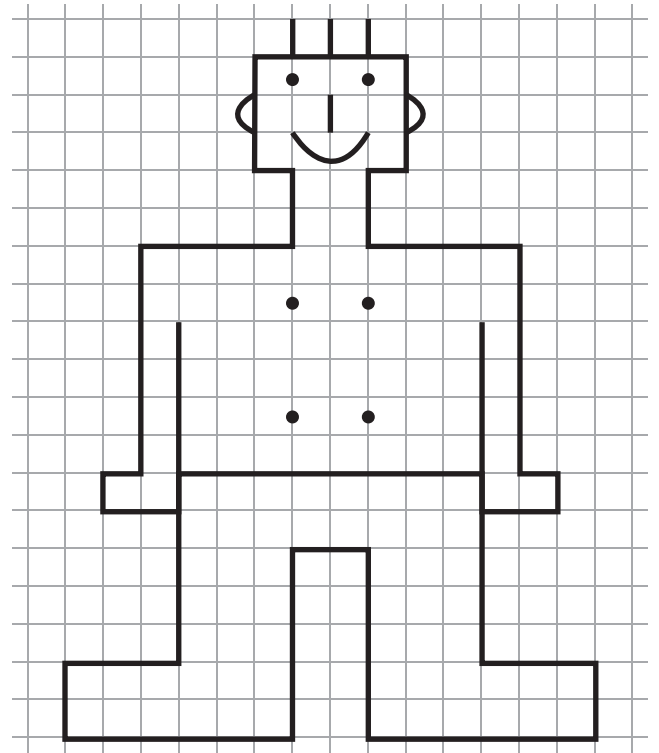
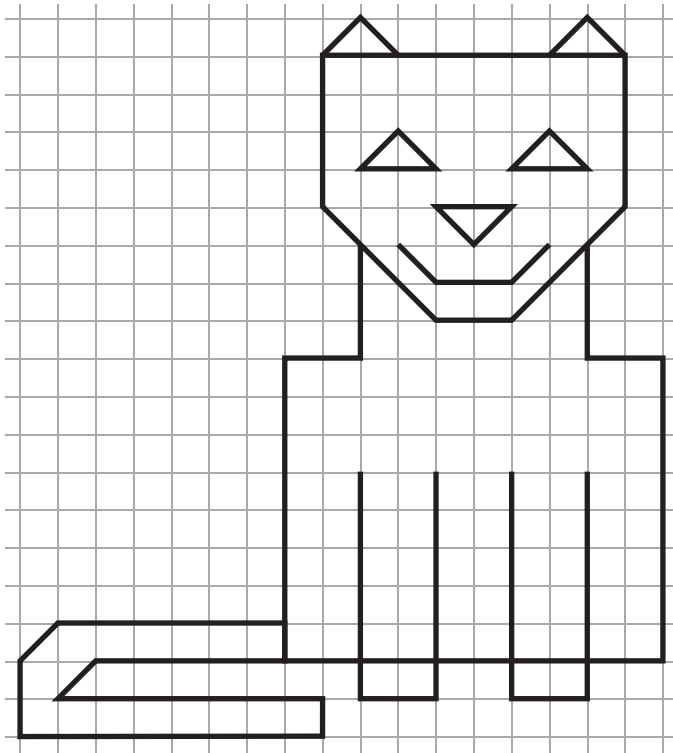
Material: **Lineal**



3.111 Messen und zeichnen



Miss genau und zeichne die Figuren in dein Heft.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.112 Pfeilbilder 1



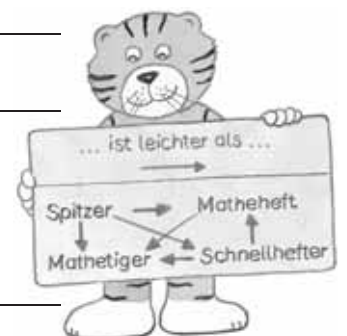
Zeichne Pfeilbilder und schreibe die Dinge geordnet auf.

... ist größer als ...	
→	
Tennisball	Fußball
Handball	Basketball

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

... ist dünner als ...	
→	
Balken	Karton
Papier	Brett

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



3.113 Memo-Spiel zu Längen 1



Längen

Spiel für 2 Kinder: Immer zwei Längenangaben sind gleich.
Schneide die Kärtchen aus und spielt das Memo-Spiel.



2 750 m

2 km 750 m

0 km 275 m

0,275 km

321 m

0,321 km

3,210 km

3 km 210 m

6 km 16 m

6016 m

0,616 km

616 m

9900 m

9,900 km

0,990 km

990 m

99 m

0,099 km

9 m

0,009 km

Größen und Messen

Material: Schere



3.114 Memo-Spiel zu Längen 2



Schneide die Kärtchen aus. Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.



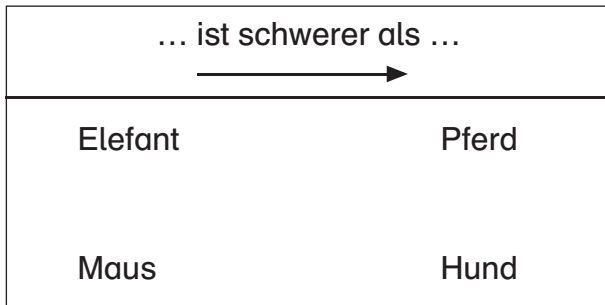
Länge eines Fußballfeldes	Länge eines Klassenzimmers	Höhe einer Tafel	Breite eines Fingers
Umfang der Erde	eine Runde im Stadion	Länge eines Pkw	Größe eines Kindes
Länge von Deutschland	Höhe des Mount Everest (höchster Berg der Welt)	Dicke eines Euro-Stückes	Entfernung Erde-Mond
100 m	9 m	1 m	1 cm
40 000 km	400 m	4 m	1,30 m
1 000 km	8 872 m	2 mm	348 000 km



Material: Schere



① Zeichne die Pfeile ein.

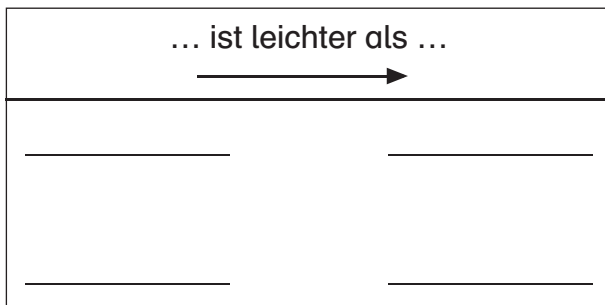


② Zeichne die Pfeile ein.



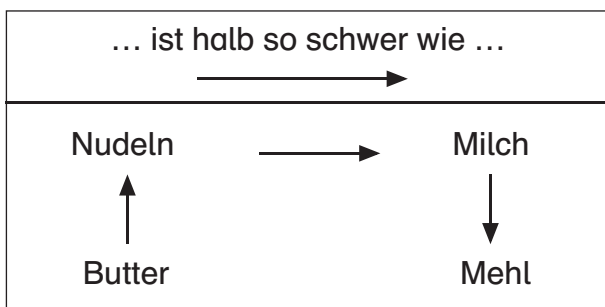
③ Zeichne für folgende Aussagen ein Pfeilbild mit der Vorschrift: „... ist leichter als ...“.

- Der Apfel ist schwerer als die Kiwi.
- Der Apfel ist leichter als die Ananas.
- Die Kiwi ist schwerer als die Pflaume.



Zeichne noch die restlichen drei Pfeile ein und schreibe Sätze dazu.

④ Wie schwer sind die Dinge? Schreibe ihr Gewicht auf.



Gewicht der Milch: 1 000 g

Gewicht der Nudeln: _____

Gewicht der Butter: _____

Gewicht des Mehls: _____



3.116 Pfeilbilder 3



Wiege zuerst, zeichne dann Pfeilbilder.

... ist schwerer als ...	
→	
Mäppchen	Stift
Radiergummi	Mathetiger 3

... ist leichter als ...	
→	
ich	Lehrer/in
Freund	Freundin

Zeichne Pfeilbilder.

... ist leichter als ...	
→	
200 g Tomaten	0,900 kg Äpfel
$\frac{1}{2}$ kg Trauben	$\frac{3}{4}$ kg Bananen

... ist schwerer als ...	
→	
ein Schäferhund	ein Feldhase
eine Spitzmaus	eine Kuh



Material: **Küchenwaage, Personenwaage**

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.117 Pfeilbilder 4



Wie schwer sind die Dinge?
Ordne die Gewichtsangaben zu.



... ist schwerer als ...		836 g
→		783 g
Stein ←	Vase	867 g
↑	↓	763 g
Buch	Spiel	

... ist leichter als ...		15 kg 650 g
→		14 kg 930 g
Koffer ←	Rucksack	14 kg 390 g
↓	↓	15 kg 560 g
Tasche	Beutel	

Der Stein wiegt _____.

Der Koffer wiegt _____.

Die Vase wiegt _____.

Der Rucksack wiegt _____.

Das Buch wiegt _____.

Die Tasche wiegt _____.

Das Spiel wiegt _____.

Der Beutel wiegt _____.

3.118 Meine Merk-Gewichte



Gewichte

Spiel für 2 Kinder: Fertige dein eigenes Merk-Gewichts-Spiel an. Wiege einige Dinge und trage die Gewichte in die Kärtchen ein. Schneide die Kärtchen aus und spiele mit einem Partner.

Mein Gewicht am _____	_____ kg		
Gewicht meines Mäppchens	_____ g		



Material: **Schere**



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



Größen und Messen

3.119 Gewichte darstellen



Gewichte

Du hast jedes dieser Gewichtsstücke mehrfach zur Verfügung.



Zeichne 404 g mit 4 Gewichtsstücken.







Zeichne 660 g mit 6 Gewichtsstücken.

Zeichne 1 kg mit 8 Gewichtsstücken.

3.120 Mit Gewichten rechnen 1



Male den richtigen Gewichtsstein an.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">500 g – 174 g</div> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">1 kg – 648 g</div> 
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">$\frac{1}{2}$ kg – 239 g</div> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">$\frac{3}{4}$ kg – 487 g</div> 
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">1 kg 500 g – 840 g</div> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">1 kg 10 g – 99 g</div> 

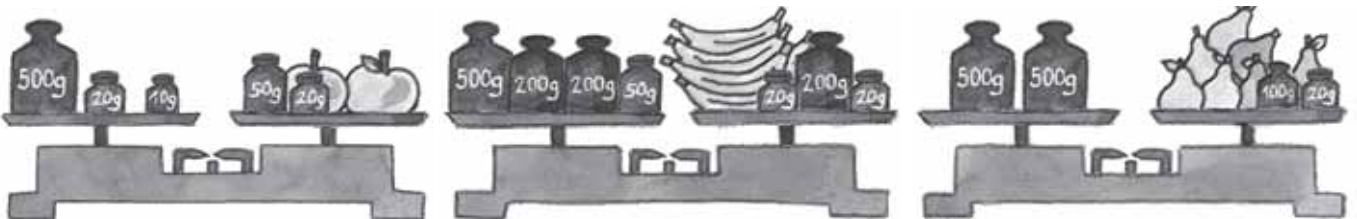
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



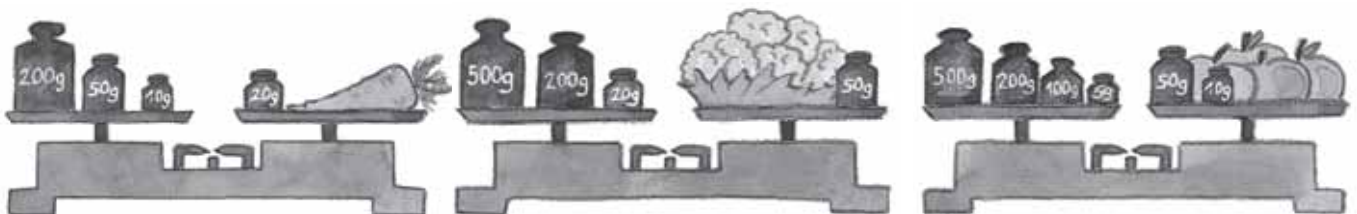
3.121 Mit Gewichten rechnen 2



Wie schwer sind die Dinge?



Die Äpfel wiegen _____. Die Bananen wiegen _____. Die Birnen wiegen _____.



Die Karotte wiegt _____. Der Blumenkohl wiegt _____. Die Äpfel wiegen _____.

3.122 Memo-Spiel zu Gewichten



Schneide die Kärtchen aus. Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.



Größen und Messen

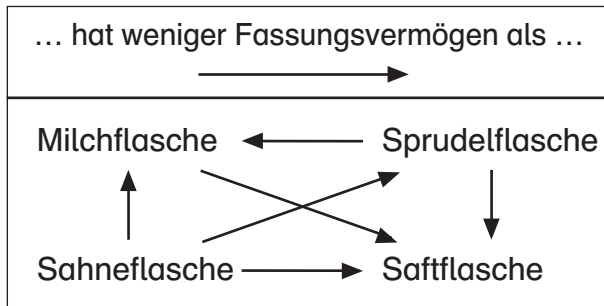
ein kleines Auto	ein Kind	eine Lehrerin	ein Päckchen Butter
ein Liter Milch	eine Tafel Schokolade	ein Päckchen Nudeln	drei Päckchen Butter
eine volle Gießkanne	ein Elefant	ein Brief	ein Tischtennisball
1 000 kg	28 kg	60 kg	250 g = $\frac{1}{4}$ kg
1 kg	100 g	500 g = $\frac{1}{2}$ kg	750 g = $\frac{3}{4}$ kg
10 kg	7 000 kg	15 g	4 g

Material: Schere





① Lies das Pfeilbild und ordne die Inhaltsangaben richtig zu.



Milchflasche: _____

$1\frac{1}{2}$ l

Sahneflasche: _____

$\frac{1}{2}$ l

Sprudelflasche: _____

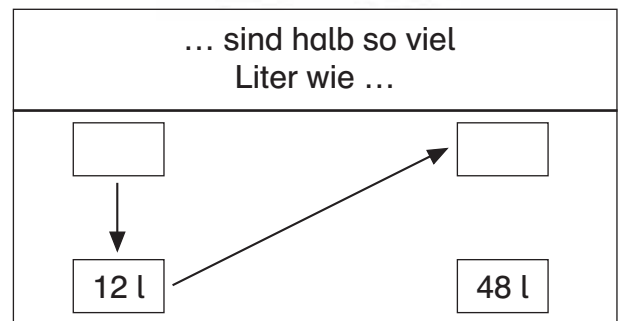
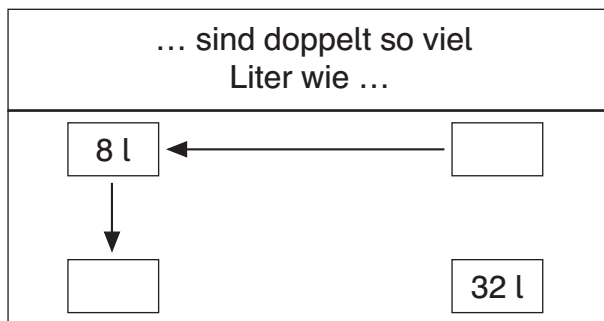
$\frac{3}{4}$ l

Saftflasche: _____

1 l



② Trage die fehlenden Zahlen ein und zeichne die Pfeile.



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.124 Alle brauchen Wasser



Ein erwachsener Mensch sollte jeden Tag etwa 2 l Flüssigkeit trinken.

Ein Schäferhund braucht pro Tag etwa $3\frac{1}{2}$ l Wasser.

Eine Milchkuh braucht etwa 80 l Wasser an jedem Tag.



Ergänze die Tabelle.

Tage	1	2	3	5	7 = 1 Woche	10	20	30 = 1 Monat
Verbrauch des Menschen	2 l							
Verbrauch des Schäferhundes	$3\frac{1}{2}$ l							
Verbrauch der Milchkuh	80 l							

3.125 Memo-Spiel zu Volumen

Volumen

Schneide die Kärtchen aus. Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.



Größen und Messen

eine kleine Gießkanne	eine Badewanne	ein Eimer	ein Öltank
eine Milchflasche	eine Regentonne	eine Sprudelflasche	ein Becher Sahne
eine Zahnpastatube	ein Löffel Hustensaft	eine Ketchupflasche	ein Autotank
5 l	200 l	10 l	1 500 l
1 l	150 l	$\frac{3}{4}$ l	$\frac{1}{4}$ l
100 ml	5 ml	$\frac{1}{2}$ l	60 l

Material: Schere





Ergänze die Lücken.

Es ist 7.37 Uhr, es sind noch _____ Minuten bis zum Schulbeginn um 8 Uhr.

Jetzt ist es 10.55 Uhr.

Um 12.25 Uhr ist Schulschluss, also sind noch _____ Minuten Unterricht.

Soeben ist es _____ Uhr, das ist 20 Minuten vor Schulschluss um 16 Uhr.

Gerade ist es _____ Uhr. In 4 Stunden und 15 Minuten endet dieser Tag.

Setze die passenden Längeneinheiten ein.

Breite eines Schulheftes: 148 _____

Länge eines Hauses: 16 _____

Umfang eines Fußballs: 68 _____

Tiefe eines Flusses: 6 _____

Breite einer Tür: 90 _____

Länge eines Flusses: 625 _____



Ergänze:

$$150 \text{ g} + \text{_____} = 1 \text{ kg}$$

$$96 \text{ ct} + \text{_____} = 1 \text{ €}$$

$$200 \text{ m} + \text{_____} = 1 \text{ km}$$

$$750 \text{ ml} + \text{_____} = 1 \text{ l}$$

$$25 \text{ s} + \text{_____} = 1 \text{ min}$$

$$60 \text{ cm} + \text{_____} = 1 \text{ m}$$

$$3 \text{ mm} + \text{_____} = 1 \text{ cm}$$

$$15 \text{ min} + \text{_____} = 1 \text{ h}$$

Ergänze die richtige Einheit:

Breite eines Schulbuches: 21 _____

Gewicht einer Maus: 20 _____

Preis einer Tafel Schokolade: 95 _____

Länge einer Reise: 430 _____

Inhalt einer Sprudelflasche: 750 _____

Dauer eines Kinofilmes: 90 _____

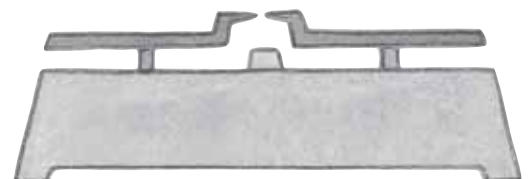
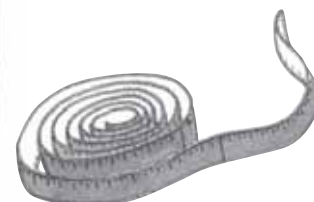
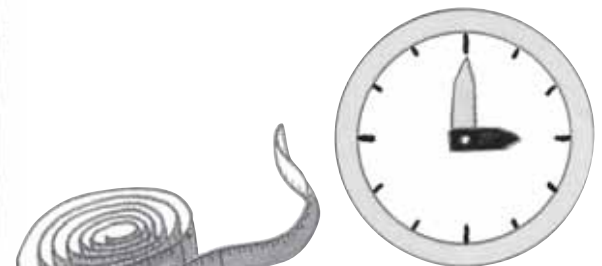
Gewicht einer Katze: 4 _____

Dicke eines 2-€-Stückes: 2 _____

Preis eines Einrades: 69 _____

Dauer der Sommerferien: 6 _____

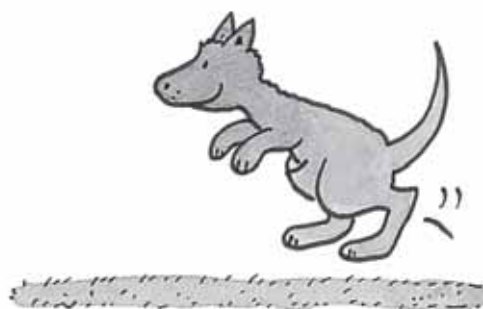
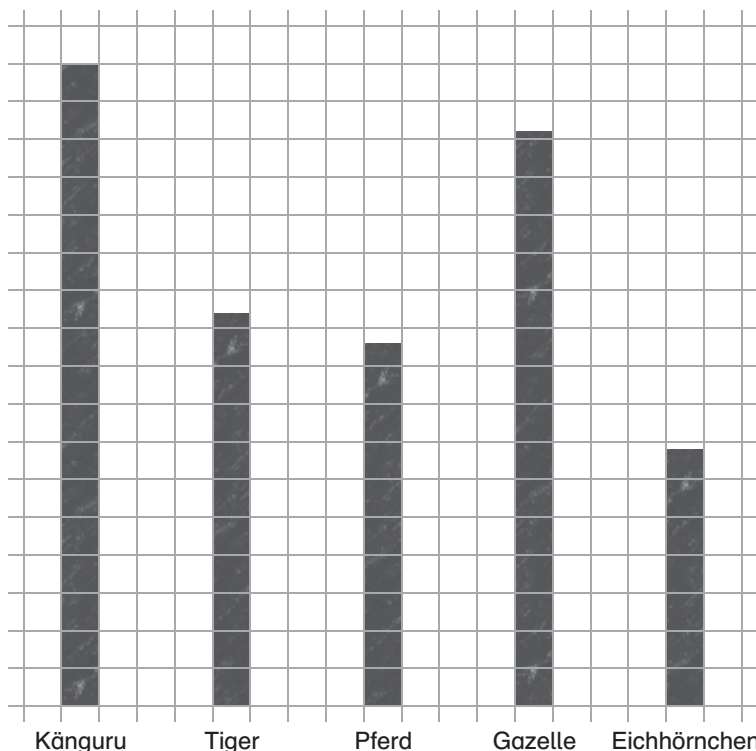
Höhe eines Kirchturmes: 45 _____



3.127 Sprungweiten von Tieren

Diagramme lesen

Miss die Länge der Säulen und rechne die Sprungweite aus.
1 mm Säulenlänge entspricht 10 cm Weite.



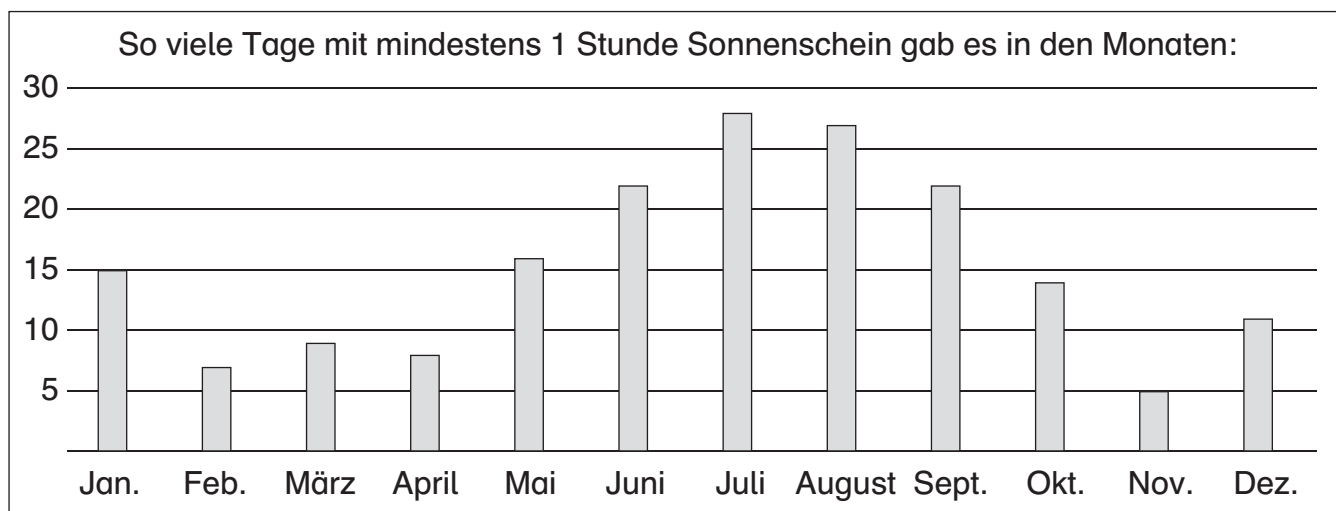
- Ein Känguru springt _____ weit.
- Ein Tiger springt _____ weit.
- Ein Pferd springt _____ weit.
- Eine Gazelle springt _____ weit.
- Ein Eichhörnchen springt _____ weit.

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.128 Sonnentage im Jahr

Diagramme lesen



Lies ab, wie viele Tage im Monat die Sonne geschienen hat:

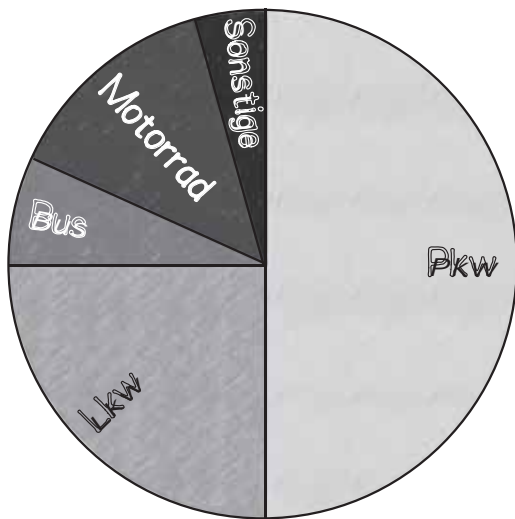
Januar: _____	Mai: _____	September: _____
Februar: _____	Juni: _____	Oktober: _____
März: _____	Juli: _____	November: _____
April: _____	August: _____	Dezember: _____

sonnenreichster Monat: _____ sonnenärmster Monat: _____

Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit



Hier ist das Kreisdiagramm einer Verkehrszählung dargestellt.
Es wurden genau 100 Fahrzeuge gezählt.



Es fuhren genau _____ Pkw vorbei.

Es fuhren genau _____ Lkw vorbei.

Es fuhren etwa _____ Busse vorbei.

Es fuhren etwa _____ Motorräder vorbei.

Es fuhren etwa _____ sonstige Fahrzeuge vorbei.

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.130 Kreisdiagramme zuordnen



Diagramme zuordnen

Male den Text und das passende Kreisdiagramm mit der gleichen Farbe an.

Gustav teilt 60 Gummibärchen gerecht mit seinen 5 Freunden.

$\frac{3}{4}$ der Kinder einer Klasse singt im Schulchor, der Rest spielt Flöte.

Beim Zeltlager waren 40 Kinder. Die Hälfte davon waren Mädchen.

Hausaufgaben am Mittwoch: Ein Viertel der Kinder hatte sie vergessen, die Hälfte hatte alles richtig, ein Viertel hatte Fehler.

Beim Sportfest erhält ein Drittel der Kinder eine Medaille, ein Drittel eine Urkunde. Der Rest bekommt leider nichts.

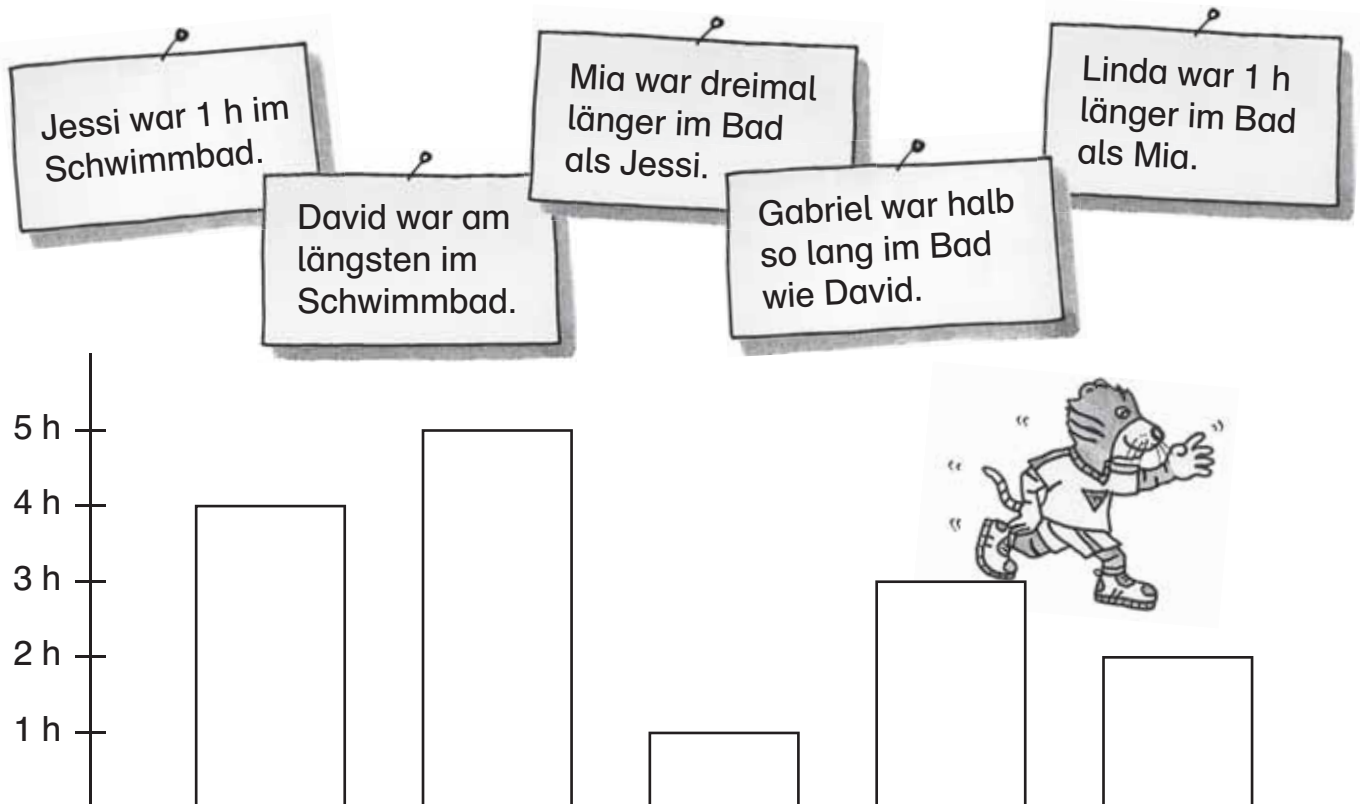
Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

3.131 Säulen zuordnen



Diagramme zuordnen

Male den Text und die passende Säule in der gleichen Farbe an.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



3.132 Geschwindigkeiten von Tieren

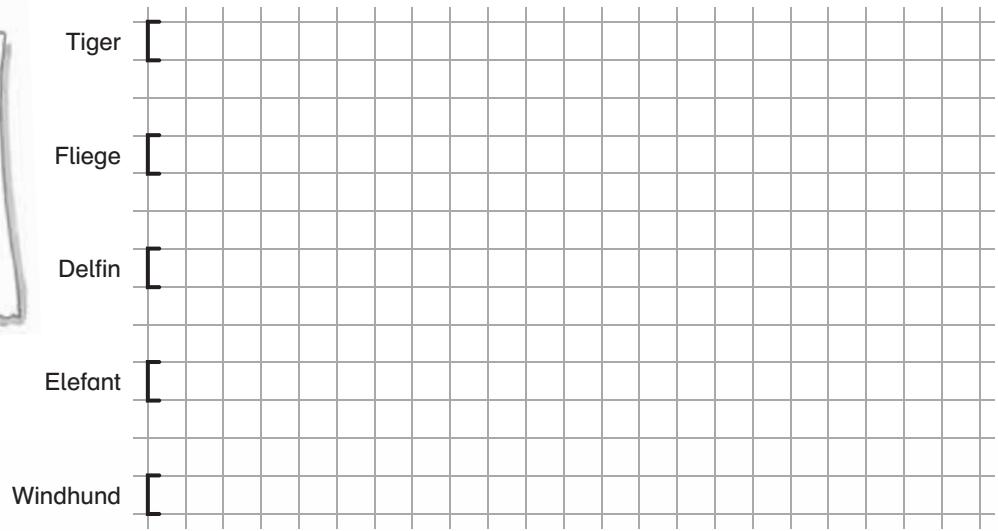


Daten darstellen

Übertrage die Geschwindigkeit der Tiere in ein Diagramm.
10 km/h entsprechen 1 cm.

Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

Tiger: 73 km/h
 Fliege: 6 km/h
 Delfin: 65 km/h
 Elefant: 42 km/h
 Windhund: 110 km/h



3.133 Sicher, möglich, unmöglich 1



Wahrscheinlichkeit

Entscheide für jeden Satz, ob er sicher, möglich oder unmöglich ist.

	sicher	möglich	unmöglich
Meine Mutter ist älter als ich.			
Mein Urgroßvater ist jünger als mein Vater.			
In den Sommerferien scheint jeden Tag die Sonne.			
Ostern ist in diesem Jahr im Juni.			
Eines Tages werde ich berühmt sein.			
Neujahr ist am Tag nach Silvester.			
Im Winter fällt die Schule wegen Glatteis aus.			
Wenn ich mein Fahrrad aufpumpe, wird es 20 cm größer.			
Wenn ich gute Noten habe, komme ich in die nächste Klasse.			



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



3.134 Sicher, möglich, unmöglich 2



Wahrscheinlichkeit


In einem Säckchen hast du vier schwarze und eine weiße Kugel.
Du ziehst ohne zu schauen zwei Kugeln.
Welche Aussagen sind richtig?





































	richtig	falsch
Es ist wahrscheinlich, dass ich zwei schwarze Kugeln ziehe.		
Es ist sicher, dass ich eine schwarze und eine weiße Kugel ziehe.		
Es ist unwahrscheinlich, dass ich zwei unterschiedliche Kugeln ziehe.		
Es ist unmöglich, dass ich zwei weiße Kugeln ziehe.		
Es ist möglich, dass ich zwei grüne Kugeln ziehe.		
Es ist unwahrscheinlich, dass ich keine weiße Kugel ziehe.		

Zahlen und Operationen

4.1	Zahldarstellungen 1	Zahlen bis 100 000	Seite 220
4.2	Zahldarstellungen 2	Zahlen bis 100 000	Seite 220
4.3	Zahlwörter 1	Zahlen bis 100 000	Seite 221
4.4	Zahlwörter 2	Zahlen bis 100 000	Seite 221
4.5	Zahlendiktat	Zahlen bis 100 000	Seite 222
4.6	Zahlen lesen	Zahlen bis 100 000	Seite 222
4.7	Stellenwerte ordnen	Zahlen bis 100 000	Seite 223
4.8	Stellenwerte ziehen	Zahlen bis 100 000	Seite 223
4.9	Zahlen bilden	Zahlen bis 100 000	Seite 224
4.10	Zahlen würfeln 1 – Spiel	Zahlen bis 100 000	Seite 224
4.11	Zahlenstrahl 1	Zahlen bis 100 000	Seite 225
4.12	Zahlenstrahl 2	Zahlen bis 100 000	Seite 226
4.13	Fehler am Zahlenstrahl	Zahlen bis 100 000	Seite 226
4.14	Nachbarzahlen 1	Zahlen bis 100 000	Seite 227
4.15	Nachbarzahlen 2	Zahlen bis 100 000	Seite 228
4.16	Zahlenrätsel 1	Zahlen bis 100 000	Seite 229
4.17	Zahlenrätsel 2	Zahlen bis 100 000	Seite 229
4.18	Zahlenfolgen 1	Zahlen bis 100 000	Seite 230
4.19	Zahlenfolgen 2	Zahlen bis 100 000	Seite 230
4.20	Zahlen runden 1	Zahlen bis 100 000	Seite 231
4.21	Zahlen runden 2	Zahlen bis 100 000	Seite 231
4.22	Zahldarstellungen 3	Zahlen bis 1 Million	Seite 232
4.23	Zahldarstellungen 4	Zahlen bis 1 Million	Seite 232
4.24	Zahldarstellungen sammeln – Spiel	Zahlen bis 1 Million	Seite 233
4.25	Zahlen würfeln 2 – Spiel	Zahlen bis 1 Million	Seite 234
4.26	Zahlenstrahl 3	Zahlen bis 1 Million	Seite 235
4.27	Zahlenstrahl 4	Zahlen bis 1 Million	Seite 236
4.28	Das Millionen- Spiel	Zahlen bis 1 Million	Seite 236
4.29	Nachbarzahlen 3	Zahlen bis 1 Million	Seite 237
4.30	Zahlenfolgen 3	Zahlen bis 1 Million	Seite 238
4.31	Zahlenfolgen 4	Zahlen bis 1 Million	Seite 238
4.32	Zahlen runden 3	Zahlen bis 1 Million	Seite 239
4.33	Zahlen runden 4	Zahlen bis 1 Million	Seite 240
4.34	Rundungsquiz	Zahlen bis 1 Million	Seite 240
4.35	Schriftliche Addition 1	Addition/Subtraktion	Seite 241
4.36	Schriftliche Addition 2 – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 241
4.37	Schriftliche Subtraktion 1 – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 242
4.38	Schriftliche Subtraktion 2 – Spiel	Addition/Subtraktion	Seite 242
4.39	Finde die Fehler 1	Addition/Subtraktion	Seite 243
4.40	Finde die Fehler 2	Addition/Subtraktion	Seite 243
4.41	Fehlende Ziffern finden 1	Addition/Subtraktion	Seite 244
4.42	Fehlende Ziffern finden 2	Addition/Subtraktion	Seite 244
4.43	Von leichten zu schweren Aufgaben	Multiplikation/Division	Seite 245
4.44	Multiplikationsaufgaben würfeln 1 – Spiel	Multiplikation/Division	Seite 245
4.45	Multiplikationsaufgaben würfeln 2	Multiplikation/Division	Seite 246
4.46	Multiplikationsschlange	Multiplikation/Division	Seite 246
4.47	Multiplikationsaufgaben ziehen	Multiplikation/Division	Seite 247
4.48	Überschlagsrechnungen finden	Multiplikation/Division	Seite 248
4.49	Multiplikation – Fehler finden	Multiplikation/Division	Seite 248
4.50	Divisionsmeister	Multiplikation/Division	Seite 249

4.51	Division – Fehler finden 1	 	Multiplikation/Division	Seite 249
4.52	Division – Fehler finden 2	 	Multiplikation/Division	Seite 250
4.53	Division – Fehler finden 3	 	Multiplikation/Division	Seite 251
4.54	Rechenräder	 	Multiplikation/Division	Seite 251
4.55	Ein Kreuzzahlrätsel		Grundrechenarten	Seite 252
4.56	Vier gewinnt – Spiel	 	Grundrechenarten	Seite 252
4.57	Rechen-Stadt-Land-Fluss – Spiel		Grundrechenarten	Seite 253
4.58	Fehlende Ziffern finden 3	 	Grundrechenarten	Seite 253
4.59	Finde die Fehler 3	 	Grundrechenarten	Seite 254
4.60	Mein Weg durch die Grundschule – Spiel	 	Grundrechenarten	Seite 255
4.61	Rechengitter 1	 	Grundrechenarten	Seite 256
4.62	Rechengitter 2	 	Grundrechenarten	Seite 256
4.63	Taschenrechner 1		Grundrechenarten	Seite 257
4.64	Taschenrechner 2	 	Grundrechenarten	Seite 257
4.65	Zahlenrätsel 3	 	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 258
4.66	Zahlenrätsel 4	  	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 258
4.67	Zahlenrätsel 5	  	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 259
4.68	Zahlenrätsel 6	  	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 259
4.69	Zahlenrätsel 7	  	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 260
4.70	Zahlenrätsel 8	  	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 260
4.71	Zahlenfolgen 5	 	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 261
4.72	Zahlenfolgen 6	 	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 261
4.73	Knobelaufgaben 1	 	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 262
4.74	Knobelaufgaben 2	 	Grundrechenarten/Flexibles Rechnen	Seite 262

Raum und Form

4.75	Versteckfiguren	 	Grundformen	Seite 263
4.76	Senkrecht und parallel 1		Grundformen	Seite 263
4.77	Senkrecht und parallel 2		Grundformen	Seite 264
4.78	Muster 1	 	Muster	Seite 265
4.79	Muster 2	 	Muster	Seite 265
4.80	Muster 3	 	Muster	Seite 266
4.81	Muster 4	 	Muster	Seite 266
4.82	Muster 5	 	Muster	Seite 267
4.83	Konstruktion 1	 	Zeichnen	Seite 267
4.84	Konstruktion 2	 	Zeichnen	Seite 268
4.85	Konstruktion 3	 	Zeichnen	Seite 268
4.86	Wie liegen die Flächen?	 	Flächen	Seite 269
4.87	Flächeninhalt 1		Flächen	Seite 270
4.88	Flächeninhalt 2		Flächen	Seite 270
4.89	Flächenumfang		Flächen	Seite 271
4.90	Flächeninhalt und Flächenumfang		Flächen	Seite 271
4.91	Flächen mit Pentominos auslegen	 	Flächen	Seite 272
4.92	Körper	 	Körper	Seite 273
4.93	Symmetrisch ergänzen 1		Symmetrie	Seite 273
4.94	Symmetrisch ergänzen 2		Symmetrie	Seite 274
4.95	Symmetrisch ergänzen 3	 	Symmetrie	Seite 274

Größen und Messen

4.96	Einkauf fürs Frühstück	☼ Geld	Seite 275
4.97	Kinder auf Reisen	☼☼ Geld	Seite 275
4.98	Preise vergleichen	☼☼ Geld	Seite 276
4.99	Ratenzahlung	☼☼ Geld	Seite 276
4.100	Uhrzeit und Dauer 1	☼ Zeit	Seite 277
4.101	Uhrzeit und Dauer 2	☼ Zeit	Seite 277
4.102	Uhrzeit und Dauer 3	☼ Zeit	Seite 278
4.103	Uhrzeit und Dauer 4	☼☼ Zeit	Seite 278
4.104	Alter berechnen	☼ Zeit	Seite 279
4.105	Umrechnungen	☼☼ Zeit	Seite 279
4.106	Einen Fahrplan lesen	☼☼ Zeit	Seite 280
4.107	Der Maßstab	☼☼ Längen	Seite 281
4.108	Wegstrecken berechnen	☼☼ Längen	Seite 281
4.109	Umrechnungen 1	☼ Gewichte	Seite 282
4.110	Umrechnungen 2	☼ Gewichte	Seite 282
4.111	Umrechnungen 3	☼ Gewichte	Seite 283
4.112	Schwerer oder leichter?	☼ Gewichte	Seite 283
4.113	Memo- Spiel zu Gewichten	☼ Gewichte	Seite 284
4.114	Volumen ordnen	☼ Volumen	Seite 285
4.115	Volumen vergleichen	☼ Volumen	Seite 285

Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit

4.116	Wasserverbrauch 1	☼☼ Daten darstellen	Seite 286
4.117	Wasserverbrauch 2	☼☼ Diagramme lesen	Seite 287
4.118	Müllerzeugung	☼☼ Diagramme lesen	Seite 287
4.119	Schere, Stein, Papier	☼☼ Kombinatorik	Seite 288
4.120	Bunte Würfel 1	☼☼ Kombinatorik	Seite 289
4.121	Bunte Würfel 2	☼☼ Kombinatorik	Seite 289
4.122	Gewinnchancen darstellen	☼☼ Wahrscheinlichkeit	Seite 290
4.123	Gewinnchancen ermitteln	☼☼ Wahrscheinlichkeit	Seite 290

4.1 Zahldarstellungen 1

Zahlen bis 100 000

Partnerarbeit: Schneidet das Blatt auseinander. Der eine Partner diktiert die Aufgaben. Der andere füllt die Stellenwerttabelle aus und nennt die Zahl. Nach fünf Aufgaben wird gewechselt.

- ① $20 + 1 + 3000 + 400$
- ② $6000 + 10000 + 4 + 30$
- ③ $60 + 900 + 30000 + 1000$
- ④ $8000 + 50 + 7 + 200$
- ⑤ $2000 + 5 + 70000 + 30$

- ⑥ $500 + 2 + 30000 + 70$
- ⑦ $6 + 10 + 300 + 4000$
- ⑧ $9 + 40000 + 3000 + 100$
- ⑨ $10000 + 600 + 8000 + 1$
- ⑩ $5000 + 7 + 300 + 20$

Nr.	ZT	T	H	Z	E	Zahl
①						
②						
③						
④						
⑤						
⑥						
⑦						
⑧						
⑨						
⑩						

Material: Schere 

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

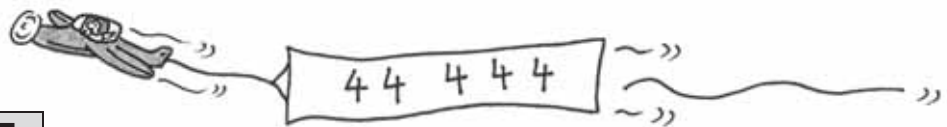
4.2 Zahldarstellungen 2

Zahlen bis 100 000

① Verbinde.

5E 3H 1ZT 6T 4Z	2Z 1H 8ZT 4E	6H 2E 9T	6Z 7T 3H 4ZT	1E 2ZT 4H 3T 5Z
9602	16345	23451	80124	47360

② Ergänze.



ZT	T	H	Z	E		
1	8	5	2	7	=	$10000 + 8000 + 500 + 20 + 7$ = 18527
6	5	0	5	8	=	_____
					=	$90000 + 600 + 50 + 7$ = _____
					=	$30000 + 3000 + 300$ = _____
					=	_____ = 48309

4.3 Zahlwörter 1

Zahlen bis 100 000

- ① Lies die Zahlwörter und schreibe die Zahlen mit Ziffern darunter.
Vorsicht, einige Zahlwörter gibt es nicht.

dreitausendfünfhundertsiebenundneunzig

zehntausendfünfhundertachtzig

neunundvierzigtausendsechshundertdrei

achttausendzweihundertzwölfundvierzig

elfundzwanzigtausendsiebenundvierzig

einundfünfzigtausendvierhundertneunzig

fünfunddreißigtausendsechundsiebzig

neunzehntausendacht

- ② Welche fünfstelligen Zahlen kannst du bilden? Schreibe einige mit Ziffern auf.

tausend

drei

hundert

und

sechs

zwei

vierzig

fünfzig

und

achtzig

neunzig

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.4 Zahlwörter 2

Zahlen bis 100 000



Mithilfe dieser Wortkärtchen kannst du Zahlen als Wörter schreiben.
Vergleiche deine Ergebnisse mit deinem Partner.

28341 = _____

56789 = _____

91307 = _____

67667 = _____

32322 = _____

4.5 Zahlendiktat

Zahlen bis 100 000

Diktire deinem Partner **eine** Zahlenreihe und kontrolliere seine Zahlen.
Dann wird gewechselt. Wer schafft es ohne Fehler?

Zahlenreihe 1	Zahlenreihe 2	Zahlenreihe 3	Zahlenreihe 4	Zahlenreihe 5
17821	10245	22322	11121	20202
23403	32302	41027	32145	40444
45046	60606	50002	60060	54321
50305	73003	70029	77077	80080
66066	91099	99099	98980	99009



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

4.6 Zahlen lesen

Zahlen bis 100 000

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig. Jeder liest seine oberste Karte vor.
Wer die größere Zahl hat, bekommt die Karte seines Mitspielers.

12345	12354	33232	32323	32322
26309	26390	47087	47078	47708
55505	50555	55055	61161	61616
75234	75432	74532	82989	82899
82889	90090	99099	90909	100000

Material: Schere



4.7 Stellenwerte ordnen

① Ordne die Zahlen nach der Größe und schreibe sie mit Ziffern auf. Vergleiche dein Ergebnis mit dem Partner.

6 ZT	5 E
7 T	2 H

3 T	4 Z
9 ZT	2 E

2 ZT	8 E	5 Z
1 H	2 T	

3 E	9 ZT	7 H
3 Z	1 T	

_____ > _____ > _____ > _____

② Wie heißen die Zahlen?

5 ZT 9 T 2 H 4 Z 3 E = _____

1 H 6 ZT 7 Z 4 E 2 T = _____

7 T 8 H 9 E 6 ZT = _____

2 E 8 ZT 7 H 4 Z = _____

3 T 6 Z 1 E 9 ZT = _____



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.8 Stellenwerte ziehen

Ziehe Stellenwertkärtchen und trage die Stellenwerte der Reihe nach in die leeren Felder hinter den Zahlen ein. Schreibe anschließend die Zahl mit Ziffern auf. Dein Partner kontrolliert deine Zahlen.

5 2 4 7 9 = _____

1 3 0 2 8 = _____

9 8 7 6 5 = _____

3 4 5 7 0 = _____



Material: Anlage 7

4.9 Zahlen bilden


Zahlen bis 100 000

Jeder zieht 5 Zahlenkarten und bildet damit die drei größtmöglichen Zahlen.

Name:	
Größte Zahl	
Zweitgrößte Zahl	
Drittgrößte Zahl	

Name:	
Größte Zahl	
Zweitgrößte Zahl	
Drittgrößte Zahl	

Name:	
Größte Zahl	
Zweitgrößte Zahl	
Drittgrößte Zahl	



Name:	
Größte Zahl	
Zweitgrößte Zahl	
Drittgrößte Zahl	

Material: Anlage 7


Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.10 Zahlen würfeln 1


Zahlen bis 100 000

Spiel für zwei Kinder: Nehmt einen 12er-Würfel. Würfelt abwechselnd und tragt die Würfelzahl jeweils in eine Spalte der Stellenwerttabelle ein. Wer nach fünf Runden die größte (kleinste) Zahl hat, erhält einen Punkt.

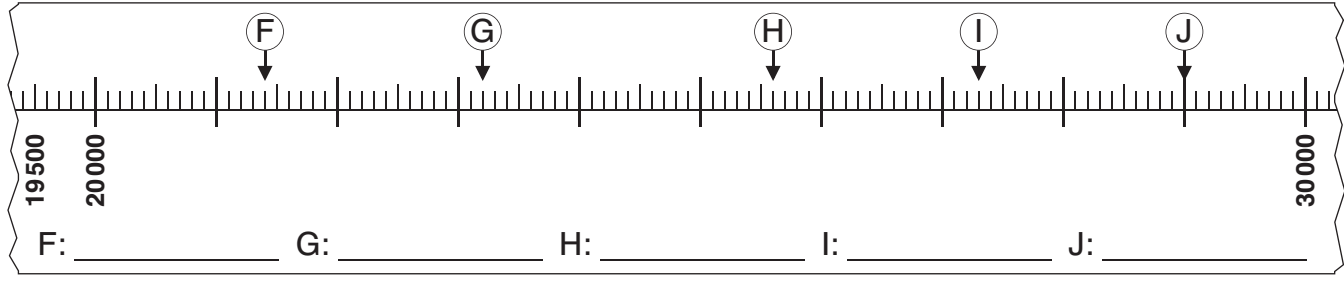
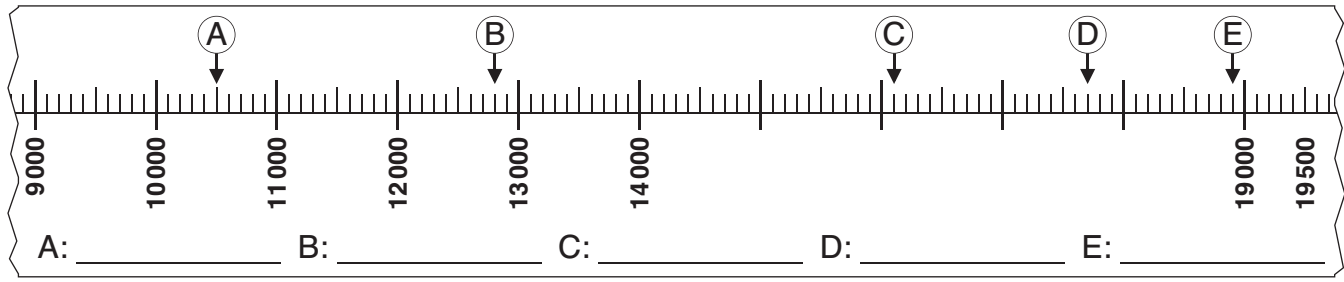
Name:					
ZT	T	H	Z	E	Punkte

Name:					
ZT	T	H	Z	E	Punkte

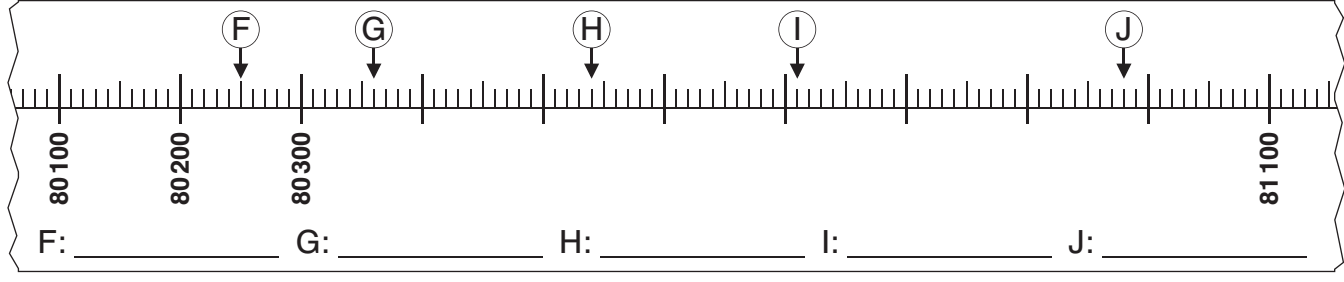
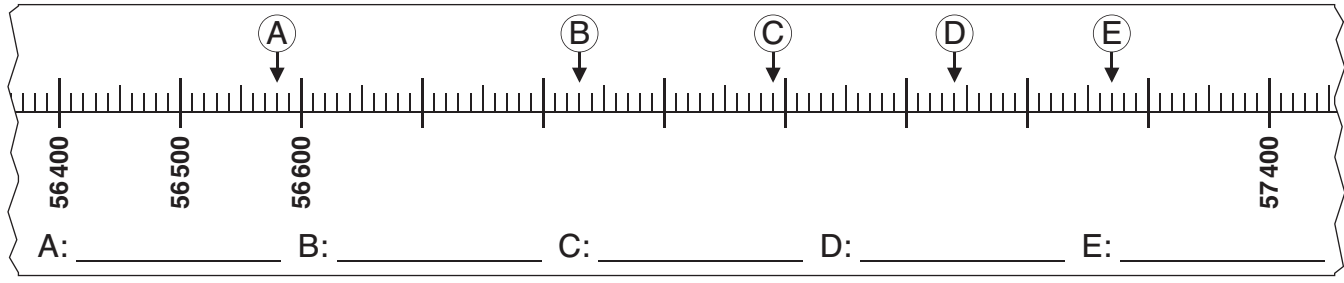
Material: ein 12er-Würfel


4.11 Zahlenstrahl 1

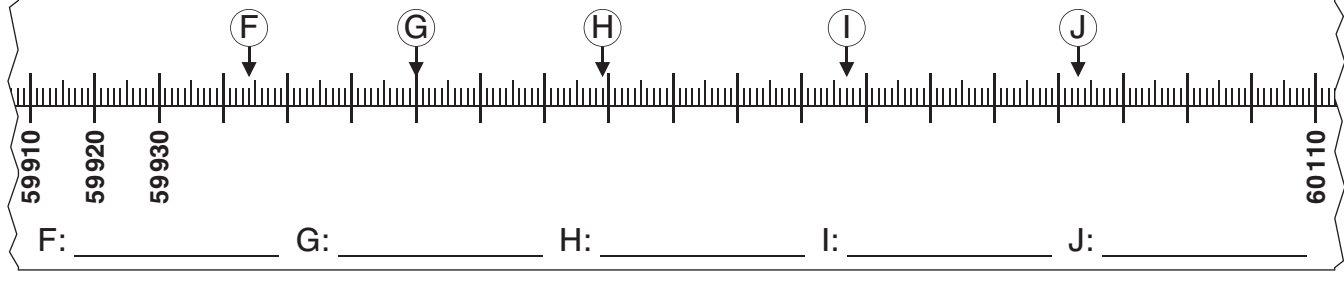
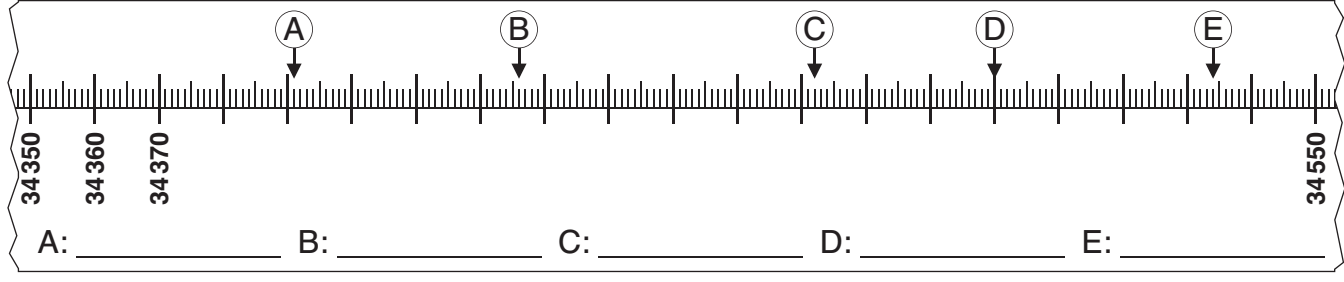
① Welche Zahlen gehören zu den Buchstaben? Schreibe sie auf.



②



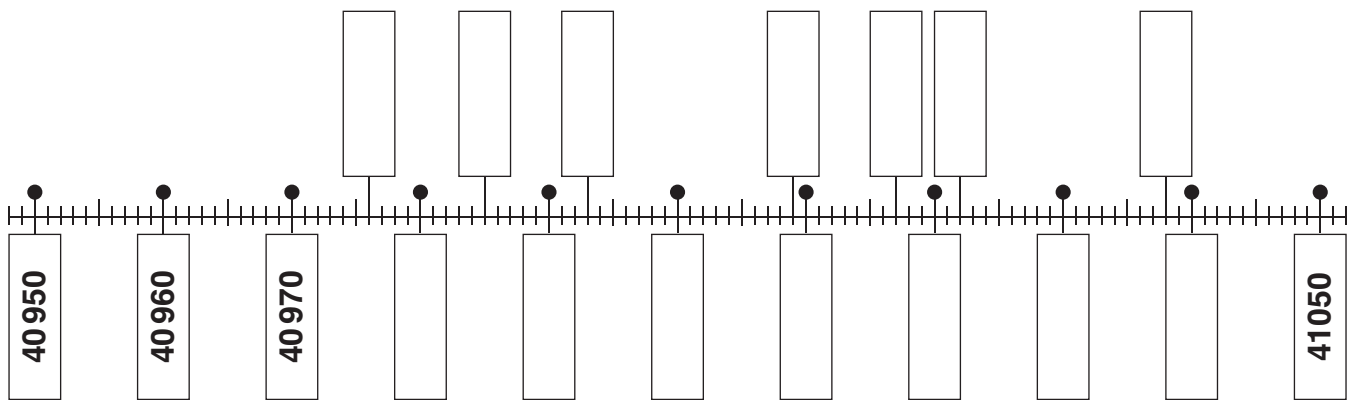
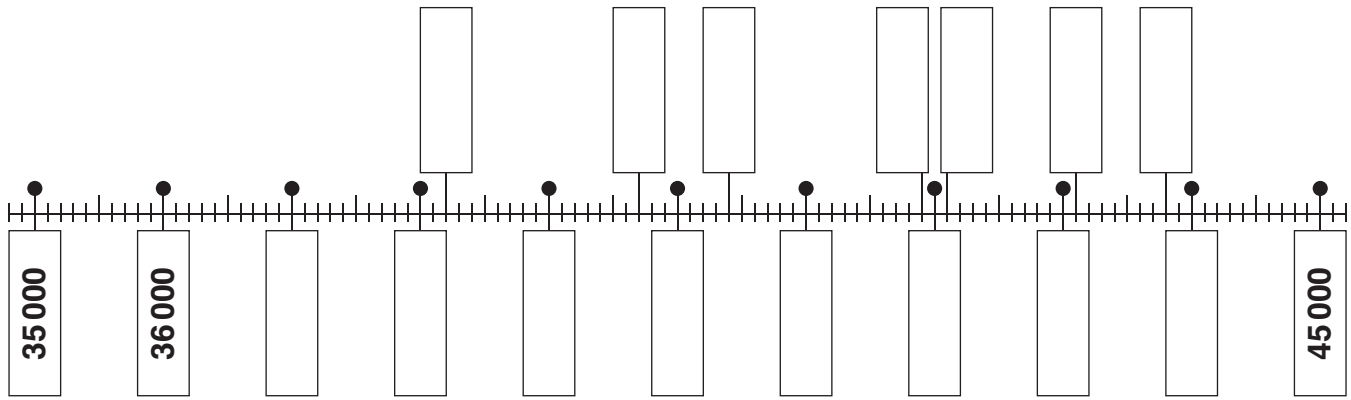
③



4.12 Zahlenstrahl 2

Zahlen bis 100 000

Trage die fehlenden Zahlen ein.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

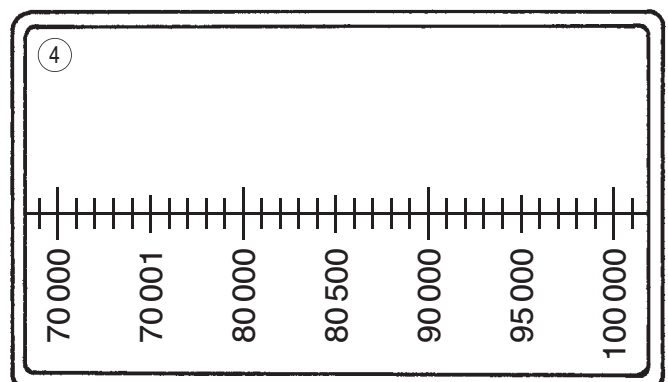
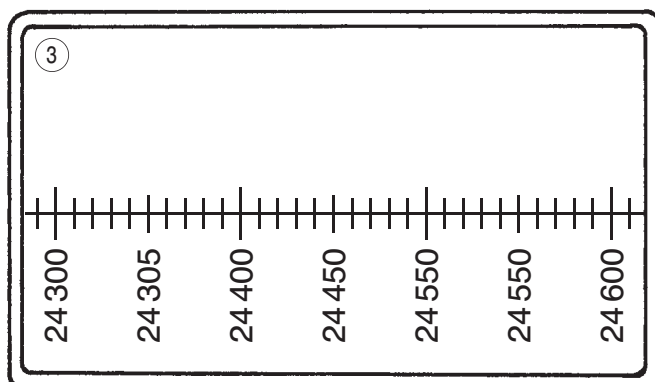
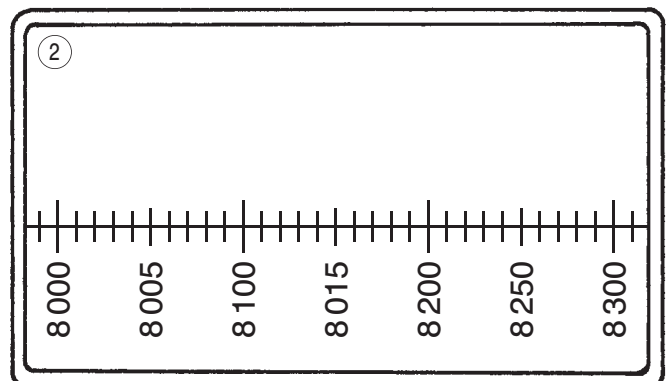
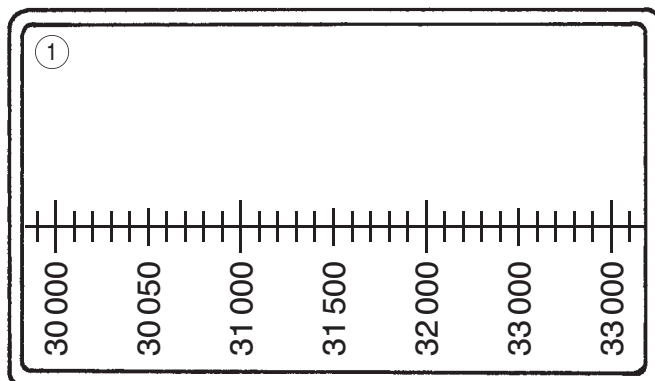


4.13 Fehler am Zahlenstrahl

Zahlen bis 100 000

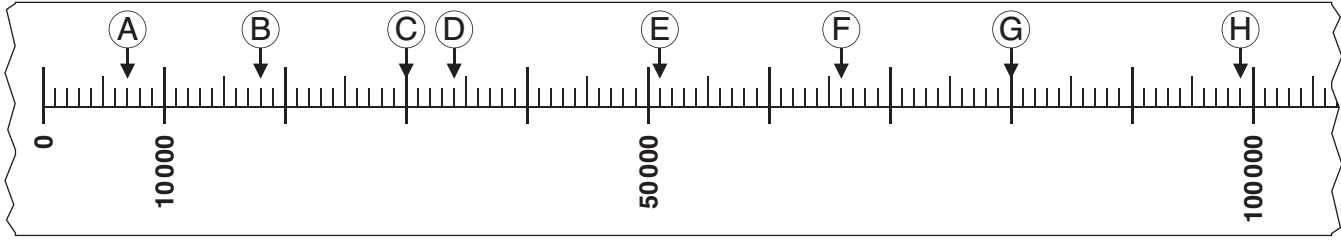
In jedem Zahlenstrahl sind zwei Fehler.

Streiche die falschen Zahlen durch und schreibe die richtigen Zahlen daneben.



4.14 Nachbarzahlen 1

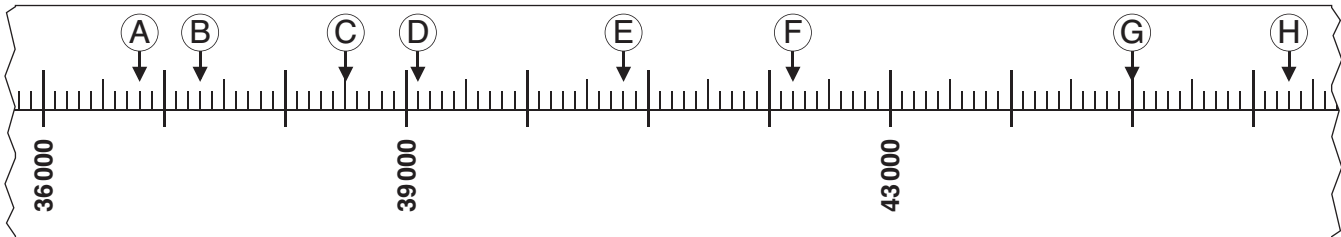
1



Nachbar-zehntausender	Zahl	Nachbar-zehntausender
	(A)	
	(B)	
	(C)	
	(D)	

Nachbar-zehntausender	Zahl	Nachbar-zehntausender
	(E)	
	(F)	
	(G)	
	(H)	

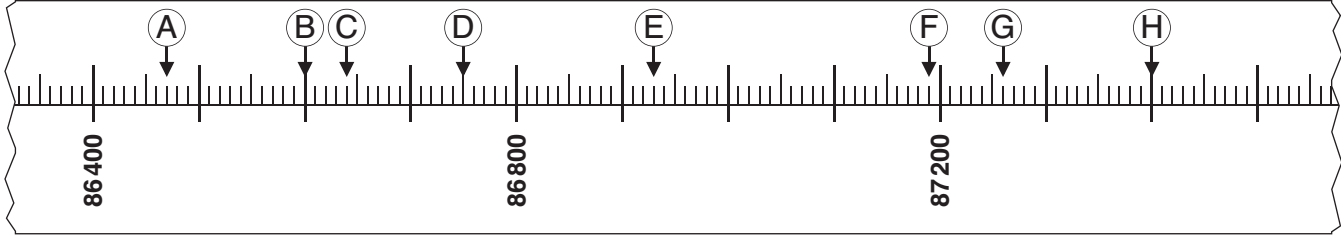
2



Nachbar-tausender	Zahl	Nachbar-tausender
	(A)	
	(B)	
	(C)	
	(D)	

Nachbar-tausender	Zahl	Nachbar-tausender
	(E)	
	(F)	
	(G)	
	(H)	

3



Nachbar-hunderter	Zahl	Nachbar-hunderter
	(A)	
	(B)	
	(C)	
	(D)	

Nachbar-hunderter	Zahl	Nachbar-hunderter
	(E)	
	(F)	
	(G)	
	(H)	

4.15 Nachbarzahlen 2

①

Vorgänger	Zahl	Nachfolger
999	1 000	1 001
	5 000	
10 000		
	3 199	
		6 501
70 999		
		100 000

②

Vorgänger	Zahl	Nachfolger
	88 000	
13 998		
	48 999	
		73 002
	66 399	
		99 999
21 899		

③

Nachbar-zehner	Zahl	Nachbar-zehner
	71 820	
	56 373	
	40 610	
	17 011	
	32 599	
	66 508	
	99 435	
	80 286	

④

Nachbar-hunderter	Zahl	Nachbar-hunderter
	21 326	
	36 100	
	80 088	
	67 519	
	92 925	
	43 750	
	11 111	
	50 900	

⑤

Nachbar-tausender	Zahl	Nachbar-tausender
	72 199	
	66 526	
	75 053	
	39 720	
	84 800	
	23 999	
	52 001	
	1 089	

⑥

Nachbar-zehntausender	Zahl	Nachbar-zehntausender
	60 000	
	52 926	
	79 081	
	99 795	
	40 999	
	15 003	
	7 811	
	35 644	

4.16 Zahlenrätsel 1



Zahlen bis 100 000

Partnerarbeit: Stelle einem Partner die obere Reihe Zahlenrätsel. Er versucht sie im Kopf zu lösen. Du schreibst seine Antwort auf. Danach wird gewechselt. Zum Schluss überprüft ihr die Ergebnisse.

Nenne eine Zahl zwischen 34 520 und 34 550.

Welche Zahl ist um 520 größer als 10 480?

Nenne eine Zahl, die kleiner als 10 000, aber größer als 9 000 ist.

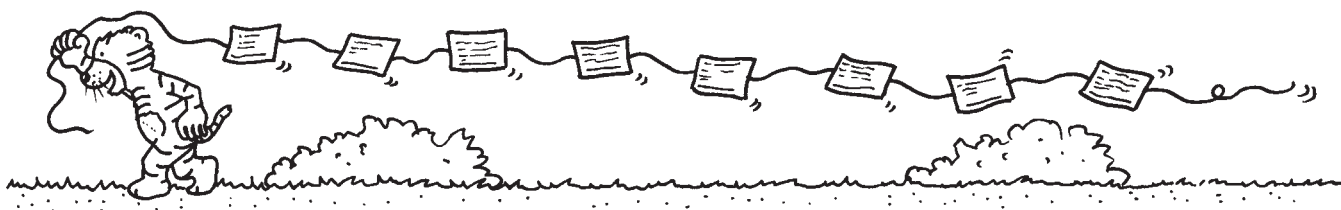
Welche Zahl liegt genau in der Mitte von 6 750 und 6 900?

Nenne eine Zahl zwischen 45 660 und 45 690.

Welche Zahl ist um 630 größer als 11 370?

Nenne eine Zahl, die kleiner als 9 000, aber größer als 8 000 ist.

Welche Zahl liegt genau in der Mitte von 8 250 und 8 400?



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.17 Zahlenrätsel 2



Zahlen bis 100 000

① Ich denke mir eine vierstellige Zahl. Sie hat doppelt so viele Zehner wie Einer, doppelt so viele Hunderter wie Zehner und doppelt so viele Tausender wie Hunderter.

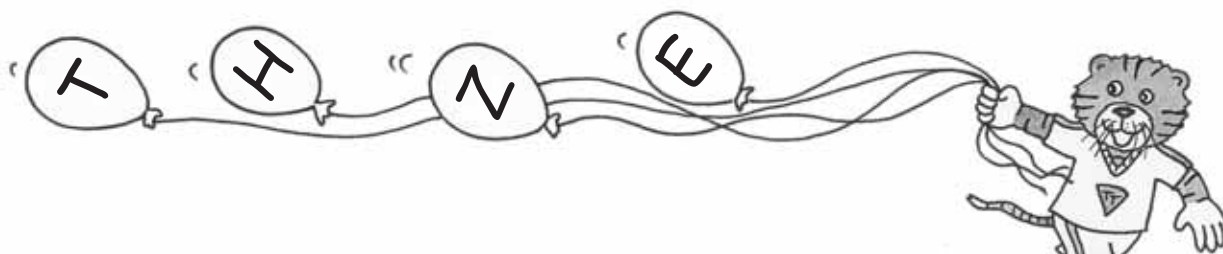
T	H	Z	E

Die Zahl heißt: _____.

② Ich denke mir eine fünfstellige Zahl. Sie hat acht Hunderter und nur halb so viele Zehntausender. Die restlichen Ziffern sind Nullen.

ZT	T	H	Z	E

Die Zahl heißt: _____.



③ Ich denke mir eine Zahl. Sie liegt genau zwischen 30 000 und 0.

Die Zahl heißt: _____.

④ Ich denke mir eine Zahl. Sie ist um 36 906 kleiner als 50 000.

Die Zahl heißt: _____.

4.18 Zahlenfolgen 1



Zahlen bis 100 000

Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen um drei Zahlen fort.

- a) Regel: _____
95 000, 89 000, 83 000, 77 000, _____, _____, _____
- b) Regel: _____
4 182, 9 182, 14 182, 19 182, _____, _____, _____
- c) Regel: _____
99 500, 86 500, 73 500, 60 500, _____, _____, _____
- d) Regel: _____
11 520, 13 520, 15 520, 17 520, _____, _____, _____
- e) Regel: _____
87 600, 86 100, 84 600, 83 100, _____, _____, _____
- f) Regel: _____
500, 20 500, 20 400, 40 400, _____, _____, _____
- g) Regel: _____
22 080, 20 080, 26 080, 24 080, _____, _____, _____



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildeberger Verlag · 77610 Offenburg



4.19 Zahlenfolgen 2



Zahlen bis 100 000

① Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen um vier Zahlen fort.

- a) Regel: _____
99 900, 99 000, 98 100, 97 200, _____, _____, _____, _____
- b) Regel: _____
18 700, 19 500, 20 300, 21 100, _____, _____, _____, _____
- c) Regel: _____
35 000, 36 100, 35 400, 36 500, _____, _____, _____, _____
- d) Regel: _____
56 250, 54 250, 54 600, 52 600, _____, _____, _____, _____

② Welche Zahl ist falsch? Streiche sie durch und schreibe die richtige Zahl in das leere Feld.

73 015, 73 115, 74 215, 73 315, 73 415 66 394, 66 398, 66 404, 66 406, 66 410 17 482, 17 472, 17 462, 17 452, 17 432 51 620, 51 640, 51 630, 50 650, 51 640 

4.20 Zahlen runden 1

Zahlen bis 100 000

①

Runde zu vollen Zehnern.
49 ≈
236 ≈
6718 ≈
31 396 ≈
55 554 ≈

②

Runde zu vollen Hundertern.
675 ≈
339 ≈
949 ≈
9 906 ≈
46 951 ≈

③

Runde zu vollen Tausendern.
4 475 ≈
1 639 ≈
979 ≈
9 906 ≈
46 351 ≈

④

Runde zu vollen Zehntausendern.
25 001 ≈
59 919 ≈
4 342 ≈
84 210 ≈
95 690 ≈

Runde die Zahlen zu der unterstrichenen Stelle.

- ⑤ 391 ≈ _____ ⑥ 3549 ≈ _____ ⑦ 42999 ≈ _____ ⑧ 60982 ≈ _____
- 517 ≈ _____ 4299 ≈ _____ 65000 ≈ _____ 6982 ≈ _____
- 709 ≈ _____ 8803 ≈ _____ 39449 ≈ _____ 902 ≈ _____
- 951 ≈ _____ 9501 ≈ _____ 54449 ≈ _____ 82 ≈ _____
- 949 ≈ _____ 9549 ≈ _____ 95221 ≈ _____ 28 ≈ _____

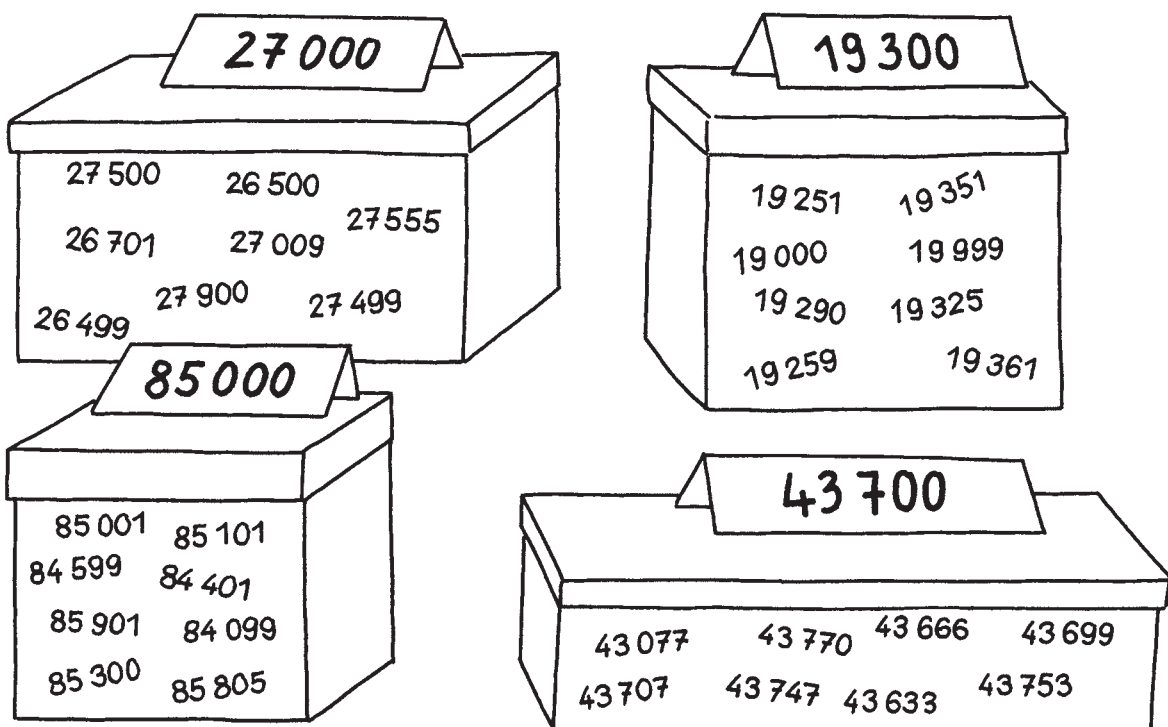
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.21 Zahlen runden 2

Zahlen bis 100 000

In jeder Schachtel sind vier Zahlen, die nicht zu der gerundeten Zahl passen. Streiche sie durch.



4.22 Zahldarstellungen 3

① Verbinde.

6E 3HT 1Z 7T	1E 5HT 8H 4ZT 7Z	6HT 9E 3ZT	6E 7HT 4H	2Z 8T 4HT 3E 5ZT	1M 5ZT 4H 9T 5Z
540871	700406	307016	630009	1059450	458023

② Ergänze.

M	HT	ZT	T	H	Z	E				
	6	1	8	5	2	7	=	6HT + 1ZT + 8T + 5H + 2Z + 7E	=	_____
	3	0	8	1	2	0	=	_____	=	_____
							=	1M + 3ZT + 7T + 8H + 4Z + 3E	=	_____
							=	_____	=	909090
							=	_____	=	1609014

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.23 Zahldarstellungen 4

①	Zahlwort/Stellenwerte	M	HT	ZT	T	H	Z	E	Zahl mit Ziffern
a)	vierhunderttausendvier								_____
b)	zwölftausendzweiundzwanzig								_____
c)	eine Million achthundertsieben								_____
d)	5E 6ZT 7HT 8T								_____
e)	7ZT 7T 7Z 7HT 7E								_____
f)	3Z 6T 9ZT 1M 8HT								_____

② Welche sechsstelligen Zahlen kannst du bilden? Schreibe einige mit Ziffern auf.

tausend

drei

zwei

achtzig

und

sechs

vierzig

und

hundert

fünfzig

hundert

neunzig

4.24 Zahldarstellungen sammeln

Spiel für 3 oder 4 Kinder: Schneidet die Kärtchen aus und legt sie offen auf den Tisch. Reihum darf sich jeder ein Kärtchen nehmen. Achte bei der nächsten Runde darauf, dass dein Kärtchen zum ersten Kärtchen passt. Wer zum Schluss die meisten Drillinge hat, ist Sieger.



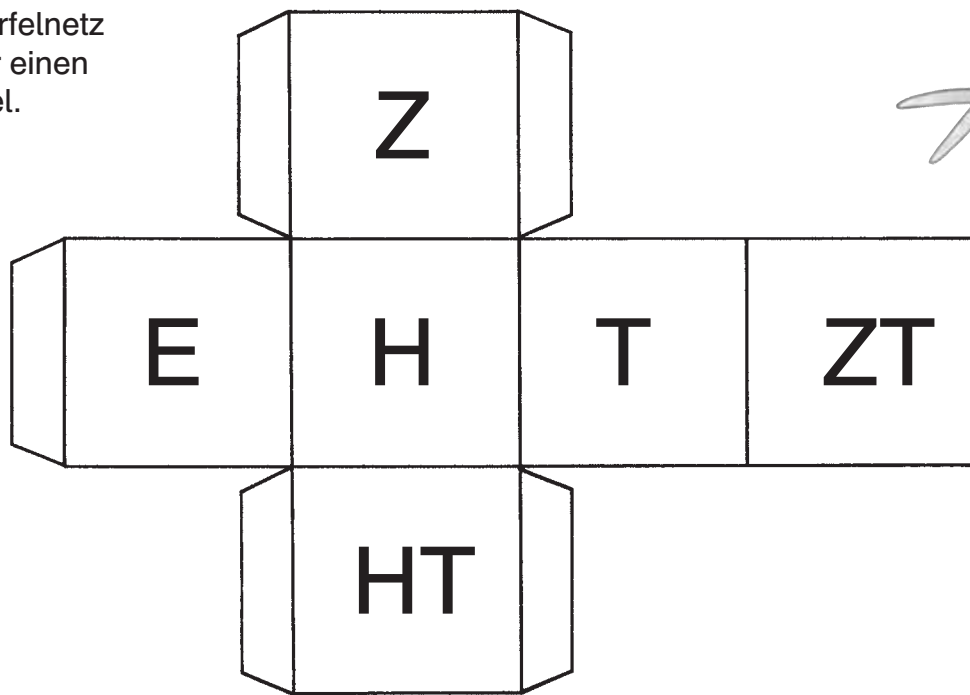
78 304	7 ZT 8 T 3 H 4 E	achtundsiebzig- tausend- dreihundertvier	87 433
8 ZT 7 T 4 H 3 Z 3 E	siebenund- achtzigtausend- vierhundert- dreiunddreißig	4 718	4 T 7 H 1 Z 8 E
viertausend- siebenhundert- achtzehn	6 003	sechstausend- unddrei	6 T 3 E
650 560	sechshundert- fünzigtausend- fünfhundert- sechzig	6 HT 5 ZT 5 H 6 Z	209 605
2 HT 9 T 6 H 5 E	zweihundert- neuntausend- sechshundert- fünf	1 101 001	1 M 1 HT 1 T 1 E
eine Million einhundert- eintausendeins	1 001 100	1 M 1 T 1 H	eine Million eintausend- einhundert



Material: Schere

4.25 Zahlen würfeln 2

Schneide das Würfelnetz aus und bastle dir einen Stellenwert-Würfel.

**Spiel für zwei Kinder:**

Würfelt abwechselnd und setzt den Stellenwert hinter eine beliebige Ziffer in eurer Tabelle. Schreibt anschließend die entstandene Zahl auf. Wer die größere Zahl hat, erhält einen Punkt.

Beispiel:

3	E	4	ZT	6	H	0	HT	8	T
---	---	---	----	---	---	---	----	---	---

Zahl: 48 603

Name: _____

Name: _____

1. Spiel

3	4	6	0	8
---	---	---	---	---

3	4	6	0	8
---	---	---	---	---

Zahl: _____

Zahl: _____

2. Spiel

8	1	5	9	2
---	---	---	---	---

8	1	5	9	2
---	---	---	---	---

Zahl: _____

Zahl: _____

3. Spiel

5	7	0	6	4
---	---	---	---	---

5	7	0	6	4
---	---	---	---	---

Zahl: _____

Zahl: _____

4. Spiel

1	2	3	6	7
---	---	---	---	---

1	2	3	6	7
---	---	---	---	---

Zahl: _____

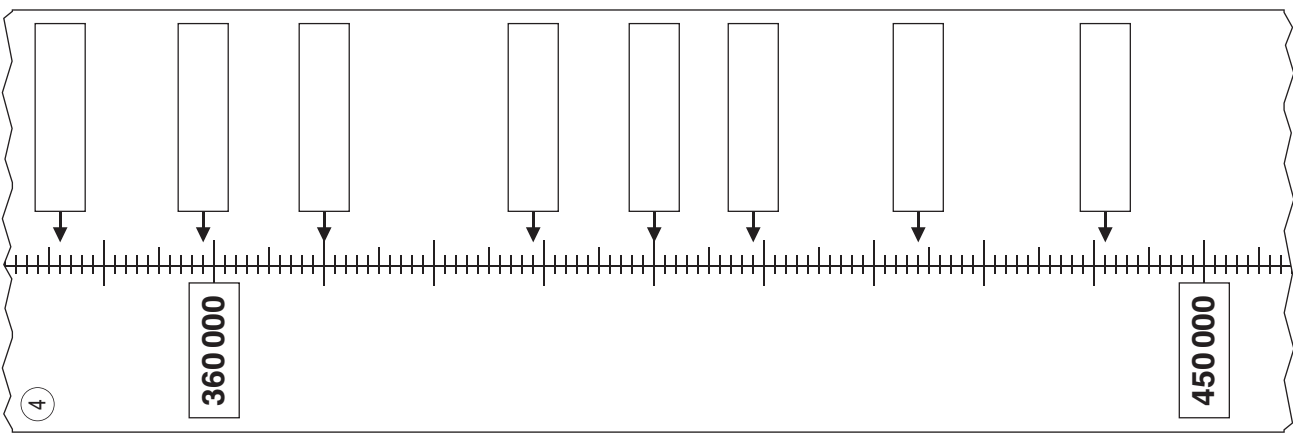
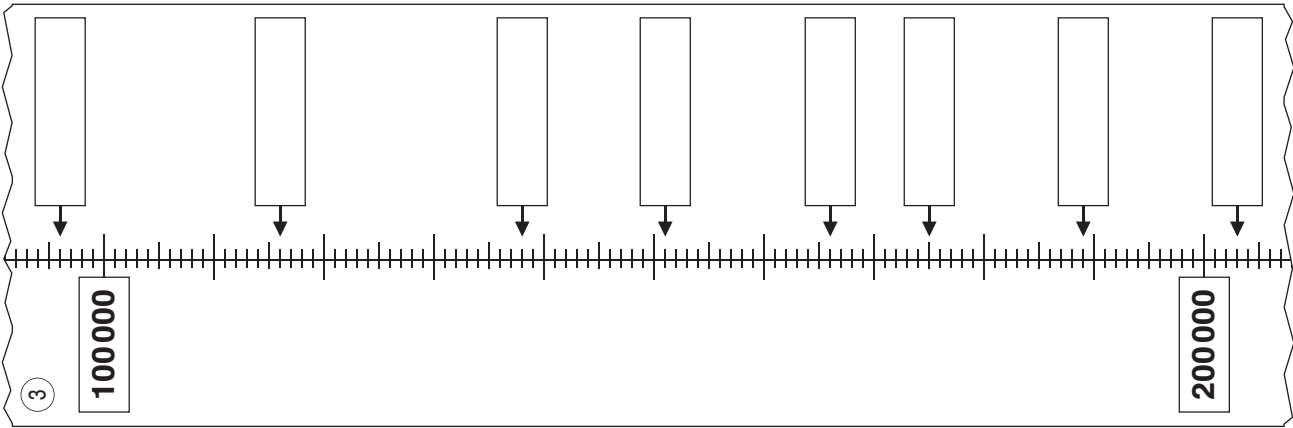
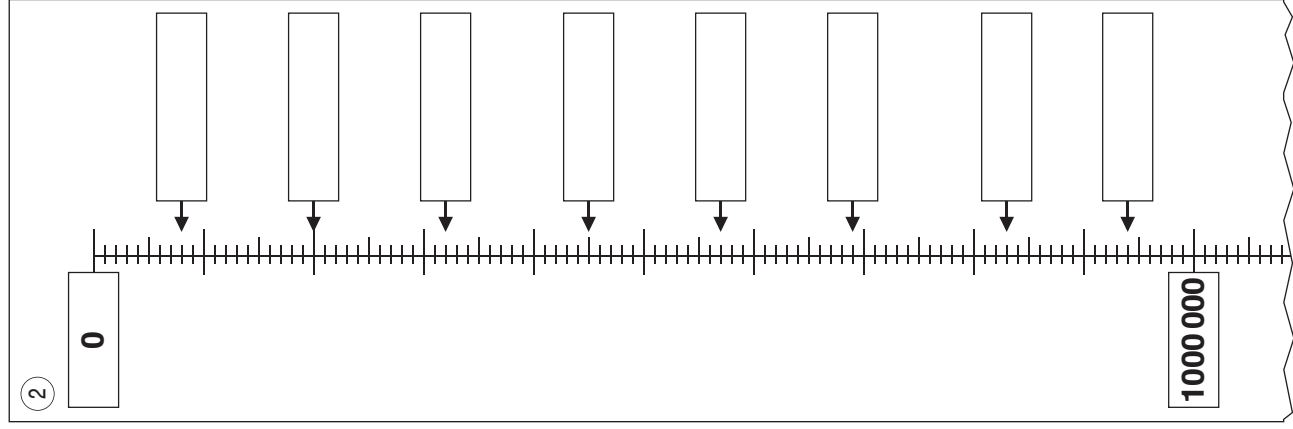
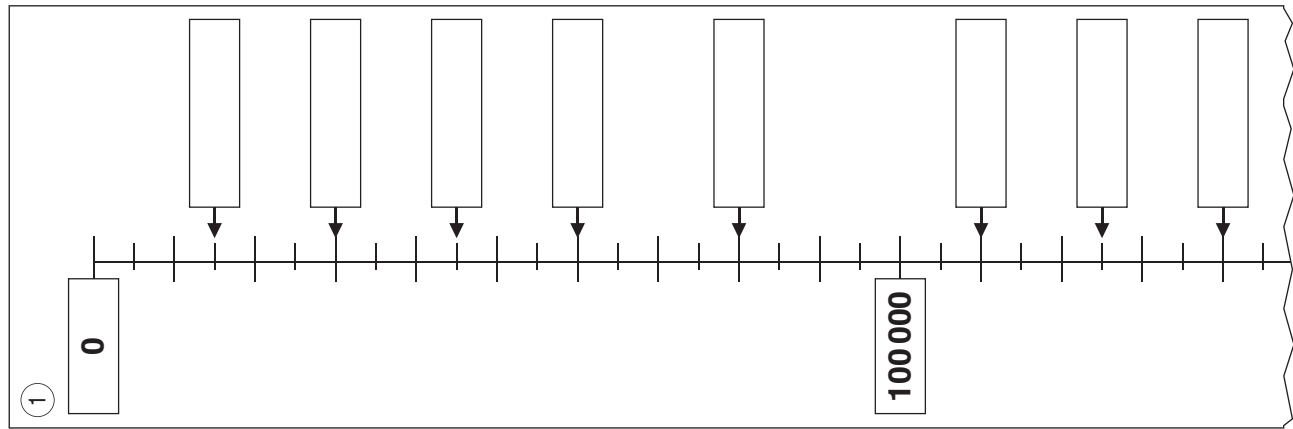
Zahl: _____

Material: **Schere, Kleber**





Trage die fehlenden Zahlen ein.

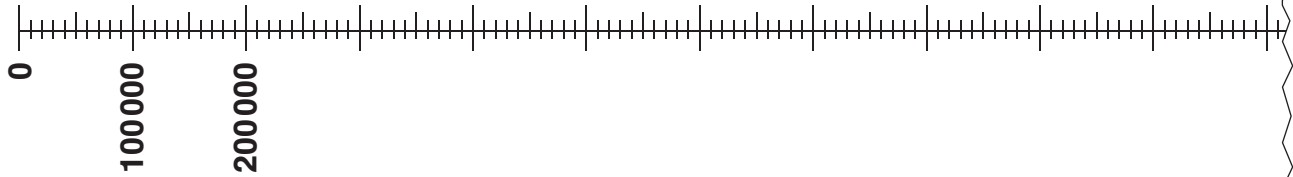


4.27 Zahlenstrahl 4

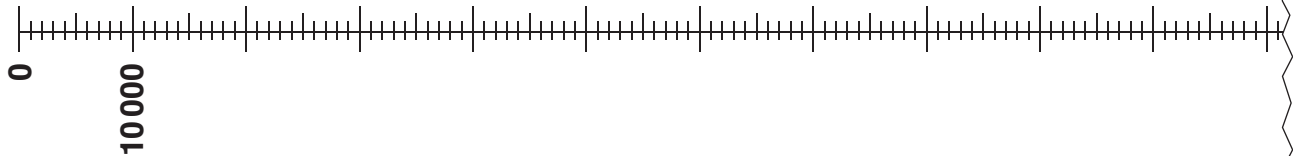
Zahlen bis 1 Million

Beschrifte die Zahlenstrahle in den angegebenen Schritten und trage jeweils die Zahlen ein.

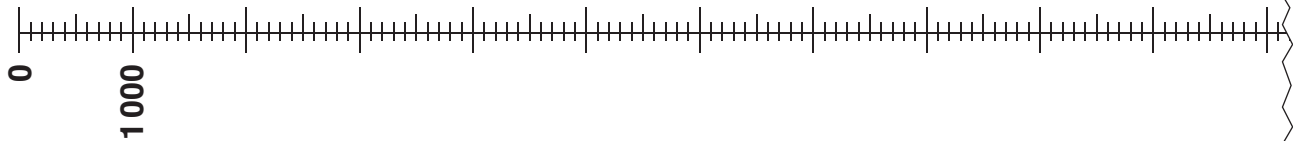
- ① Zahlenstrahl in 10000er-Schritten. Wo sind die Zahlen 130000, 380000, 560000, 910000?



- ② Zahlenstrahl in 1000er-Schritten. Wo sind die Zahlen 24000, 42000, 58000, 87000?



- ③ Zahlenstrahl in 100er-Schritten. Wo sind die Zahlen 900, 2500, 6900, 9600?



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



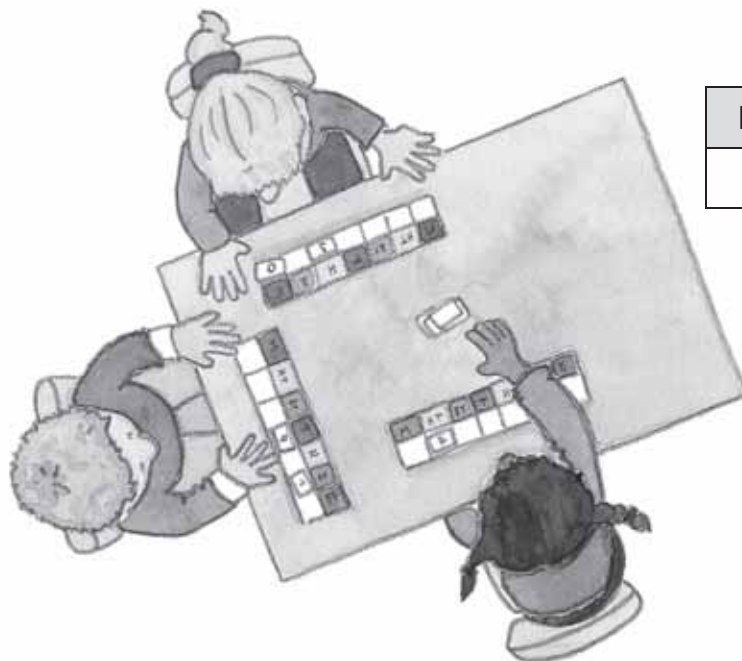
4.28 Das Millionen-Spiel

Zahlen bis 1 Million

Spielanleitung: Die Zahlenkärtchen liegen verdeckt auf einem Stapel. Nacheinander zieht jeder Spieler ein Kärtchen und legt es auf eine Stelle der Stellenwerttabelle. Dort darf er es nicht mehr wegnehmen. Wenn alle Stellenwerte gefüllt sind, liest jeder seine Zahl vor. Wer die größte (kleinste) Zahl gelegt hat, erhält einen Punkt.

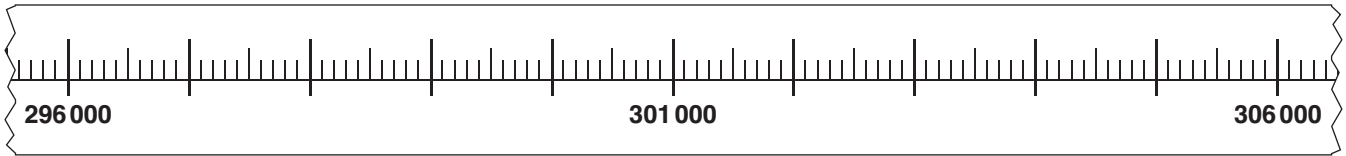


M	HT	ZT	T	H	Z	E



Material: Anlage 7





①

Vorgänger	Zahl	Nachfolger
	296 800	
	298 350	
	299 999	
	300 490	
	302 100	
	302 380	
	303 725	
	304 009	
	305 820	



② Finde zu jeder Zahl die Nachbarzehner, die Nachbarhunderter und die Nachbartausender.

Nachbar-tausender	Nachbar-hunderter	Nachbar-zehner	Zahl	Nachbar-zehner	Nachbar-hunderter	Nachbar-tausender
153 000	153 400	153 470	153 478	153 480		
			204 635			
			390 110			
			469 250			
			500 000			
			779 779			
			999 999			

4.30 Zahlenfolgen 3



Zahlen bis 1 Million

Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen fort.

a) Regel: _____

222 000, 244 000, 266 000, _____, _____, _____

b) Regel: _____

314 982, 354 982, 394 982, _____, _____, _____

c) Regel: _____

999 000, 966 000, 933 000, _____, _____, _____

d) Regel: _____

876 543, 856 543, 836 543, _____, _____, _____

e) Regel: _____

456 700, 561 700, 558 700, 563 700, 560 700, _____, _____, _____

f) Regel: _____

513 765, 543 765, 523 765, 553 765, 533 765, _____, _____, _____



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.31 Zahlenfolgen 4



Zahlen bis 1 Million

① Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen fort.

a) Regel: _____

987 000, 972 000, 976 000, 961 000, 965 000, _____, _____, _____

b) Regel: _____

890 123, 840 123, 880 123, 830 123, 870 123, _____, _____, _____

② Streiche die falsche Zahl durch und schreibe die richtige in das leere Feld. Setze fort.

a) Regel: _____

456 543, 457 553, 458 563, 459 573, 450 583, _____

b) Regel: _____

876 543, 856 343, 836 143, 816 943, 795 743, _____

c) Regel: _____

234 567, 259 576, 284 567, 309 567, 334 567, _____



① **Runde zum Zehner.**

45 ≈
368 ≈
664 ≈
2561 ≈
5807 ≈

② **Runde zum Hunderter.**

349 ≈
809 ≈
2081 ≈
6962 ≈
13147 ≈

③ **Runde zum Tausender.**

599 ≈
3405 ≈
7707 ≈
22008 ≈
68686 ≈

④ Verbinde jede Zahl mit einer passenden gerundeten Zahl. Schreibe dahinter, zu welcher Stelle gerundet wurde.

3712	53930	_____
3389	3000	_____
54560	54600	_____
53925	603400	_____
601840	602000	_____
603411	3710	<i>zum Zehner</i> _____



⑤ Würfle fünfmal und trage jede Zahl in einen Stellenwert ein. Runde die fünfstellige Zahl wie angegeben.

ZT	T	H	Z	E	gerundet zum Zehner	gerundet zum Hunderter	gerundet zum Tausender	gerundet zum Zehntausender



Material: ein 12er-Würfel

4.33 Zahlen runden 4



Zahlen bis 1 Million

Welche der beiden Zahlen wurde jeweils gerundet? Male die passende Zahl an.
Addiere die übrigen fünf Zahlen. Ihre Summe ist 500 000.

148 580

150 905

200 000

136 071

145 081

140 000

84 512

84 399

84 000

76 514

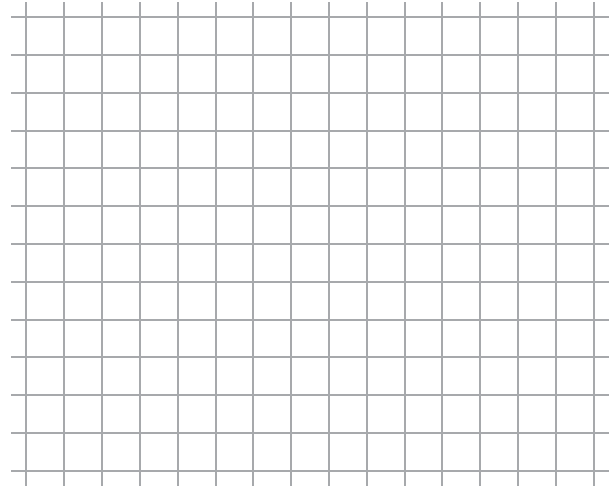
76 559

76 500

45 268

45 257

45 260



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.34 Rundungsquiz



Zahlen bis 1 Million

Rund 174 000 Zuschauer
besuchten ein WM-Fuß-
ballspiel in Brasilien.

Es sind:

 174 510 173 850 173 490

Zuschauer

Der Erdumfang am
Äquator beträgt rund
40 000 km.

Es sind:

 39 495 km 41 003 km 40 075 km

In Deutschland gibt es
rund 2 800 000
Grundschüler.

Es sind:

 2 837 700 2 739 800 2 873 400

Grundschüler

Der Porsche 918 Spyder
kostet rund 770 000 €.

Der Porsche kostet

genau:

 764 026 € 775 026 € 768 026 €

① Einige Schüler der Klasse 4 haben ein Rundungsquiz vorbereitet.
Finde jeweils die richtige Zahl heraus. Beachte dabei die
Rundungsregeln.

② Fertige für deine Mitschüler ein Rundungsquiz für folgende Angaben:

- Besucher eines Fußballspiels: 59 315 Besucher
- Entfernung von der Erde zum Mond: 387 476 km
- Preis eines Schlosses in Mecklenburg: 2 495 000 €
- Schüler in Deutschland: 8 796 894 Schüler

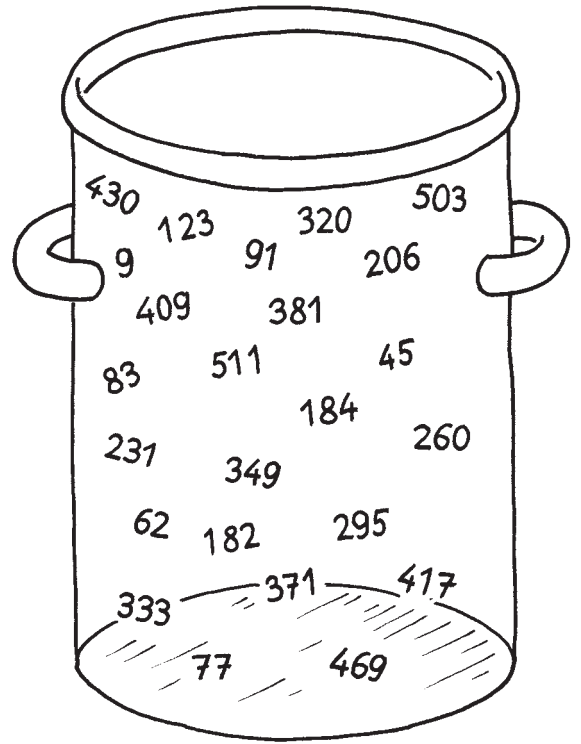


4.35 Schriftliche Addition 1

Addition/Subtraktion

Nimm aus dem Zahlentopf immer zwei Zahlen und setze sie in die Kästchen. Jede Zahl, die du verwendet hast, musst du durchstreichen. Das Ergebnis soll bei jeder Rechnung kleiner als 600 sein. Wie viele solcher Rechnungen findest du?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	+	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	+	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	+	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.36 Schriftliche Addition 2

Addition/Subtraktion

Spiel für zwei Kinder: Würfle mit 5 Würfeln gleichzeitig und bilde eine Zahl. Trage sie als ersten Summanden ein. Jetzt würfelt dein Partner und trägt seine Zahl ein. Würfle wieder und bilde eine neue Zahl. Trage sie als zweiten Summanden ein. Dein Partner tut dasselbe. Jeder addiert nun seine beiden Zahlen. Wer näher an 50 000 ist, hat gewonnen.

Name: _____

Name: _____

1. Runde

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1. Runde

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2. Runde

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2. Runde

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
+	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<hr/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Material: fünf 6er- oder 12er-Würfel

4.39 Finde die Fehler 1

Addition/Subtraktion

Rechne die Aufgaben nach. Wenn du einen Fehler findest, kreist du ihn mit Rot ein.
Rechne die Aufgabe dann ohne Fehler.

①
$$\begin{array}{r} 239 \\ + 501 \\ \hline 730 \end{array}$$

②
$$\begin{array}{r} 741 \\ + 119 \\ \hline 860 \end{array}$$

③
$$\begin{array}{r} 492 \\ + 349 \\ \hline 831 \end{array}$$

④
$$\begin{array}{r} 637 \\ - 499 \\ \hline 238 \end{array}$$

⑤
$$\begin{array}{r} 810 \\ - 305 \\ \hline 595 \end{array}$$

⑥
$$\begin{array}{r} 630 \\ - 194 \\ \hline 436 \end{array}$$

⑦
$$\begin{array}{r} 27 \\ + 583 \\ \hline 700 \end{array}$$

⑧
$$\begin{array}{r} 666 \\ + 444 \\ \hline 1000 \end{array}$$

⑨
$$\begin{array}{r} 385 \\ + 595 \\ \hline 980 \end{array}$$

⑩
$$\begin{array}{r} 998 \\ - 889 \\ \hline 109 \end{array}$$

⑪
$$\begin{array}{r} 1000 \\ - 213 \\ \hline 887 \end{array}$$

⑫
$$\begin{array}{r} 749 \\ - 351 \\ \hline 388 \end{array}$$

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.40 Finde die Fehler 2

Addition/Subtraktion

Kontrolliere jede Aufgabe mit der Umkehraufgabe.

①
$$\begin{array}{r} 378 \\ + 253 \\ \hline 621 \end{array}$$

②
$$\begin{array}{r} 561 \\ - 285 \\ \hline 276 \end{array}$$

③
$$\begin{array}{r} 509 \\ + 234 \\ \hline 744 \end{array}$$

④
$$\begin{array}{r} 817 \\ - 444 \\ \hline 473 \end{array}$$

⑤
$$\begin{array}{r} 167 \\ + 643 \\ \hline 800 \end{array}$$

richtig
 falsch

richtig
 falsch

richtig
 falsch

richtig
 falsch

richtig
 falsch



4.41 Fehlende Ziffern finden 1



Addition/Subtraktion

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad \square 6 8 \\ + 4 9 \square \\ \hline 8 \square 5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{2} \quad 5 \square 9 \\ + \square 5 \square \\ \hline 8 6 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{3} \quad 2 7 8 \\ + 3 \square 6 \\ \hline \square 5 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{4} \quad 4 3 \square \\ + 5 \square 5 \\ \hline \square 3 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{5} \quad 8 \square 9 \\ + 5 \square \\ \hline \square 0 5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{6} \quad \square 5 6 \\ + 7 \square 2 \\ \hline 9 4 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{7} \quad \square 7 \square 8 \\ + 3 \square 6 \square \\ \hline 9 6 9 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{8} \quad 3 0 6 \square \\ + \square 8 \square 2 \\ \hline 7 \square 2 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{9} \quad 7 4 \square \\ - 3 \square 1 \\ \hline \square 9 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{10} \quad 8 \square 3 \\ - 5 7 \square \\ \hline \square 3 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{11} \quad 9 \square \square \\ - \square 8 5 \\ \hline 4 3 5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{12} \quad 7 6 \square \\ - 3 \square 2 \\ \hline \square 5 2 \end{array}$$

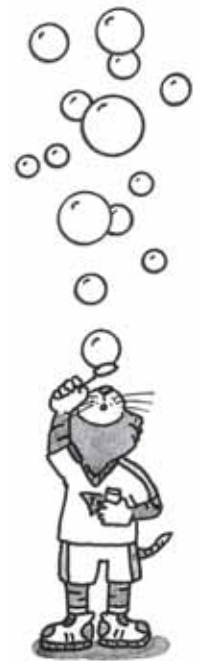
$$\begin{array}{r} \textcircled{13} \quad \square 7 3 \\ - 5 6 \square \\ \hline 3 \square 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{14} \quad 9 \square 5 \\ - \square 8 7 \\ \hline 2 2 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{15} \quad \square 7 6 \\ - 1 \square 3 \\ \hline 1 6 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{16} \quad 9 0 \square \\ - 3 \square 5 \\ \hline \square 1 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{17} \quad 7 \square 4 \\ - \square 3 7 \\ \hline 1 \square \end{array}$$



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.42 Fehlende Ziffern finden 2



Addition/Subtraktion

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad \square 6 8 9 \square 1 \\ + 4 \square 9 \square 6 8 \\ \hline 7 7 \square 3 1 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{2} \quad 2 9 \square 4 7 \square \\ + \square 8 \square 9 8 \\ \hline \square 5 2 2 \square 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{3} \quad 3 \square 2 \\ \square 8 5 \\ + 1 6 7 \\ \hline 7 9 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{4} \quad 5 0 \square \\ 2 \square 4 \\ + 7 8 \\ \hline \square 0 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{5} \quad \square 8 7 \\ 1 9 \square \\ + 2 6 9 \\ \hline 9 \square 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{6} \quad \square 4 7 9 \\ 7 \square 3 \\ 5 6 1 8 \\ + 9 6 \square \\ \hline \square 0 \square 4 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{7} \quad 8 5 \square 4 \\ - \square 9 2 \square \\ \hline 4 \square 5 3 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{8} \quad 9 \square 0 6 \\ - 5 1 \square 7 \\ \hline \square 1 1 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{9} \quad 7 0 \square 1 \square \\ - 4 \square 5 \square 4 \\ \hline \square 1 7 4 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{10} \quad \square 2 4 \square 1 5 \\ - 3 9 \square 8 \square 3 \\ \hline 3 \square 6 4 5 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \textcircled{11} \quad 8 4 \square 5 7 \square \\ - 2 \square 7 \square 2 9 \\ \hline \square 4 2 9 \square 7 \end{array}$$



4.43 Von leichten zu schweren Aufgaben

Multiplikation/Division

Suche die Lösungszahlen im Kasten und streiche sie durch.

- a) $3 \cdot 4 = \underline{\quad}$ b) $9 \cdot 7 = \underline{\quad}$ c) $5 \cdot 17 = \underline{\quad}$
 $3 \cdot 40 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 70 = \underline{\quad}$ $5 \cdot 170 = \underline{\quad}$
 $3 \cdot 44 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 700 = \underline{\quad}$ $5 \cdot 177 = \underline{\quad}$
 $3 \cdot 400 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 770 = \underline{\quad}$ $5 \cdot 217 = \underline{\quad}$
 $3 \cdot 440 = \underline{\quad}$ $9 \cdot 777 = \underline{\quad}$ $5 \cdot 277 = \underline{\quad}$

630	1200
850	132
1320	1085
1385	885
63	6930
12	120
85	6993
	6300

- d) $6000 \cdot 4 = \underline{\quad}$ e) $8 \cdot 30 = \underline{\quad}$ f) $7 \cdot 12 = \underline{\quad}$
 $600 \cdot 40 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 33 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 122 = \underline{\quad}$
 $60 \cdot 400 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 330 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 1220 = \underline{\quad}$
 $6 \cdot 4000 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 333 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 1020 = \underline{\quad}$
 $6 \cdot 4400 = \underline{\quad}$ $8 \cdot 3300 = \underline{\quad}$ $7 \cdot 1202 = \underline{\quad}$

240	2664
84	24000
26400	26400
2640	8540
24000	854
8414	7140
264	24000



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



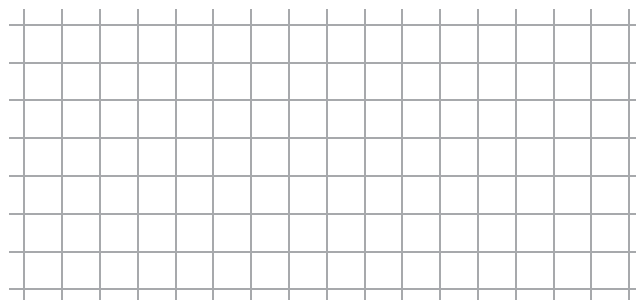
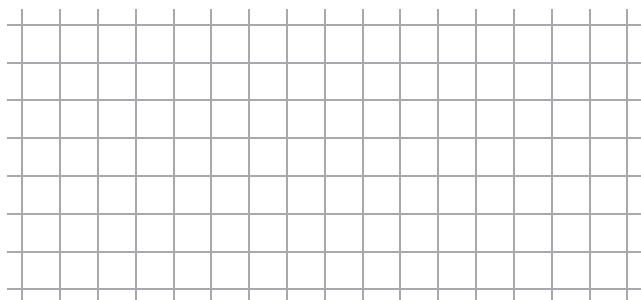
4.44 Multiplikationsaufgaben würfeln 1

Multiplikation/Division

Spiel für zwei Kinder: Würfelt abwechselnd. Entscheidet nach jedem Wurf, welche Zahl ihr mit der Würfelzahl multiplizieren wollt. Rechnet das Ergebnis im Karofeld aus und schreibt es in die Tabelle. Nach drei Würfeln addiert ihr die Ergebnisse. Wer die größte Summe hat, ist Sieger.

	Würfelzahl	Ergebnis
899	·	=
3428	·	=
21010	·	=
Summe		

	Würfelzahl	Ergebnis
899	·	=
3428	·	=
21010	·	=
Summe		



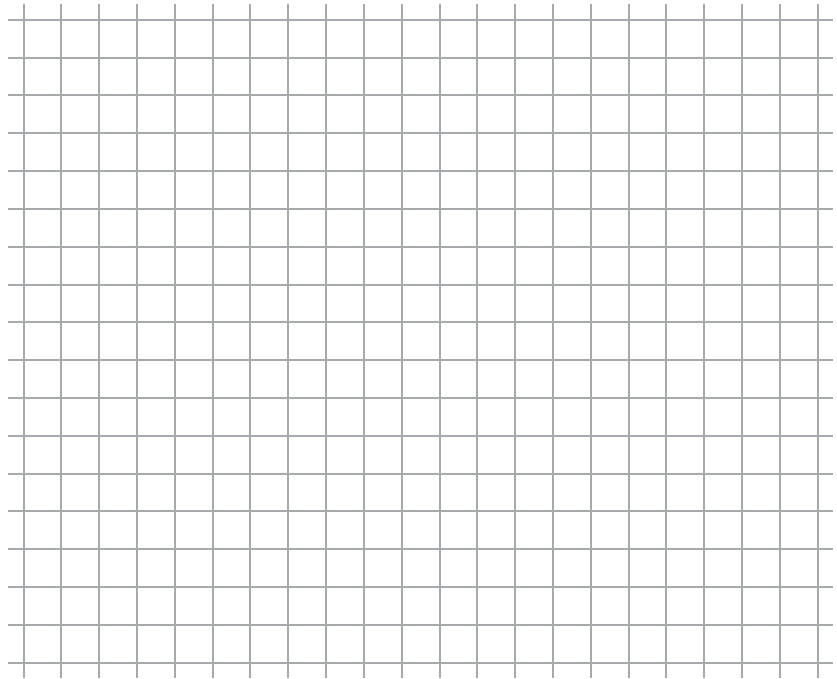
Material: ein 12er-Würfel

4.45 Multiplikationsaufgaben würfeln 2

Multiplikation/Division

Spiel für 2 bis 4 Kinder: Würfelt mit einem 12er-Würfel und tragt die Würfelzahlen in die Tabelle ein. Jeder rechnet anschließend die Aufgaben alleine. Vergleicht eure Ergebnisse.

	T	H	Z	E		E
①					.	
②					.	
③					.	
④					.	



Material: ein 12er-Würfel



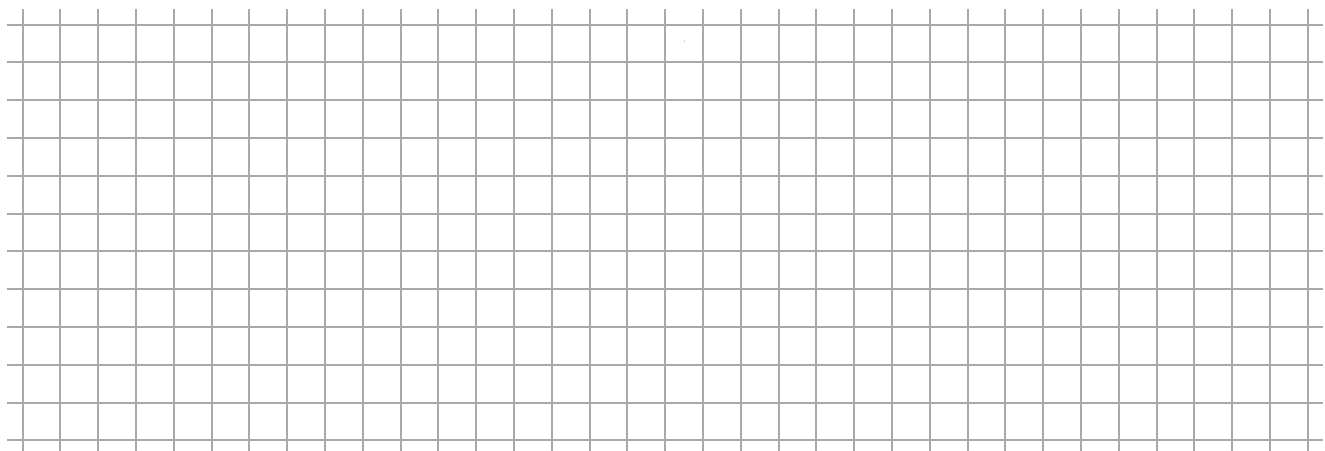
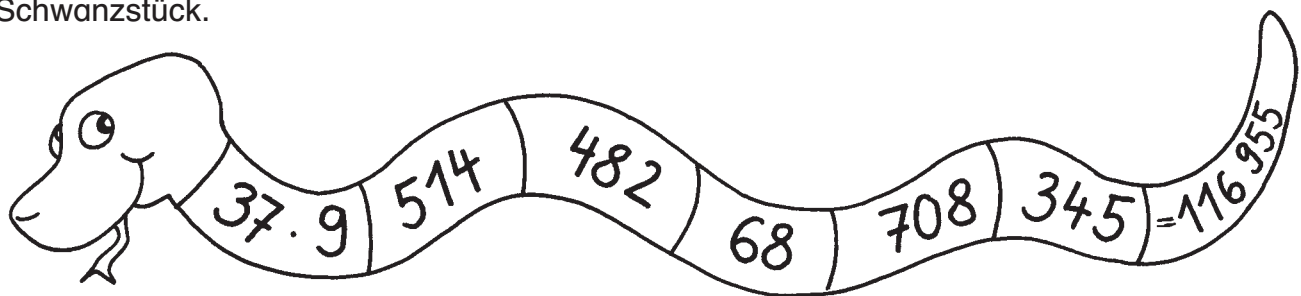
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg




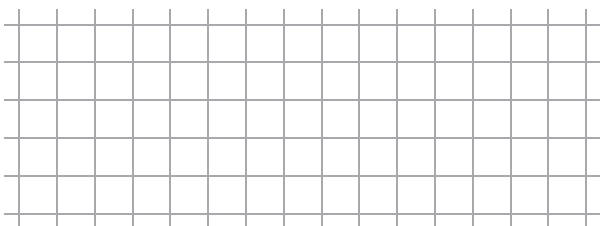

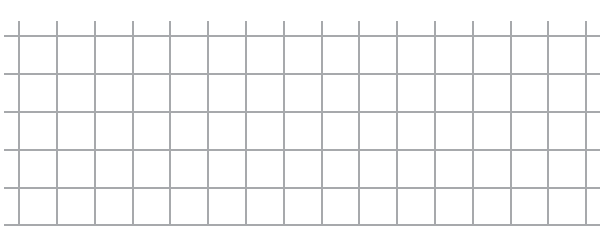
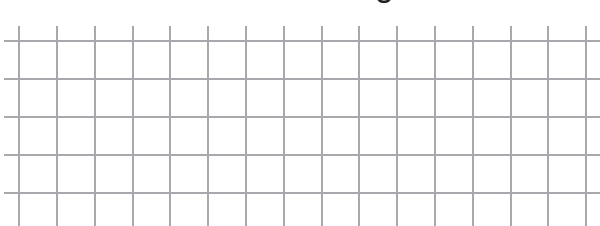
4.46 Multiplikationsschlange




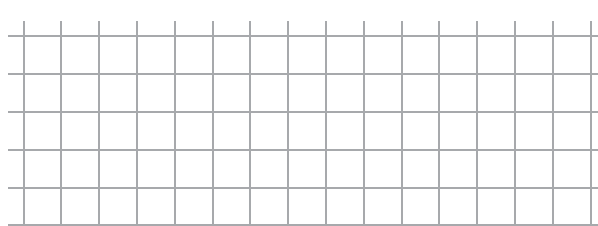
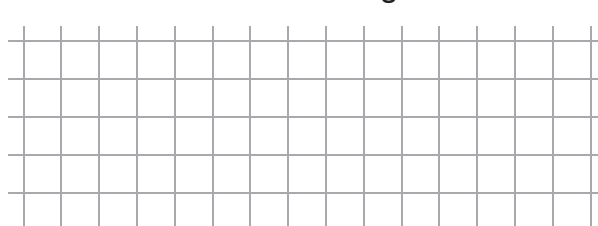
Multiplikation/Division

Multipliziere die Zahlen im ersten Schlangenabschnitt. Streiche vom Ergebnis die letzten beiden Ziffern weg. Multipliziere den zweiten Schlangenabschnitt mit der verbleibenden Zahl. Rechne auf diese Art weiter. Wenn du richtig gerechnet hast, erhältst du die Zahl im Schwanzstück.



Partnerarbeit: Legt 10 Ziffernkärtchen vor euch hin.
 Zieht 4 Kärtchen, bildet damit eine vierstellige Zahl und schreibt sie auf.
 Zieht ein 5. Kärtchen und multipliziert die vierstellige Zahl mit dieser Zahl.
 Jeder rechnet für sich. Vergleicht das Ergebnis. Haben beide richtig gerechnet?

Name:
1. Rechnung

2. Rechnung

3. Rechnung

4. Rechnung

5. Rechnung


Name:
1. Rechnung

2. Rechnung

3. Rechnung

4. Rechnung

5. Rechnung




Material: **Anlage 7**



4.48 Überschlagsrechnungen finden

Multiplikation/Division

Zu jeder Aufgabe passen zwei Überschlagsrechnungen.
Streiche die falsche Rechnung durch und rechne die richtigen im Kopf aus.

3 456 · 7

3500 · 7 =

3000 · 7 =

3400 · 7 =

6 395 · 5

6300 · 5 =

6400 · 5 =

6000 · 5 =

8 734 · 3

8700 · 3 =

8800 · 3 =

9000 · 3 =

1 506 · 6

1500 · 6 =

1000 · 6 =

2000 · 6 =

7 777 · 9

7777 · 10 =

7000 · 9 =

7800 · 9 =

9 091 · 8

9000 · 8 =

9100 · 8 =

10000 · 8 =



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg




4.49 Multiplikation – Fehler finden

Multiplikation/Division

Diese Rechnungen haben Fehler. Erkläre, welcher Fehler jeweils gemacht wurde.
Rechne die Aufgaben richtig.

$$\begin{array}{r} 4265 \cdot 62 \\ \hline 25590 \\ 8530 \\ \hline 111 \\ \hline 34120 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 628 \cdot 204 \\ \hline 124600 \\ 2482 \\ \hline 126082 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 259 \cdot 536 \\ \hline 1295 \\ 777 \\ 1554 \\ \hline 121 \\ \hline 3626 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 5006 \cdot 550 \\ \hline 253000 \\ 25300 \\ \hline 278300 \end{array}$$

Fehler: _____

Fehler: _____

Fehler: _____

Fehler: _____

4.50 Divisionsmeister

Multiplikation/Division

Löse die Aufgaben im Heft. Bei jeder Aufgabe bleibt ein anderer Rest.
Male jede Restzahl in der Tabelle an. Es bleibt keine Zahl übrig.

- | | |
|---------------|-----------------|
| $34583 : 6 =$ | $210647 : 3 =$ |
| $98199 : 5 =$ | $541260 : 7 =$ |
| $45057 : 2 =$ | $910509 : 10 =$ |
| $56510 : 9 =$ | $381271 : 8 =$ |
| $60343 : 4 =$ | $678876 : 1 =$ |



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.51 Division – Fehler finden 1

Multiplikation/Division

Finde den Fehler und beschreibe ihn mit deinen Worten.
Rechne die Aufgabe dann richtig darunter.

$$\begin{array}{r}
 6759 : 9 = 75 \\
 \underline{63} \\
 45 \\
 \underline{45} \\
 0
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 5684 : 7 = 802 \\
 \underline{56} \\
 08 \\
 \underline{7} \\
 14 \\
 \underline{14} \\
 0
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 6648 : 8 = 831 \\
 \underline{64} \\
 24 \\
 \underline{24} \\
 8 \\
 8 \\
 \underline{0}
 \end{array}$$

Fehler:

Fehler:

Fehler:

4.52 Division – Fehler finden 2



Finde den Fehler und beschreibe ihn mit deinen Worten.

Rechne die Aufgabe dann richtig im Heft.

$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad 7 \ 6 \ 4 \ 2 : 5 = 1 \ 5 \ 3 \ 2 \text{ R } 2 \\ \underline{5} \\ 2 \ 6 \\ \underline{2 \ 5} \\ 1 \ 4 \\ \underline{1 \ 5} \\ 1 \ 2 \\ \underline{1 \ 0} \\ 2 \end{array}$$

Fehler:

$$\begin{array}{r} \textcircled{2} \quad 9 \ 5 \ 8 \ 1 : 3 = 3 \ 1 \ 6 \ 0 \text{ R } 1 \\ \underline{9} \\ 0 \ 5 \\ \underline{3} \\ 1 \ 8 \\ \underline{1 \ 8} \\ 0 \ 1 \\ \underline{0} \\ 1 \end{array}$$

Fehler:

$$\begin{array}{r} \textcircled{3} \quad 8 \ 0 \ 1 \ 5 : 6 = 1 \ 3 \ 4 \text{ R } 1 \\ \underline{6} \\ 2 \ 0 \\ \underline{1 \ 8} \\ 2 \ 5 \\ \underline{2 \ 4} \\ 1 \end{array}$$

Fehler:

$$\begin{array}{r} \textcircled{4} \quad 2 \ 6 \ 1 \ 0 \ 9 : 9 = 2 \ 9 \ 1 \\ \underline{1 \ 8} \\ 8 \ 1 \\ \underline{8 \ 1} \\ 0 \ 0 \\ \underline{0} \\ 0 \\ \underline{0} \\ 0 \ 9 \\ \underline{9} \\ 0 \end{array}$$

Fehler:

$$\begin{array}{r} \textcircled{5} \quad 1 \ 3 \ 4 \ 7 \ 1 : 8 = 1 \ 7 \ 8 \ 3 \text{ R } 7 \\ \underline{8} \\ 5 \ 4 \\ \underline{4 \ 8} \\ 6 \ 7 \\ \underline{6 \ 4} \\ 3 \ 1 \\ \underline{2 \ 4} \\ 7 \end{array}$$

Fehler:

$$\begin{array}{r} \textcircled{6} \quad 6 \ 2 \ 1 \ 3 \ 7 : 4 = 1 \ 5 \ 5 \ 3 \text{ R } 1 \\ \underline{4} \\ 2 \ 2 \\ \underline{2 \ 0} \\ 2 \ 1 \\ \underline{2 \ 0} \\ 1 \ 3 \\ \underline{1 \ 2} \\ 1 \end{array}$$

Fehler:

4.53 Division – Fehler finden 3

Multiplikation/Division

Finde den Fehler und beschreibe ihn mit deinen Worten.
Rechne die Aufgabe dann richtig im Heft.

① $62034 : 7 = 862$

6	2	0	3	4	:	7	=	8	6	2
5	6									
6	0									
5	6									
4	3									
4	2									
1	4									
1	4									
0										

Fehler:

② $31944 : 6 = 5324$

3	1	9	4	4	:	6	=	5	3	2	4
3	0										
1	9										
1	8										
1	4										
1	2										
2	4										
2	4										
0											

Fehler:



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.54 Rechenräder

Multiplikation/Division

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

4.55 Ein Kreuzzahlrätsel

Grundrechenarten

Löse die Aufgaben und schreibe in jedes Kästchen nur eine Ziffer.

	A		B	
C				
		D		E
F	G			
	H		I	

Waagrecht →

Senkrecht ↓

A: $3 \cdot 13$

A: $100 - 64$

B: $6 \cdot 3$

B: $8 \cdot 17$

C: $7 \cdot 8$

C: $262 \cdot 2$

D: $286 + 179$

D: $999 - 520$

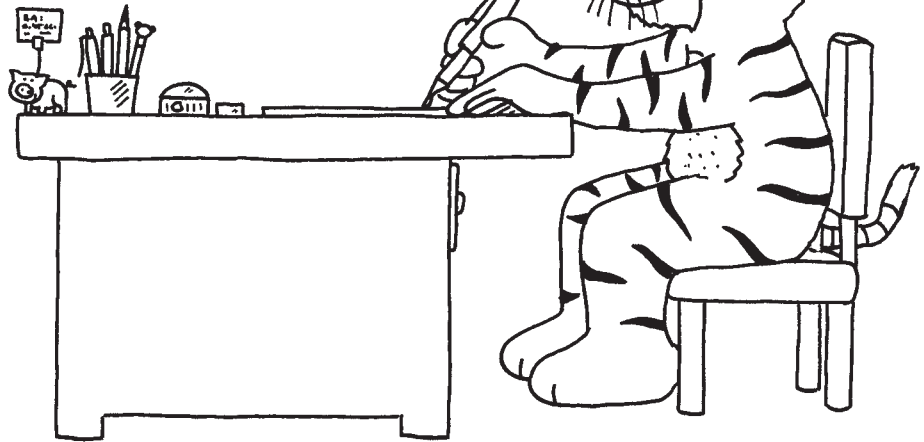
F: $650 - 233$

E: $9 \cdot 60$

H: $118 : 2$

G: $75 : 5$

I: $630 : 7$



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

4.56 Vier gewinnt

Grundrechenarten

Spielanleitung:

Der erste Spieler würfelt mit allen drei Würfeln und bildet daraus eine Rechnung. Jede Rechenart ist erlaubt. Sein Ergebnis malt er mit seiner Farbe im Hunderterfeld an. Jetzt ist der zweite Spieler an der Reihe. Wer zuerst vier Zahlen in einer Zeile, einer Spalte oder diagonal angemalt hat, hat gewonnen.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Material: drei 12er-Würfel



4.57 Rechen-Stadt-Land-Fluss

Spielanleitung: Ein Kind sagt stumm die Zahlen ab 1 auf. Ein anderes Kind sagt: „Stopp!“ Die Zahl, bei dem das erste Kind angelangt ist, wird von allen in die Tabelle eingetragen. Nun rechnet jeder die Aufgaben mit der Zahl. Wer zuerst fertig ist, sagt: „Stopp!“ Für jede richtige Lösung gibt es 5 Punkte. Wer hat nach 5 Runden die meisten Punkte?



Zahl	das Doppelte	$\square \cdot 7 =$	$\square + 95 =$	$\square \cdot 15 =$	$\square + 239 =$	Punkte
Gesamtpunktezahl						

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.58 Fehlende Ziffern finden 3

Setze die fehlenden Ziffern ein.

$$\begin{array}{r} ① \quad 4 \ 6 \ 2 \ \square \\ + 1 \ \square \ 5 \ 7 \\ \hline \square \ 4 \ \square \ 8 \end{array}$$

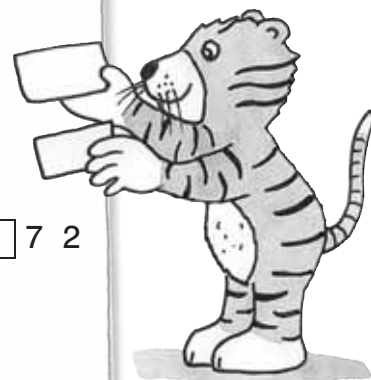
$$\begin{array}{r} 2 \ 3 \ \square \ 3 \ 6 \\ + \square \ 8 \ 7 \ 9 \ \square \\ \hline 6 \ \square \ 9 \ 3 \ 1 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ② \quad 9 \ \square \ 8 \ \square \\ - 6 \ 2 \ \square \ 2 \\ \hline \square \ 4 \ 4 \ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \ \square \ 3 \ 0 \ \square \\ - 2 \ 8 \ \square \ 9 \ 6 \\ \hline \square \ 7 \ 1 \ 0 \ 8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ③ \quad 5 \ \square \ 1 \ 2 : \square = 6 \ \square \ 9 \\ 4 \ 8 \\ \hline 3 \ 1 \\ 2 \ \square \\ \hline 7 \ 2 \\ 7 \ 2 \\ \hline 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \ 0 \ 8 \ 0 : 1 \ 5 = \square \ 7 \ 2 \\ 6 \ 0 \\ \hline 1 \ 0 \ 8 \\ 1 \ 0 \ 5 \\ \hline \square \ 0 \\ 3 \ 0 \\ \hline 0 \end{array}$$



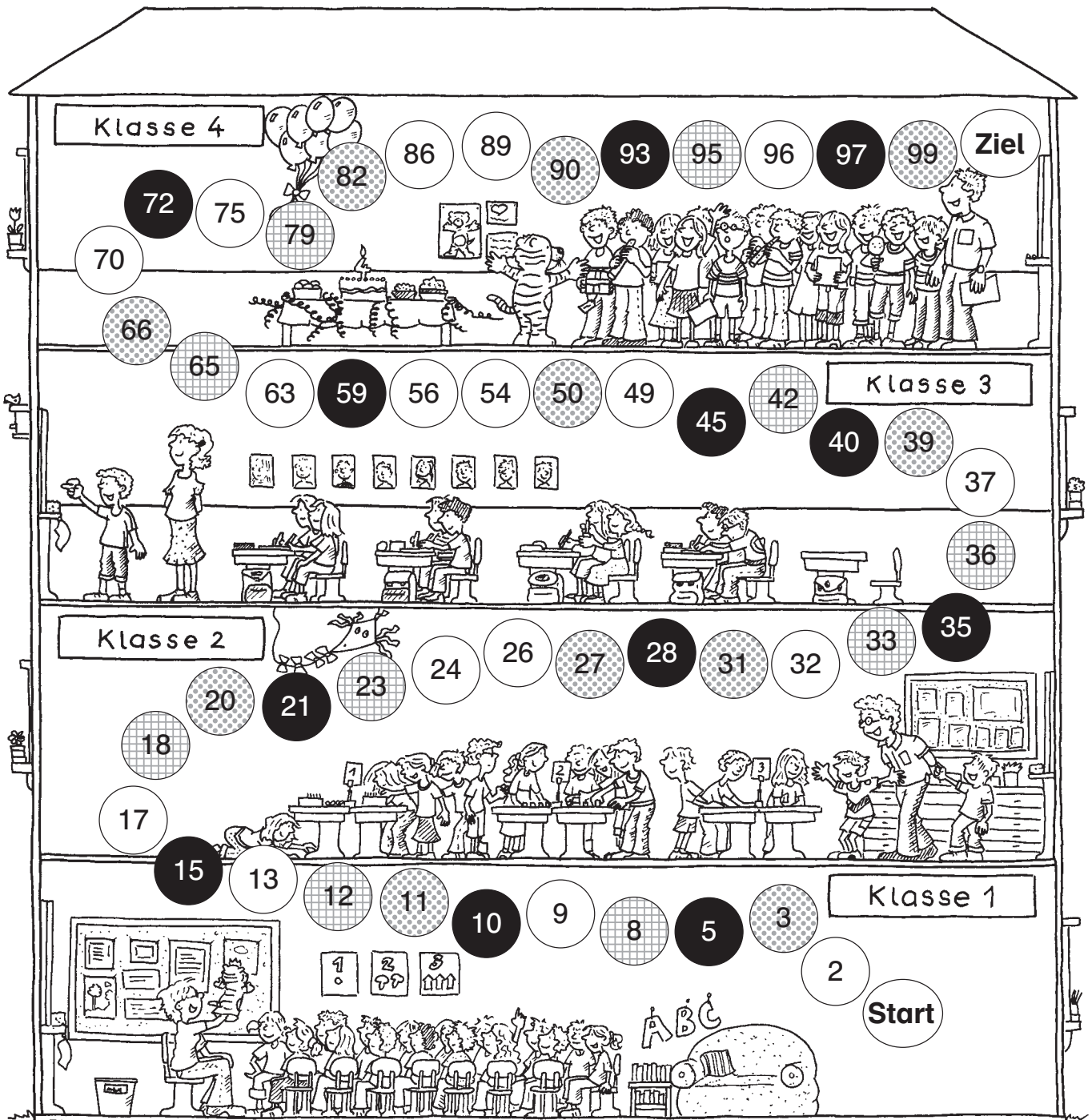
$$\begin{array}{r} ④ \quad \square \ 2 \ 0 \ \square \cdot 6 \\ \hline 4 \ 9 \ \square \ 2 \ 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \ 7 \ 1 \ 4 \cdot 5 \ 8 \\ \hline 1 \ 8 \ 5 \ \square \ 0 \ 0 \\ 2 \ 9 \ 7 \ 1 \ 2 \\ \hline \square \ 1 \ \square \ 4 \ 1 \ 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ⑤ \quad \square \ 3 \ 7 \cdot 2 \ 9 \ \square \\ \hline 8 \ 7 \ \square \ 0 \ 0 \\ 3 \ 9 \ 3 \ \square \ 0 \\ \square \ 1 \ 8 \ 5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \ 6 \ \square \cdot 3 \ \square \ 4 \\ \hline \square \ 7 \ 0 \ 4 \ 0 \ 0 \\ 5 \ 6 \ 8 \ \square \\ 2 \ 2 \ \square \ 2 \\ \hline \square \ 2 \ 8 \ 9 \ 1 \ \square \\ \hline 1 \ \square \ 8 \ \square \ 5 \ 2 \end{array}$$

Würfelspiel für 4 Spieler



Würfle und gehe die Felder von Klasse 1 (Start) nach Klasse 4 (Ziel).

Gepunktete Felder: Ein Partner stellt dir eine 1·1-Aufgabe. Löst du sie richtig, darfst du stehen bleiben, ansonsten musst du 3 Felder zurück.

Karierte Felder: Dividiere die Zahl, auf der du stehst, durch deine Würfelzahl. Hast du richtig gerechnet, darfst du um den Rest deines Ergebnisses weitergehen. Bei Rest 0 bleibst du stehen.

Schwarze Felder: Ziehe eine Aktionskarte.

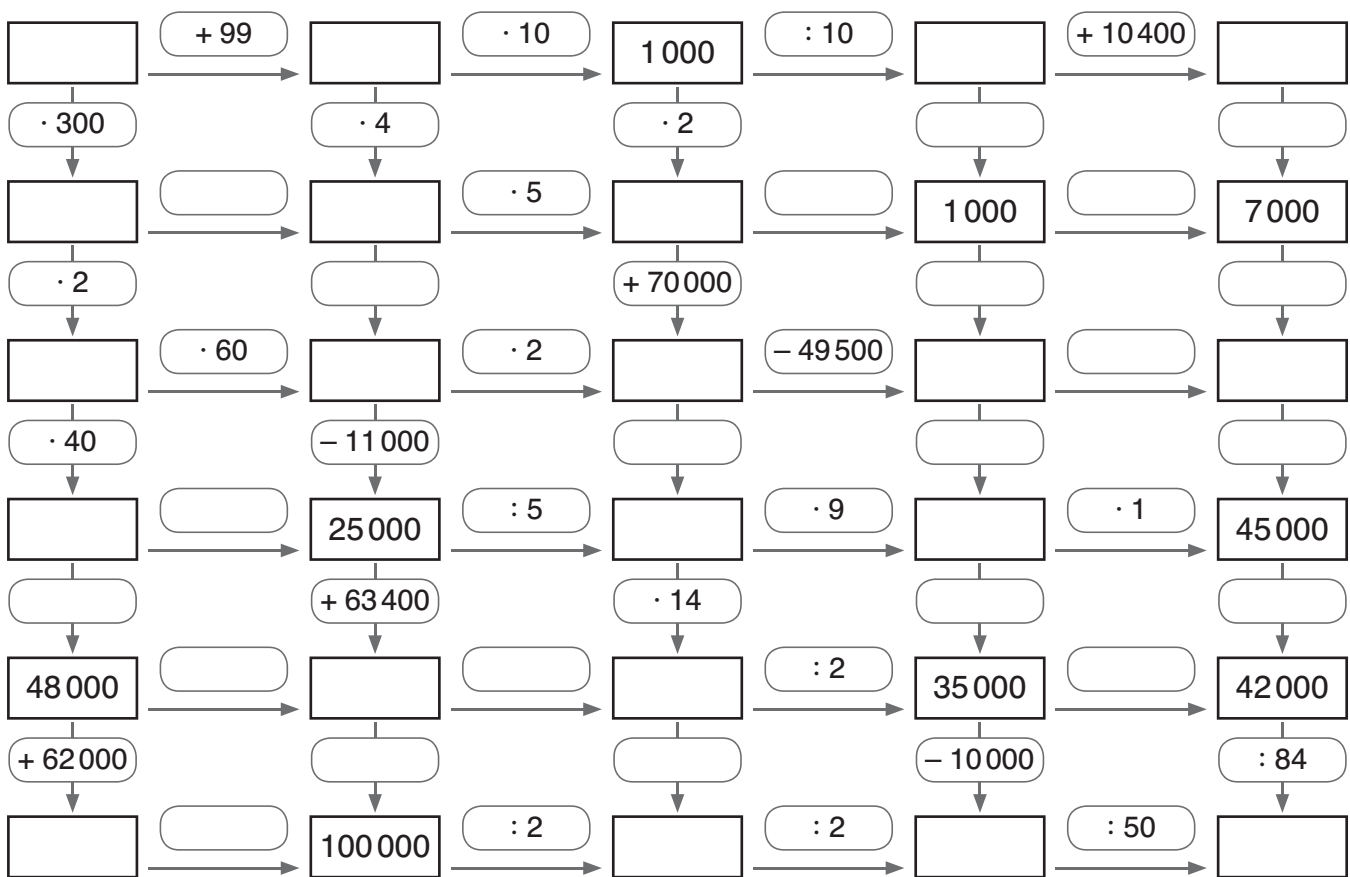


Material: ein 6er- oder 12er-Würfel, Spielsteine, Anlage 9

4.61 Rechengitter 1



Grundrechenarten



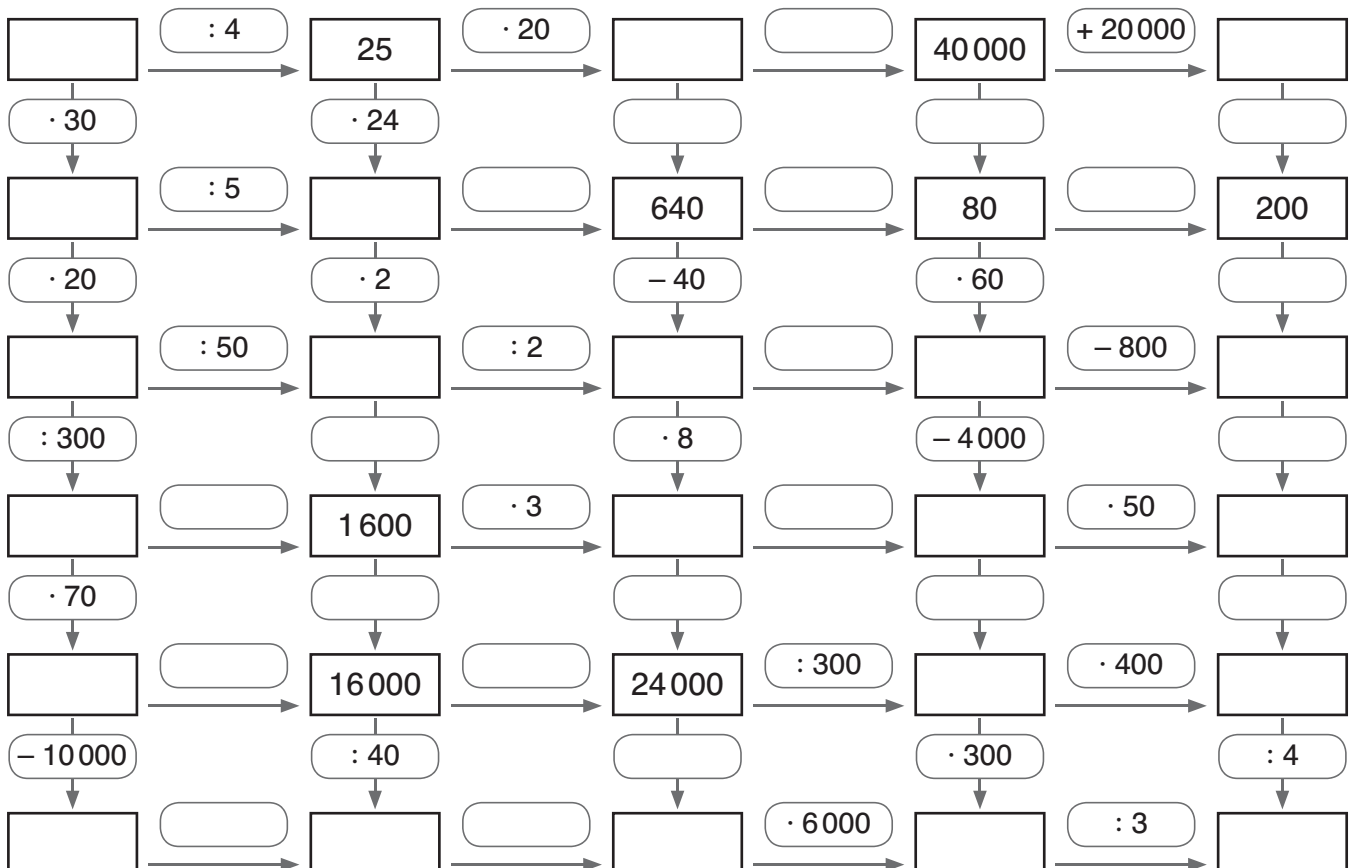
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.62 Rechengitter 2



Grundrechenarten



Partnerarbeit: Diktire deinem Partner die Aufgaben. Er rechnet mit dem Taschenrechner. Hat er richtig oder falsch getippt? Kreuze an. Nun diktiert dir dein Partner. Vergleicht am Schluss die Anzahl der Kreuze.

Name:	richtig	falsch
$45\,863 + 58\,763 = 104\,626$		
$895\,223 - 5\,648 = 889\,575$		
$5\,486 \cdot 652 = 3\,576\,872$		
$125\,663 + 6\,582 = 132\,245$		
$2\,571\,784 : 4\,568 = 563$		
$125\,883 - 56\,893 = 68\,990$		
$5\,532 \cdot 655 = 3\,623\,460$		
$1\,182\,300 : 78\,820 = 15$		

Name:	richtig	falsch
$86\,653 + 50\,023 = 136\,676$		
$655\,423 - 8\,621 = 646\,802$		
$6\,735 \cdot 689 = 4\,640\,415$		
$122\,369 + 6\,363 = 128\,732$		
$631\,188 : 3\,204 = 197$		
$355\,789 - 92\,346 = 263\,443$		
$7\,756 \cdot 744 = 5\,770\,464$		
$498\,348 : 31\,149 = 16$		



Material: **Taschenrechner**

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.64 Taschenrechner 2

Zauberei

Tippt eine dreistellige Zahl in den Taschenrechner und die gleiche noch einmal dahinter, z. B. 123 123. Dividiert diese Zahl durch 7, dann durch 11 und zum Schluss durch 13. Probiert das auch mit anderen Zahlen. Was stellt ihr fest?

Zahlenrätsel

Ein Kind denkt sich eine Zahl zwischen 100 und 300 und tippt sie ohne zu zeigen in seinen Taschenrechner ein. Multipliziert sie mit 11, dann mit 13 und zum Schluss mit 21. Das Ergebnis zeigt das Kind seinem Partner. Der teilt die letzten drei Ziffern der Zahl durch 3. Welche Zahl bekommt er heraus?

Rechenkettten

Tippt eine dreistellige Zahl in den Taschenrechner, z. B. 333. Multipliziert sie zuerst mit 82, addiert 39032, dividiert dann durch 41 und subtrahiert zum Schluss 952. Probiert das auch mit anderen Zahlen. Was stellt ihr fest?



Material: **Taschenrechner**

4.67 Zahlenrätsel 5



Flexibles Rechnen

Welche Zahlen stehen für die Zeichen? Gleiches Zeichen bedeutet gleiche Zahl.

①

$$\triangle + \triangle = \square$$

$$240 - \diamond = \diamond$$

$$\square : 3 = \diamond$$

②

$$\bigcirc + \nabla = \square$$

$$90 \cdot \nabla = \square$$

$$8100 : \nabla = \nabla$$

③

$$60 - \triangle = \bigcirc$$

$$\bigcirc + \bigcirc = 116$$

$$\bigcirc - 50 = \square$$

$$\triangle \cdot \square = 16$$

④

$$\triangleleft + \triangleright = \diamond$$

$$\diamond \cdot \triangleleft = \triangleleft \triangleright$$

$$\nabla \cdot \text{Pentagon} = \triangleleft \triangleright$$

$$\triangleleft \triangleright \cdot \triangleleft = \triangleright \nabla$$

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.68 Zahlenrätsel 6



Flexibles Rechnen

Setze die fehlenden Zahlen ein.

a	b	c	a · b	a · b + c	a · b - c
3	6	5			
	7	9	28		
4		6		38	
	5	10	45		
9	7				60

Gleiches Zeichen bedeutet gleiche Ziffer.

1●	·	▲	=	▲8
·		:		·
6	:	●	=	■
=		=		=
7●	·	●	=	1▲▲



7♦5	-	5*♣	=	♣5♥
+		+		+
*♣♦	-	♦4	=	♦♣
=		=		=
89*	-	57♦	=	♥*5

4.69 Zahlenrätsel 7



Flexibles Rechnen

Setze die passenden Zeichen (+, -, ·, :, =) ein.

①

$$70\,000 \bigcirc 30\,000 \bigcirc 40\,000$$

$$51\,629 \bigcirc 42\,000 \bigcirc 93\,629$$

$$6\,000 \bigcirc 6 \bigcirc 36\,000$$

$$13\,060 \bigcirc 3\,060 \bigcirc 10\,000$$

$$21\,000 \bigcirc 700 \bigcirc 30$$

②

$$4 \bigcirc 4 \bigcirc 4 = 5 \bigcirc 5 \bigcirc 5 \bigcirc 5 \bigcirc 5$$

$$16 \bigcirc 8 \bigcirc 8 = 4 \bigcirc 2 \bigcirc 2$$

$$2 \bigcirc 2 \bigcirc 2 = 3 \bigcirc 3 \bigcirc 3$$

$$5 \bigcirc 5 = 10 \bigcirc 10$$

$$8 \bigcirc 8 \bigcirc 8 = 10 \bigcirc 6 \bigcirc 4$$

③

$$63\,000 \bigcirc 70 \bigcirc 30 \bigcirc 30$$

$$600 \bigcirc 80 \bigcirc 2 \bigcirc 24\,000$$

$$800 \bigcirc 30 \bigcirc 4\,000 \bigcirc 7\,000 \bigcirc 4$$

$$44\,000 \bigcirc 6\,000 \bigcirc 65\,000 \bigcirc 15\,000$$

$$40\,000 \bigcirc 1\,000\,000 \bigcirc 50 \bigcirc 2$$

④

$$4\,500 \bigcirc 50 \bigcirc 90$$

$$8 \bigcirc 700 \bigcirc 5\,600$$

$$600 \bigcirc 40 \bigcirc 80 \bigcirc 300$$

$$1\,800 \bigcirc 20 \bigcirc 5 \bigcirc 550 \bigcirc 1\,000$$

$$7 \bigcirc 400 \bigcirc 4 \bigcirc 200 \bigcirc 500$$

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.70 Zahlenrätsel 8



Flexibles Rechnen

Finde die Zahlen.

① Ich bin aus der Sechserreihe. Wenn du Einer und Zehner vertauschst, erhältst du wieder eine Zahl aus der Sechserreihe.
Ich bin die _____.

② Ich bin kleiner als 50. Ich gehöre zur Neunerreihe, zur Viererreihe und zur Sechserreihe.
Ich bin die _____.

③ Ich bin eine Fünferzahl. Wenn du mich durch 7 teilst, bleibt der Rest 2.
Ich bin die _____.

④ Ich bin aus der Viererreihe. Meine Quersumme ist 5.
Ich bin die _____.

⑤ Ich gehöre zur Zehnerreihe. Wenn du eins subtrahierst, erhältst du eine Zahl mit gleichen Ziffern.
Ich bin die _____.

⑥ Ich habe zwei gleiche Ziffern. Wenn du mich durch 9 teilst, bleibt der Rest 1.
Ich bin die _____.

4.71 Zahlenfolgen 5



Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen fort.

a) Regel: _____

13, 26, 52, 104, _____, _____, _____, _____

b) Regel: _____

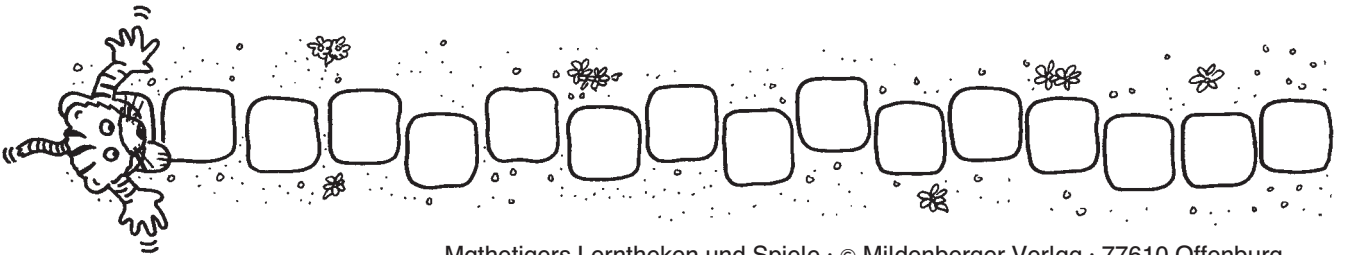
3, 9, 6, 18, 15, 45, 42, _____, _____, _____, _____

c) Regel: _____

80, 40, 160, 120, 480, _____, _____, _____, _____

d) Regel: _____

2, 4, 20, 40, 200, _____, _____, _____, _____



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.72 Zahlenfolgen 6



Finde die Rechenregel und setze die Zahlenfolgen fort.

a) Regel: _____

960 000, 480 000, 240 000, _____, _____, _____

b) Regel: _____

2 000 000, 400 000, 80 000, _____, _____, _____

c) Regel: _____

3, 12, 6, 24, 12, 48, 24, _____, _____, _____

d) Regel: _____

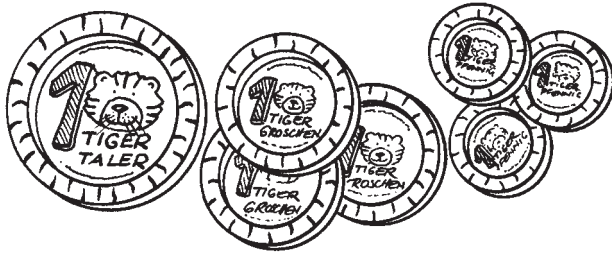
6, 2, 12, 4, 24, 8, _____, _____, _____



4.73 Knobelaufgaben 1



Im Mathetigerland zahlen die Menschen nicht mit Euro und Cent, sondern mit Tigertalern, Tigergroschen und Tigerpfennigen.

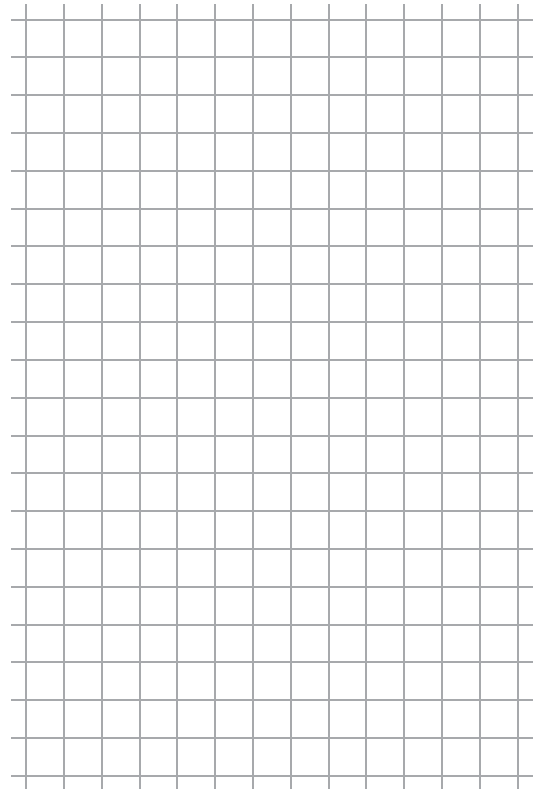


Ein Tigertaler ist so viel wert wie drei Tigergroschen, ein Tigergroschen ist so viel Wert wie drei Tigerpfennige.



Herr Tiger geht auf die Tigerbank und will zwei Tigertaler und einen Tigergroschen in Tigerpfennige umwechseln. Wie viele Tigerpfennige erhält er dafür?

Herr Tiger erhält _____.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.74 Knobelaufgaben 2



Partnerarbeit: Lest euch die Aufgaben genau durch. Wählt gemeinsam eine Aufgabe aus. Jeder löst diese Aufgabe dann für sich. Wer findet schneller das richtige Ergebnis?

- ① Edith hat in ihrer Schatzkiste 45 Süßigkeiten gehamstert. Sie hat 5 Lollies mehr als Schokoriegel, 2 Bonbons weniger als Schokoriegel und dreimal so viele Kaugummis wie Schokoriegel. Wie viel hat sie von jeder Sorte?

- ③ Auf dem Bazar kann man Früchte tauschen. Für eine Kokosnuss bekommt man zwei Bananen und für drei Bananen bekommt man zwölf Feigen. Wie viele Feigen bekommt man für zwei Kokosnüsse?

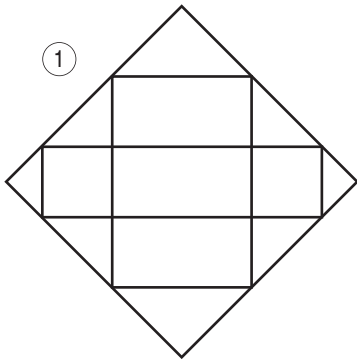
- ② Für einen Fruchtcocktail braucht man 5 Teile Orangensaft, 3 Teile Kirschsaff und 1 Teil Zitronensaft. Wie viel Orangensaft braucht man für 450 ml Fruchtcocktail?

- ④ Bei einem großen Pferderennen starten um 10 Uhr alle angemeldeten Pferde zum ersten Rennen. Beim zweiten Rennen um 11 Uhr startet nur noch die Hälfte der Pferde aus dem ersten Rennen. Um 12 Uhr startet die Hälfte der Pferde des zweiten Rennens usw. bis schließlich um 15 Uhr noch 2 Pferde zum Schlussrennen antreten. Wie viele Pferde sind um 10 Uhr gestartet?

4.75 Versteckfiguren



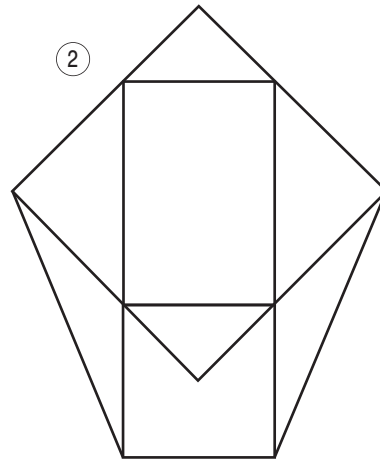
Grundformen



①

Ich sehe ...

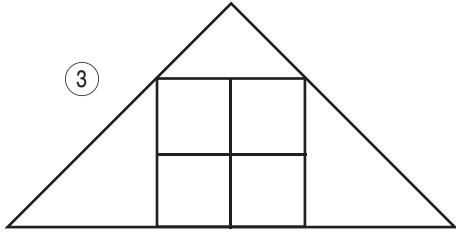
- ___ Dreiecke
- ___ Quadrate
- ___ Rechtecke



②

Ich sehe ...

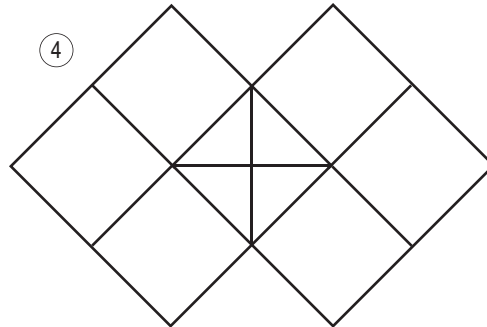
- ___ Dreiecke
- ___ Quadrate
- ___ Rechtecke



③

Ich sehe ...

- ___ Dreiecke
- ___ Quadrate
- ___ Rechtecke



④

Ich sehe ...

- ___ Dreiecke
- ___ Quadrate
- ___ Rechtecke

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

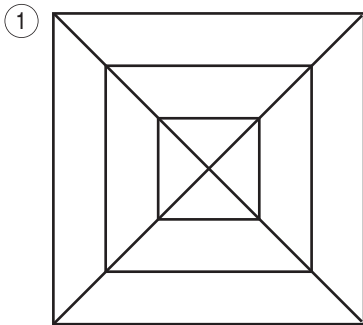


4.76 Senkrecht und parallel 1

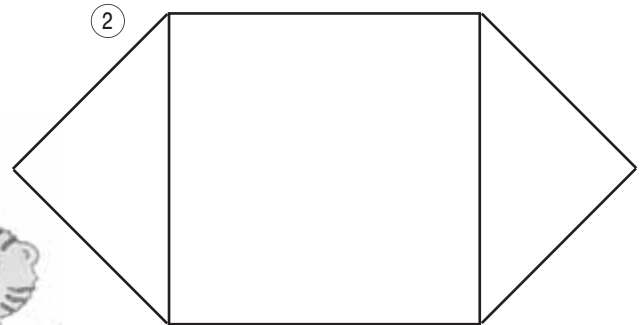


Grundformen

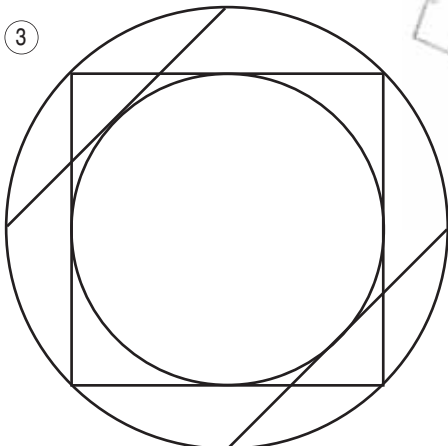
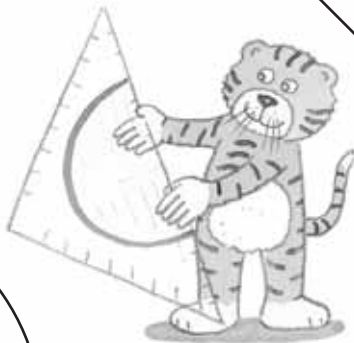
Kennzeichne die rechten Winkel \sphericalangle und zeichne die parallelen Linien in der gleichen Farbe.



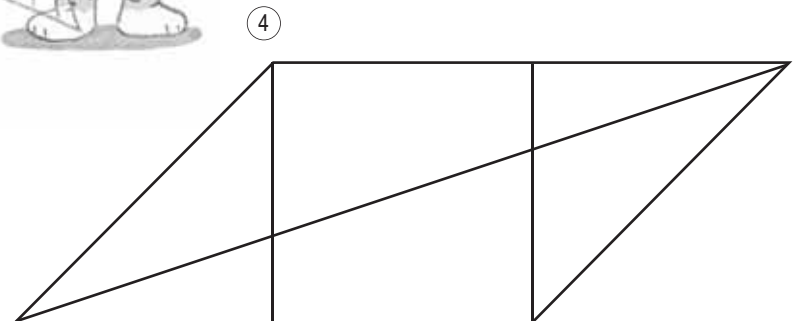
①



②

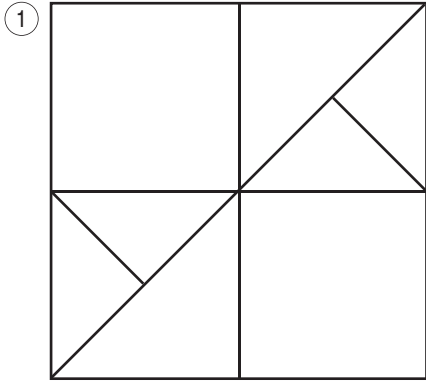


③

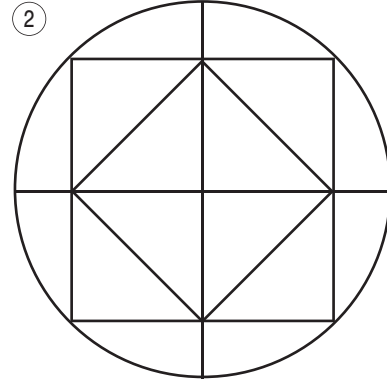


④

Kennzeichne die rechten Winkel.

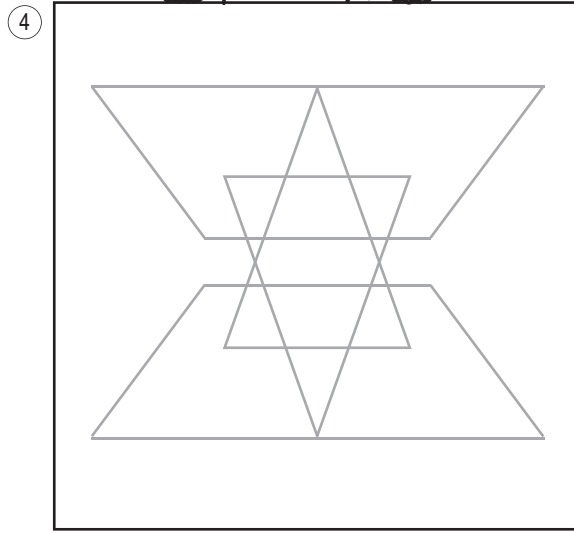
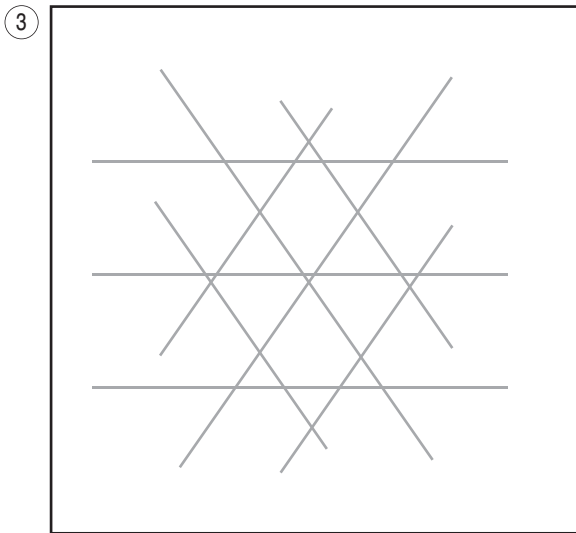


Es gibt ____ rechte Winkel.



Es gibt ____ rechte Winkel.

Male parallele Linien jeweils in der gleichen Farbe an.

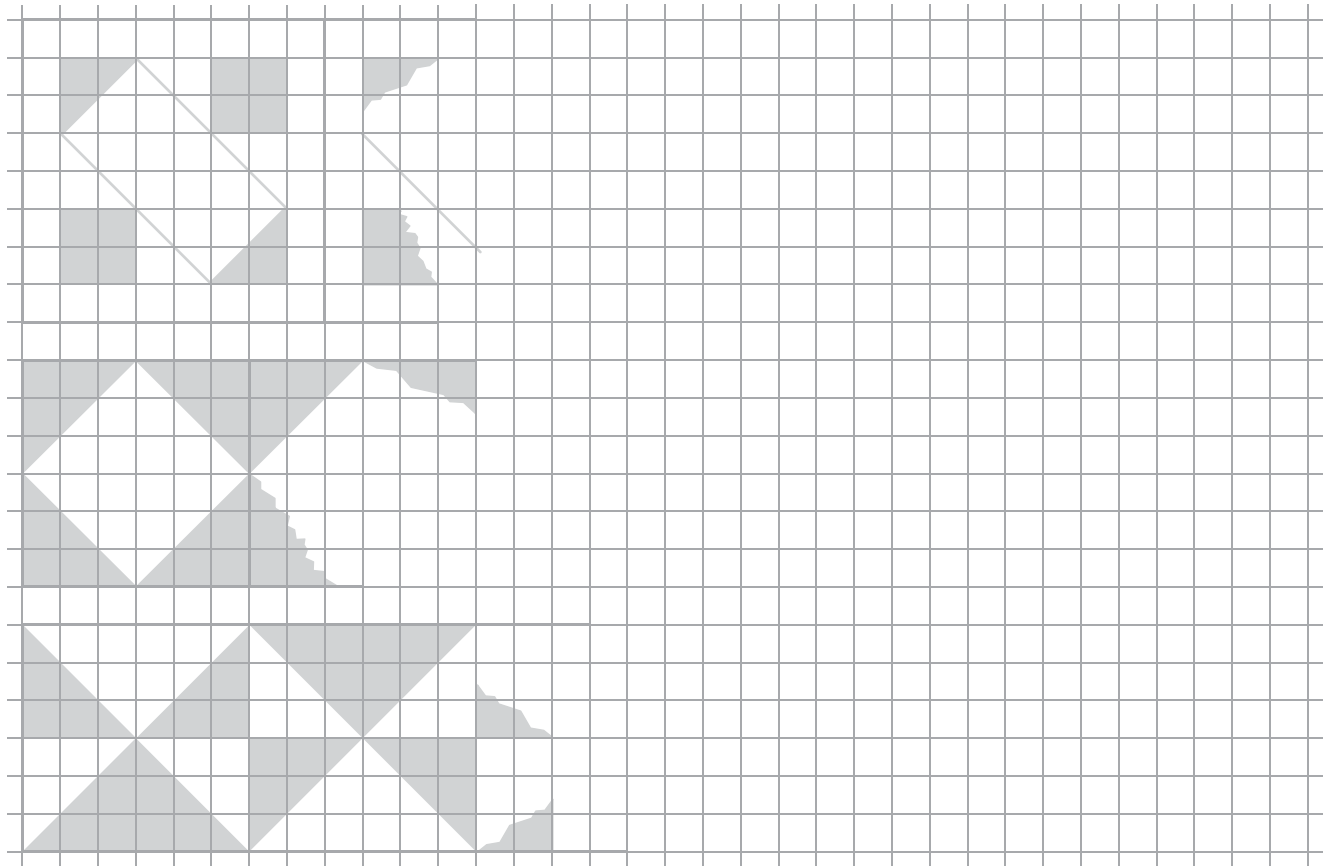


⑤ Zeichne ein Bild mit dem Geodreieck.
Dein Partner kennzeichnet die parallelen Linien und die rechten Winkel.



4.78 Muster 1

Setze die Muster fort.

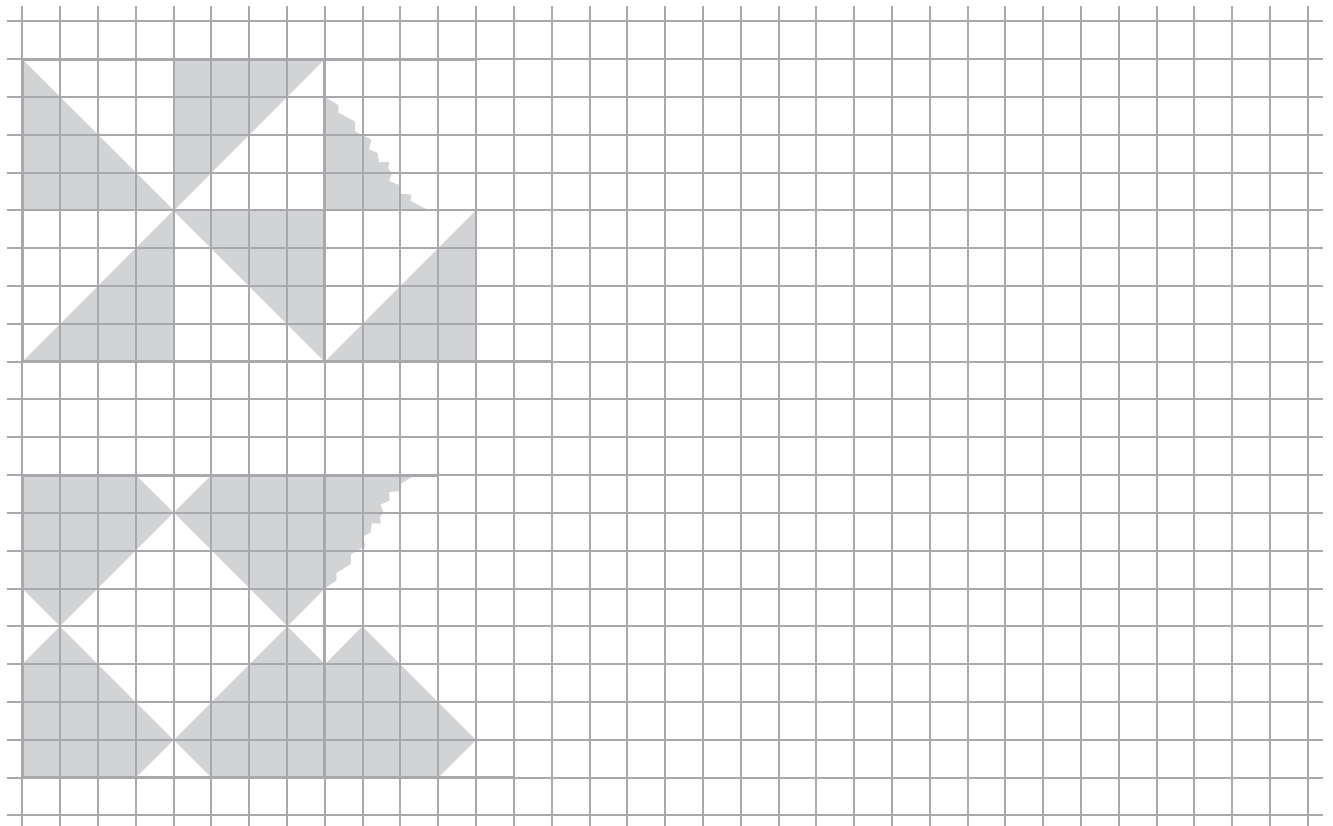


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.79 Muster 2

Setze die Muster fort.





Setze die Muster fort.

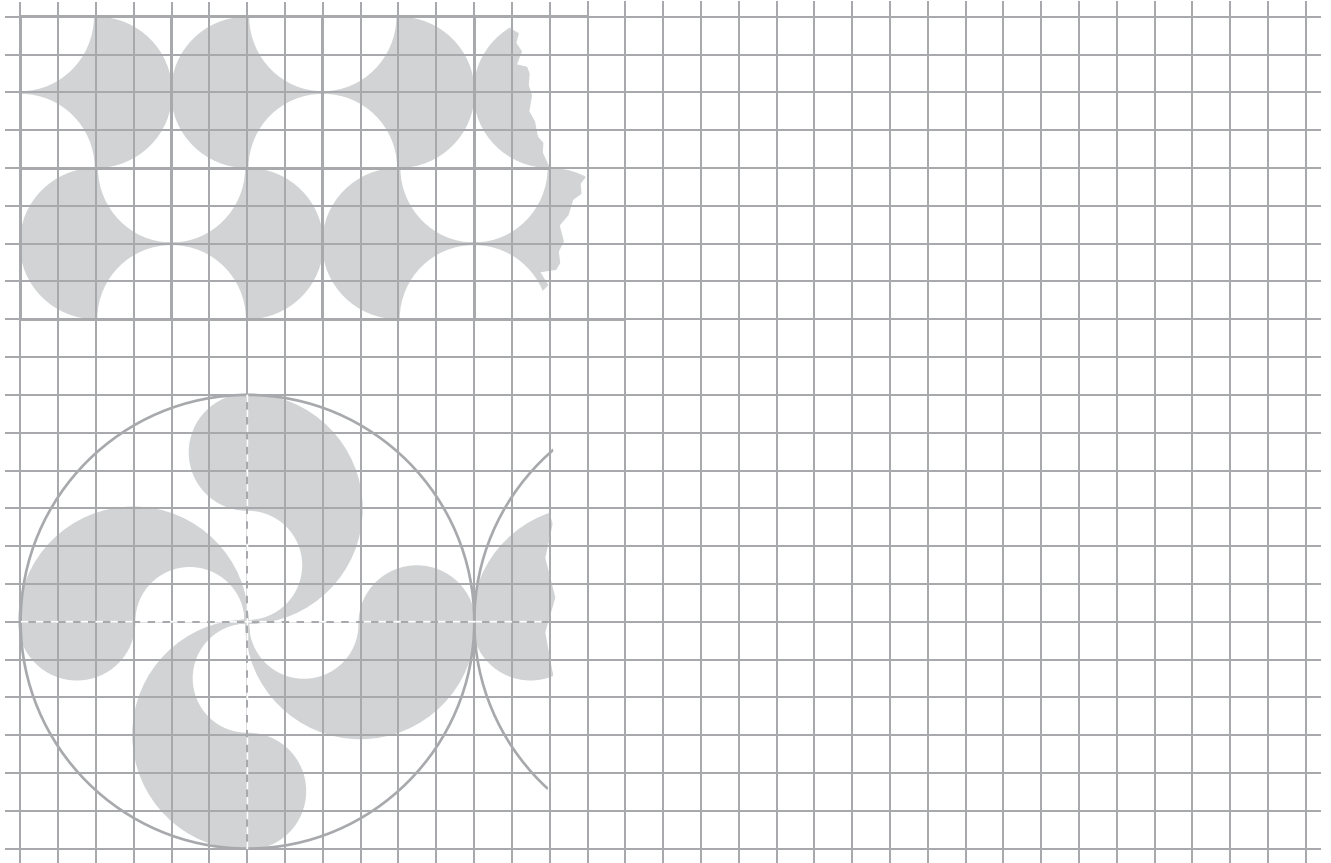
Raum und Form

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



Setze die Muster fort. Für das zweite und dritte Muster brauchst du einen Zirkel.

Setze die Muster mit dem Zirkel fort.

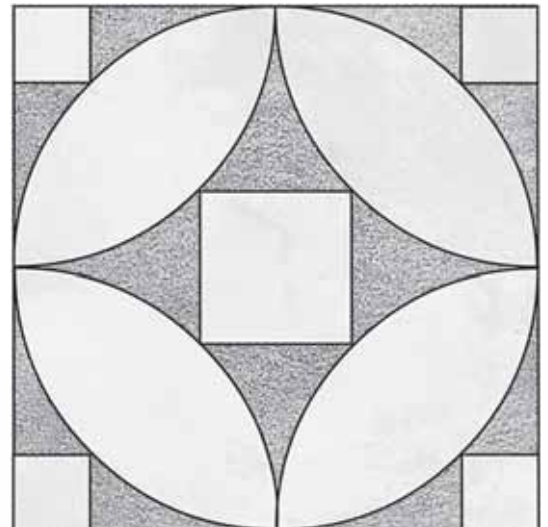


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.83 Konstruktion 1

- Zeichne ein Quadrat mit der Seitenlänge 4 cm.
- Kennzeichne den Mittelpunkt des Quadrats und zeichne um ihn einen Kreis mit $r = 2$ cm.
- Zeichne nun um jede Ecke des Quadrats einen Viertelkreis mit $r = 2$ cm.
- Zeichne zum Schluss die kleinen Quadrate.



Material: **Zirkel, Lineal**

4.84 Konstruktion 2



Zeichnen

- ① • Zeichne einen Kreis mit Radius 3 cm.
 - Stich auf dem Rand des Kreises ein und zeichne einen Kreis mit 2,5 cm.
 - Stich am linken Schnittpunkt der beiden Kreise ein und zeichne wieder einen Kreis mit 2,5 cm.
 - Stich wieder am linken Schnittpunkt des neuen Kreises mit dem ersten Kreis ein und zeichne wieder einen Kreis mit 2,5 cm.
 - Wiederhole das mindestens 30-mal.
 - Male den Ring an.
- ② • Zeichne eine Gerade mit einer Länge von 10 cm.
 - Kennzeichne die Punkte A, B, C, D, E und F in einem Abstand von 2 cm auf der Geraden.
 - Zeichne um die Punkte B und D je einen Halbkreis mit Radius 2 cm und je einen Halbkreis mit Radius 1 cm auf dieselbe Seite der Geraden.
 - Zeichne um die Punkte C und E je einen Halbkreis mit Radius 2 cm und je einen Halbkreis mit Radius 1 cm auf die andere Seite der Geraden.
 - Fahre mit dem Bild fort, soweit du Platz hast.



Material: Zirkel, Lineal



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



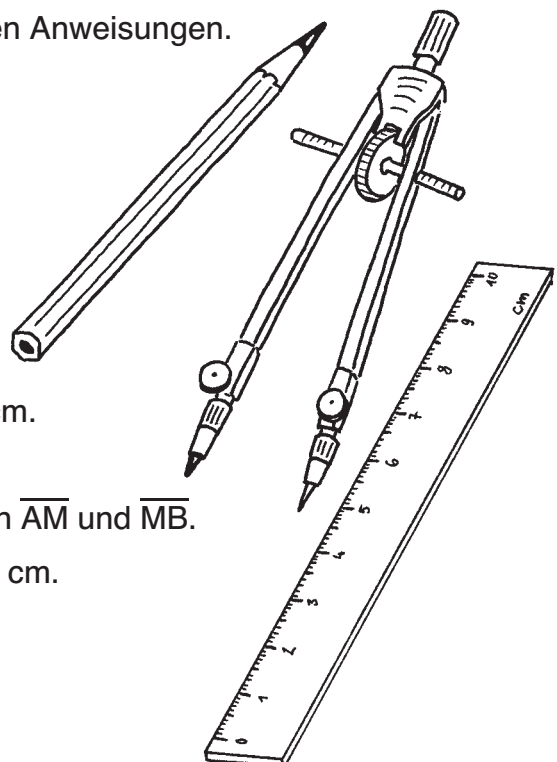
4.85 Konstruktion 3



Zeichnen

Diese Beschreibung enthält unnötige Anweisungen.
Führe die Konstruktion durch und streiche die unnötigen Anweisungen.

- Setze dich auf einen Stuhl.
- Zeichne eine Gerade.
- Markiere die Punkte A und B mit einem Abstand von 8 cm auf der Geraden.
- Frage deinen Nachbarn nach der Uhrzeit.
- Markiere in der Mitte der Strecke \overline{AB} den Punkt M.
- Zeichne um A und um B je einen Kreis mit Radius 4 cm.
- Schau nach, ob es regnet.
- Markiere die Punkte C und D in der Mitte der Strecken \overline{AM} und \overline{MB} .
- Zeichne um C und D jeweils einen Kreis mit Radius 2 cm.
- Gehe eine Runde um deinen Tisch.
- Male die beiden kleinen Kreise mit einer Farbe an.



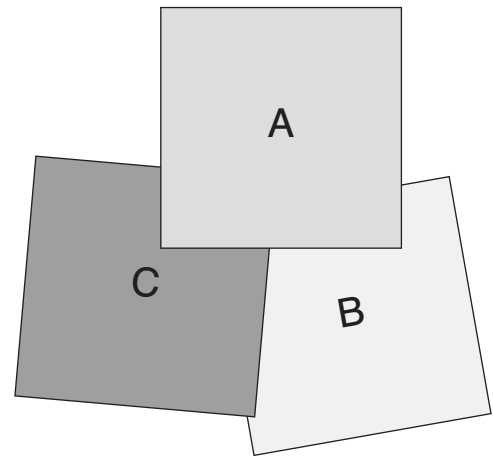
Material: 1 unliniertes Blatt, Zirkel, Lineal



4.86 Wie liegen die Flächen?

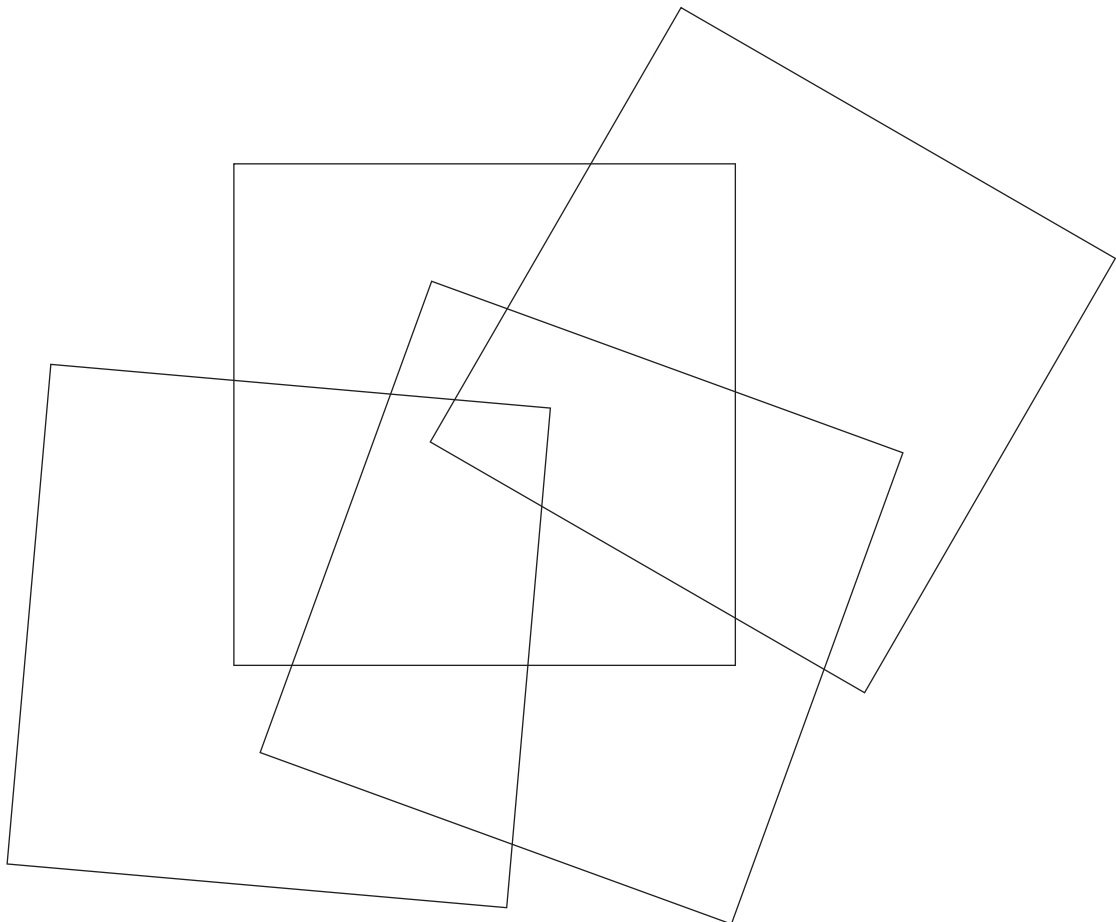


- ① Welches Quadrat liegt oben? _____.
- ② Welches Quadrat liegt in der Mitte? _____.
- ③ Welches Quadrat liegt unten? _____.



- ④ Male die Quadrate mit unterschiedlichen Farben in der Reihenfolge an, wie sie bei dir liegen sollen. Keine Fläche darf doppelt bemalt werden.

Tipp: Beginne mit dem Quadrat, das ganz oben liegen soll.

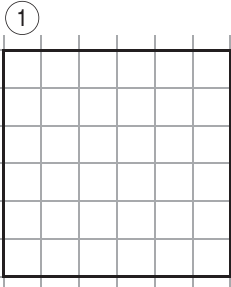


Gib dann dieses Blatt deinem Partner. Er soll die Reihenfolge herausfinden.

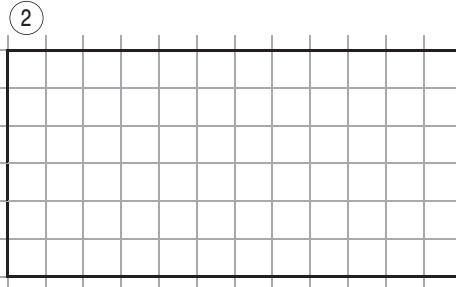
4.87 Flächeninhalt 1



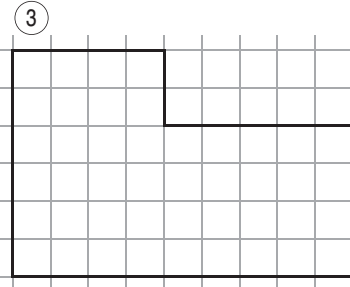
Wie groß sind die Flächen?



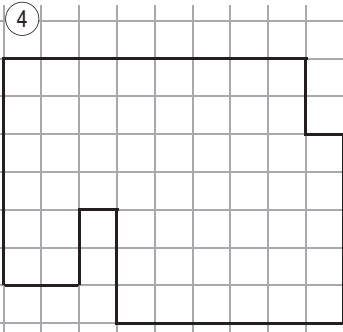
___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate



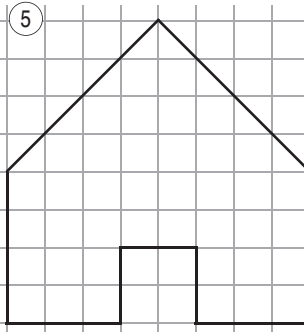
___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate



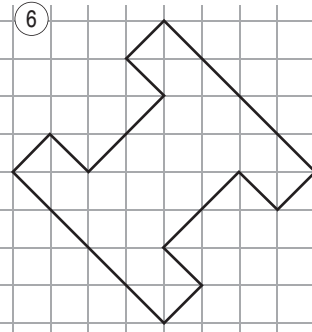
___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate



___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate



___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate



___ Heftkästchen
___ Zentimeterquadrate

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

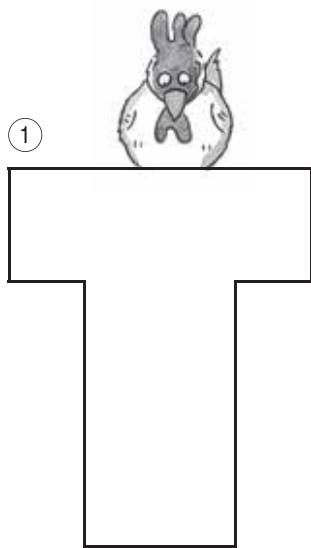
Raum und Form



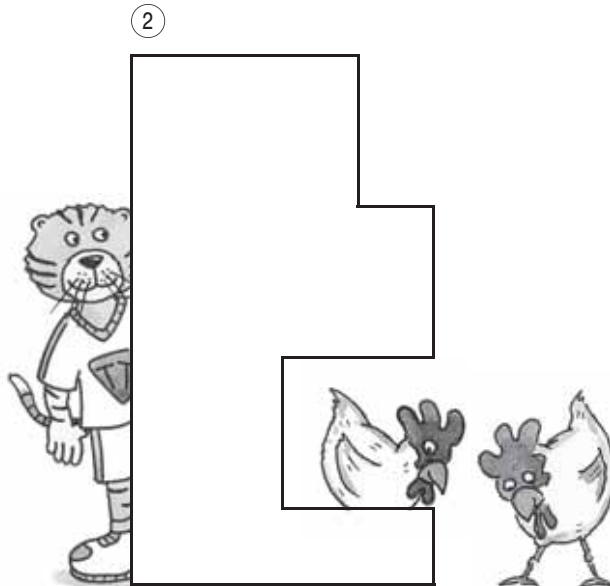
4.88 Flächeninhalt 2



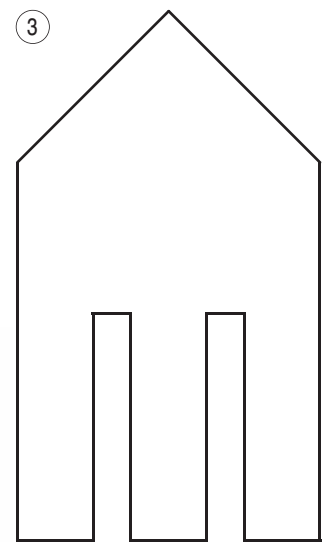
Wie viele Zentimeterquadrate groß ist jede Fläche?



___ Zentimeterquadrate



___ Zentimeterquadrate



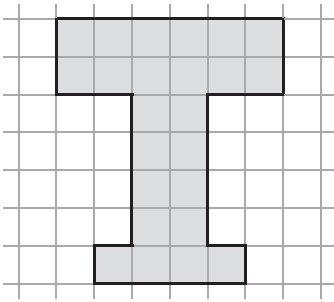
___ Zentimeterquadrate

4.89 Flächenumfang



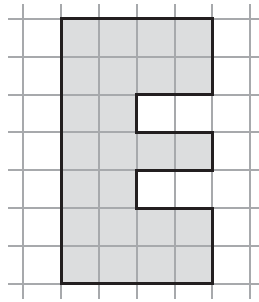
Miss den Umfang der Flächen.

①



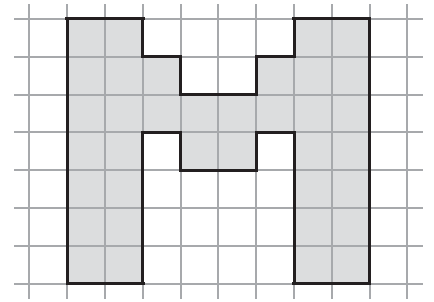
Umfang: _____

②



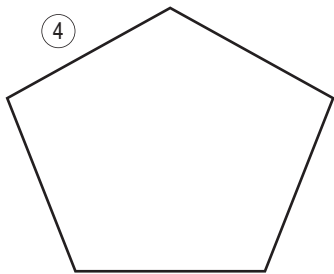
Umfang: _____

③



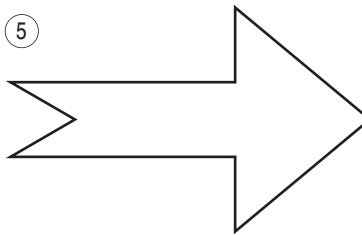
Umfang: _____

④



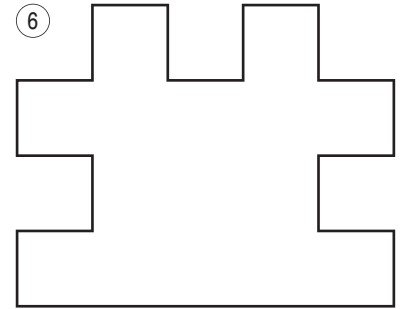
Umfang: _____

⑤



Umfang: _____

⑥



Umfang: _____

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg

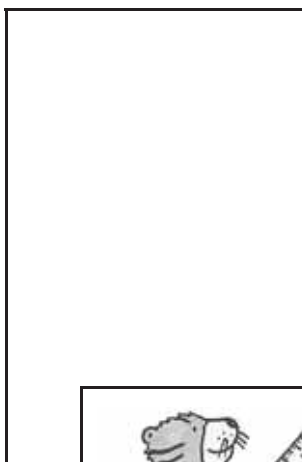


4.90 Flächeninhalt und Flächenumfang

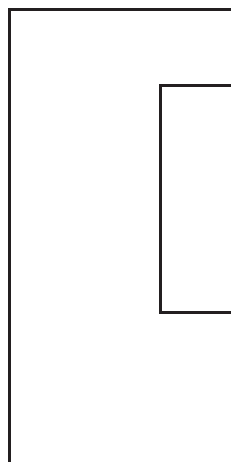


Berechne von jeder Fläche den Inhalt und den Umfang.
Trage dein Ergebnis in die Tabelle ein und vergleiche sie mit deinem Partner.

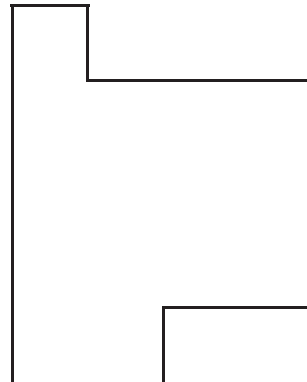
①



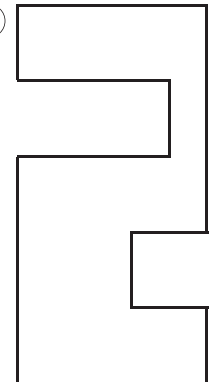
②



③



④



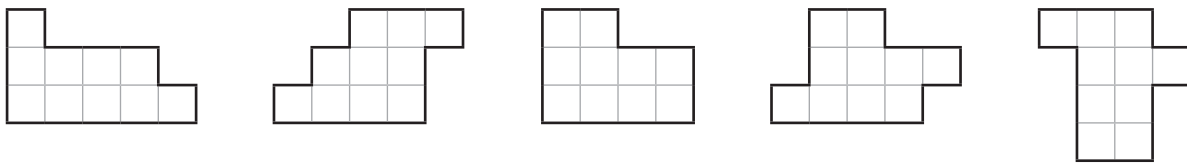
	①	②	③	④
Flächeninhalt/ Zentimeterquadrate	_____	_____	_____	_____
Flächenumfang	_____ cm	_____ cm	_____ cm	_____ cm

4.91 Flächen mit Pentominos auslegen

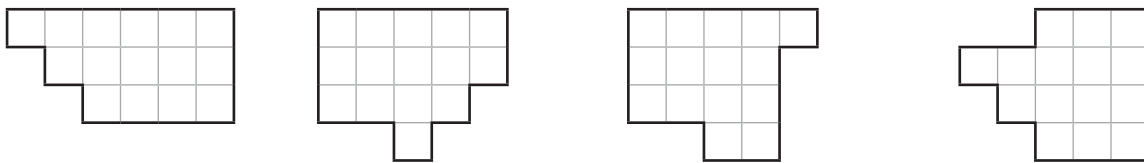


Lege die Figuren mit den Pentominos nach. Manchmal musst du die Pentominos umdrehen. Zeichne deine Lösung ein.

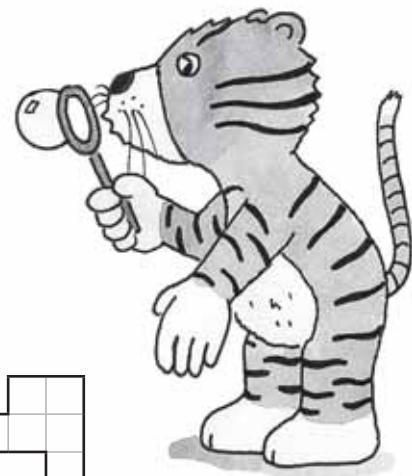
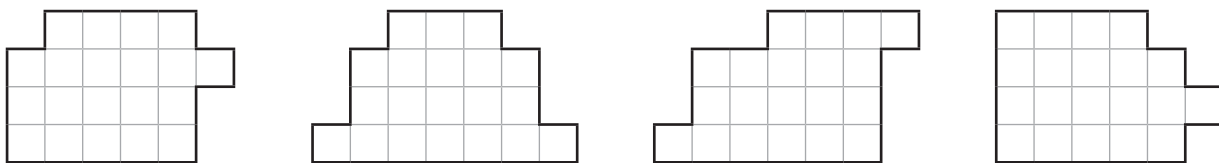
a) mit zwei Pentominos



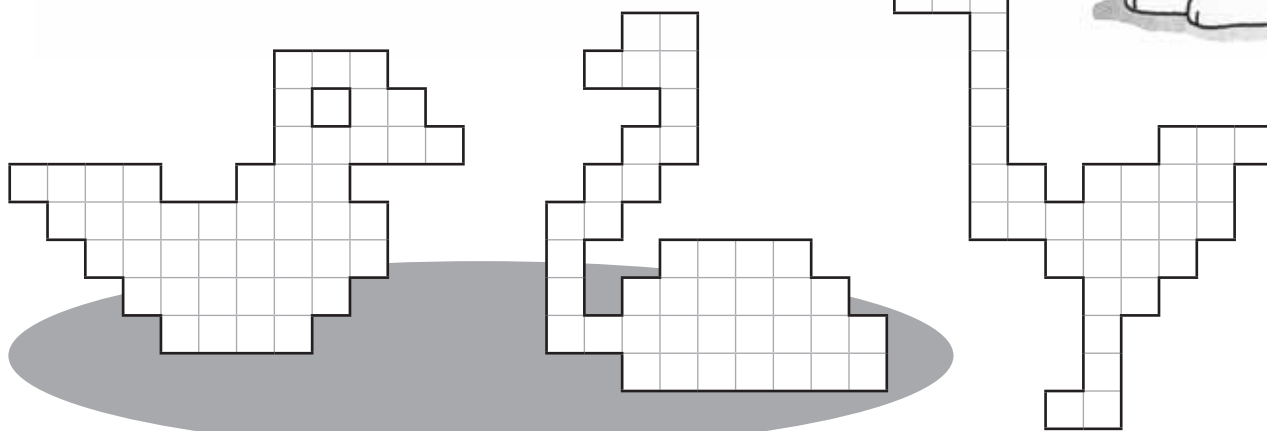
b) mit drei Pentominos



c) mit vier Pentominos



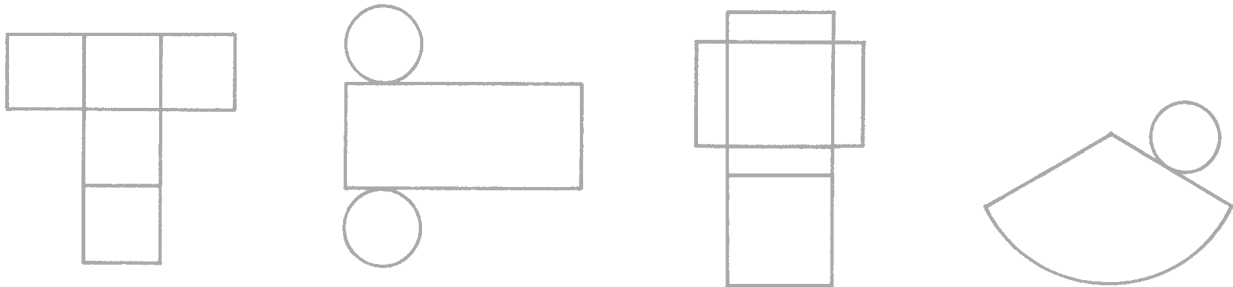
d) Lege eine Tierfigur wie diese mit den Pentominos. Zeichne dein Tier auf Karopapier oder ins Heft.



Material: Anlage 10



① Streiche falsche Netze durch. Kennzeichne bei den Körpernetzen die Seiten, die nach dem Zusammenfallen zusammenstoßen, in der gleichen Farbe.

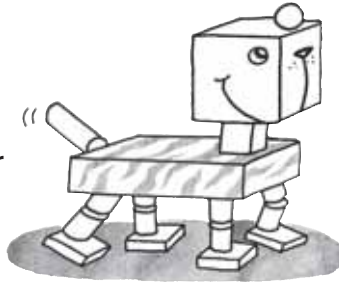


② Ich denke mir einen Körper. Er hat zwei Kreise und ein Rechteck als Flächen. Es ist _____.

③ Ich denke mir einen Körper. Er hat sechs Flächen, die nicht alle gleich groß sind. Es ist _____.

④ Ich denke mir einen Körper. Zu ihm gibt es kein Netz. Es ist _____.

⑤ Wie oft findest du die einzelnen Körperformen? Fülle die Tabelle aus und male die gleichen Körper in der gleichen Farbe an.



Kugel	Würfel	Quader	Zylinder

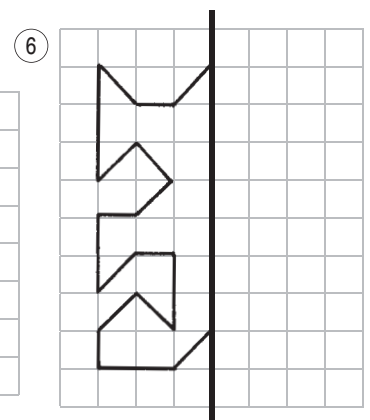
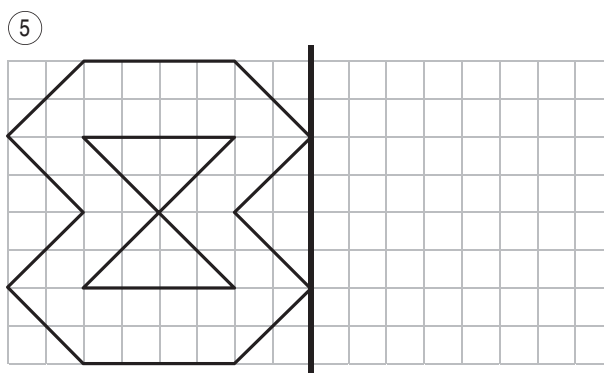
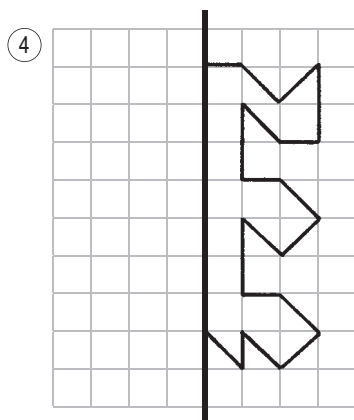
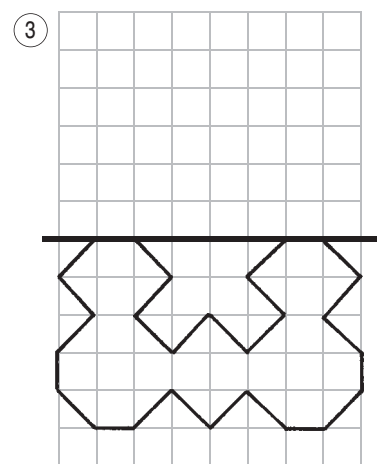
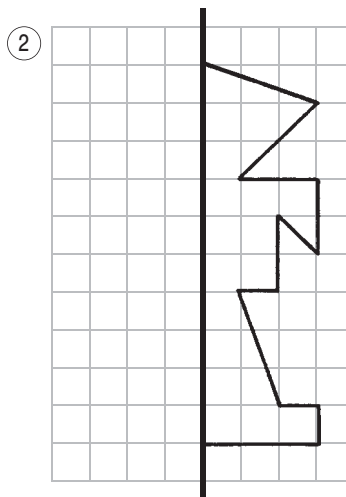
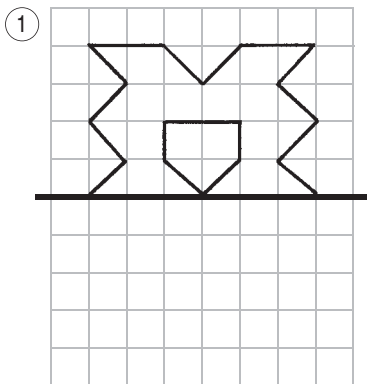
Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

Raum und Form



4.93 Symmetrisch ergänzen 1

Ergänze symmetrisch.



4.94 Symmetrisch ergänzen 2



Ergänze symmetrisch.

Raum und Form

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.95 Symmetrisch ergänzen 3



Ergänze symmetrisch.

①

②



4.98 Preise vergleichen

Finde mithilfe der Tabellen heraus, welches Angebot jeweils günstiger ist.

① 100 g Salami.....0,90 €
250 g Lyoner.....2,20 €

Lyoner		Salami	
250 g	2,20 €	100 g	0,90 €



② 5 rote Rosen..... 6,-€
7 Lilien..... 9,80 €


Rosen		Lilien	
5	6 €	7	9,80 €

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg

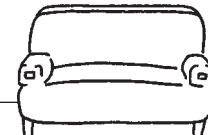


4.99 Ratenzahlung

Drei dieser Möglichkeiten zur Ratenzahlung gibt es bestimmt nicht. Finde sie heraus und erkläre warum.

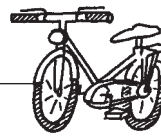
①  14 000,- €
680 € monatl./2 Jahre

②  79,90 €
1,70 € monatl./5 Jahre

③  2 100,- €
4 Raten à 525 €

④  3,99 €
1 € tägl./4 Tage

⑤  699,- €
12 Monate, je 40 €

⑥  1 240,- €
6 Monate, je 220,- €

Größen und Messen

4.100 Uhrzeit und Dauer 1



Zeit

Zeichne die Zeiger ein, notiere die Uhrzeiten und berechne die Dauer.

① $\xrightarrow{3 \text{ h } 12 \text{ min}}$

② $\xrightarrow{6 \text{ h } 28 \text{ min}}$

③ $\xrightarrow{\quad}$

④ $\xrightarrow{\quad}$

⑤ $\xrightarrow{2 \text{ h } 10 \text{ min}}$

⑥ $\xrightarrow{4 \text{ h } 50 \text{ min}}$

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



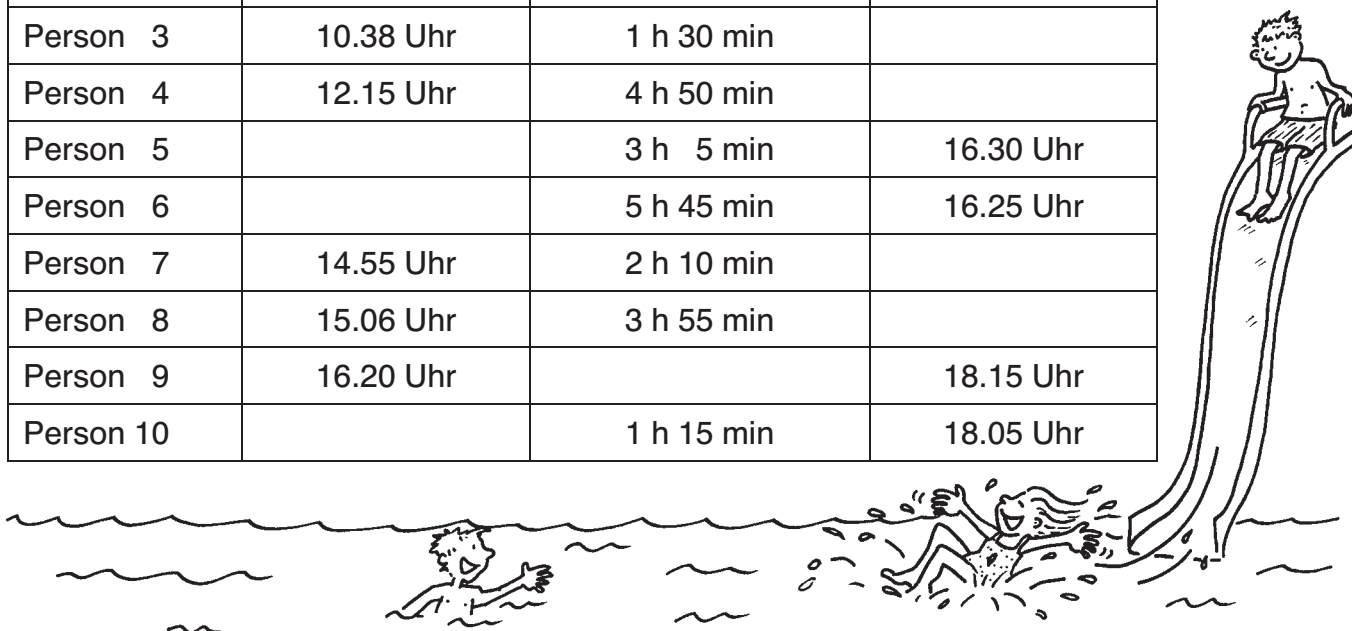
4.101 Uhrzeit und Dauer 2



Zeit

Die Bademeisterin des Erlebnisbads befragte einige Besucher über ihre Aufenthaltsdauer im Bad. Vervollständige die Angaben in der Tabelle.

	Eingang	Aufenthaltsdauer	Ausgang
Person 1	6.25 Uhr		7.05 Uhr
Person 2	9.55 Uhr		12.10 Uhr
Person 3	10.38 Uhr	1 h 30 min	
Person 4	12.15 Uhr	4 h 50 min	
Person 5		3 h 5 min	16.30 Uhr
Person 6		5 h 45 min	16.25 Uhr
Person 7	14.55 Uhr	2 h 10 min	
Person 8	15.06 Uhr	3 h 55 min	
Person 9	16.20 Uhr		18.15 Uhr
Person 10		1 h 15 min	18.05 Uhr



Größen und Messen

4.102 Uhrzeit und Dauer 3



Zeit

Berechne die Dauer jeder Sendung. Vergleiche dein Ergebnis mit einem Partner.

Kika heute

15.00 Tabaluga tivi

16.05 1, 2 oder 3

16.30 Pietje Bell 2 – Die Jagd nach der Zauberkrone

18.15 Clifford, der kleine rote Hund

18.40 Franklin – Eine Schildkröte erobert die Welt

18.50 Unser Sandmännchen

19.00 Der Regenbogenfisch
Ende: 19.25 Uhr

Tabaluga tivi: _____

1, 2 oder 3: _____

Pietje Bell 2 – Die Jagd nach der Zauberkrone:

Clifford, der kleine rote Hund:

Franklin – Eine Schildkröte erobert die Welt:

Unser Sandmännchen:

Der Regenbogenfisch:

Welche Sendungen könntest du anschauen, wenn du höchstens 60 Minuten fernsehen darfst?

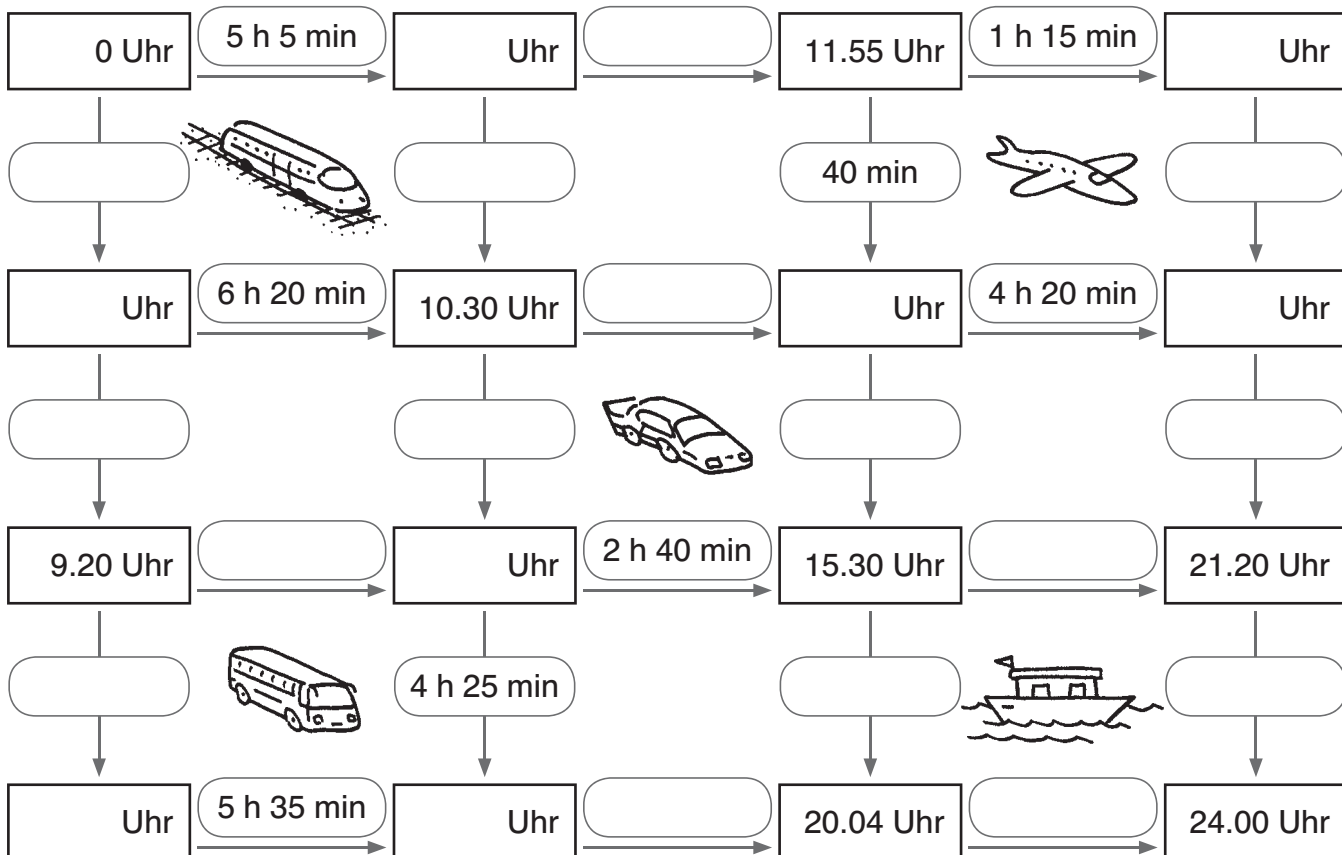
Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Miltenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.103 Uhrzeit und Dauer 4



Zeit



Größen und Messen

4.104 Alter berechnen



Zeit

Rechne aus, wie viele Jahre alt diese Menschen am heutigen Tag wären.

Heute ist _____.

Konrad Zuse, geb. 22.06.1910

Konrad Zuse wäre _____ Jahre alt.

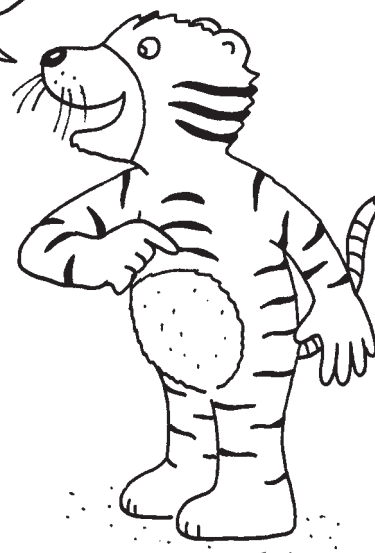
Heinrich Focke, geb. 08.10.1890

Werner v. Siemens, geb. 13.12.1816

Johann Ch. Denner, geb. 13.08.1655

Otto von Guericke, geb. 20.11.1602

Ich wurde am
23. August 2000
geboren.



Für Johannes Gutenberg und Peter Henlein gibt es kein genaues Geburtsdatum.

Johannes Gutenberg, geb. um 1400

Peter Henlein, geb. um 1479/1480

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.105 Umrechnungen

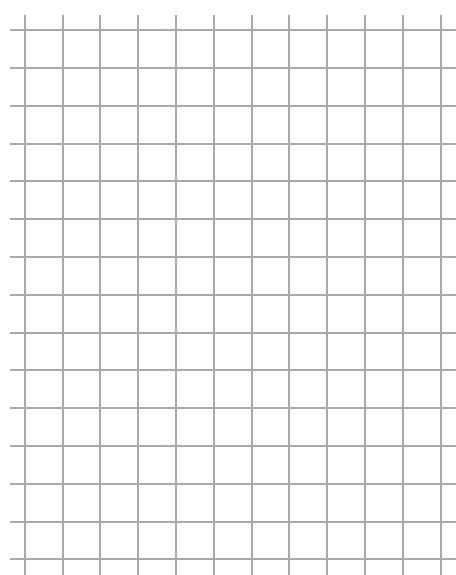
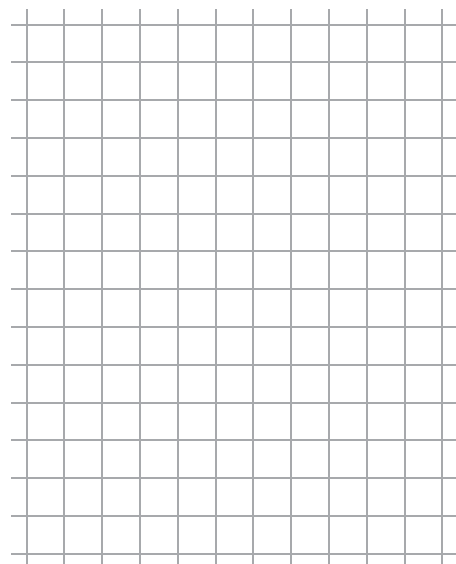


Zeit

Fülle die Tabellen aus.

①

h	$1\frac{1}{2}$			$7\frac{1}{4}$
min			270	
s		3600		



②

Tage	3			$5\frac{3}{4}$
h			288	
min		8640		

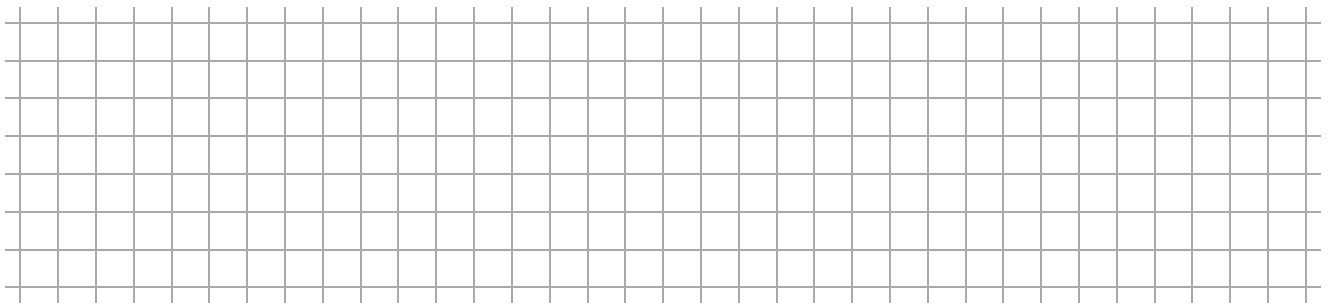
Größen und Messen

Fülle die Maßstabtabellen aus.

Zur Erinnerung: Maßstab 1 : 2 bedeutet, 1 cm auf dem Plan entspricht 2 cm in Wirklichkeit.

Maßstab	1 : 2	1 : 5	1 : 20	1 : 100	1 : 2000	1 : 30 000
im Plan	3 cm	7 cm	4,5 cm	6,2 cm	8 cm	5 cm
in Wirklichkeit						

Maßstab	1 : 2	1 : 5	1 : 20	1 : 100	1 : 2000	1 : 30 000
im Plan						
in Wirklichkeit	7 cm	40 cm	1 m	27 m	900 m	6 km

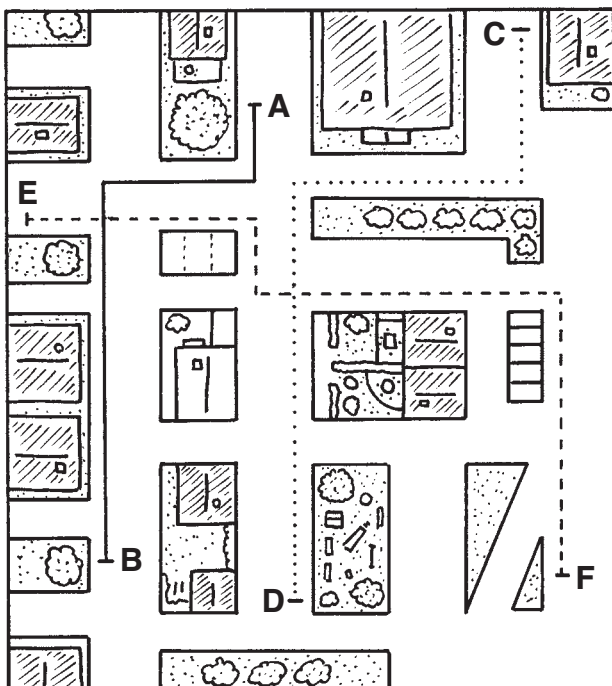


Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.108 Wegstrecken berechnen

Judith hat einen Plan von ihrem Wohngebiet im Maßstab 1 : 1 000 gezeichnet. 1 cm auf dem Plan entspricht 10 m in Wirklichkeit. Wie lang sind die eingezeichneten Wege in Wirklichkeit? Berechne weitere Wege.



Der Weg von **A** nach **B** ist _____ m lang.

Der Weg von **C** nach **D** ist _____ m lang.

Der Weg von **E** nach **F** ist _____ m lang.

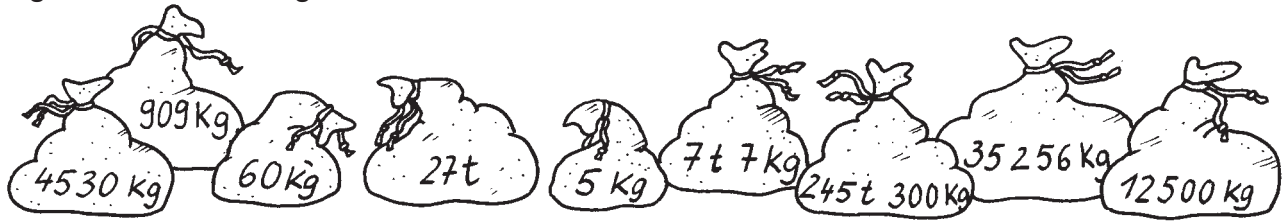
Der Weg von ___ nach ___ ist _____ m lang.

Der Weg von ___ nach ___ ist _____ m lang.

Der Weg von ___ nach ___ ist _____ m lang.

4.109 Umrechnungen 1

Trage die Gewichtsangaben in die Tabellen ein.



t	kg	Tonnen	Kilogramm	Tonnen und Kilogramm
4	530	4,530 t	4 530 kg	4 t 530 kg

Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.110 Umrechnungen 2

Fülle die Tabellen aus.

in Tonnen und Kilogramm	in kg	Kommaschreibweise in t
12 t 354 kg		
4 t 850 kg		
8 t 82 kg		
0 t 500 kg		
3 t 9 kg		

in kg	in Tonnen und Kilogramm	Kommaschreibweise in t
6 790 kg		
238 kg		
15 505 kg		
1 kg		
10 000 kg		

4.111 Umrechnungen 3



Fülle die Tabellen aus.

①

Kommaschreibweise in t	in kg	in Tonnen und Kilogramm
7,328 t		
	50 kg	
		1 t 1 kg
0,750 t		
	100 kg	

②

in t	in kg	Kommaschreibweise in t
$\frac{1}{2}$ t		
$\frac{3}{4}$ t		
$1\frac{1}{2}$ t		
$\frac{1}{4}$ t		
$5\frac{1}{4}$ t		

Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.112 Schwerer oder leichter?



Trage die Zeichen $>$, $<$ oder $=$ ein.

11,200 kg ○ 7 000 kg

$\frac{1}{4}$ t ○ 2 500 kg

500 g ○ 2 kg

7,400 t ○ 740 kg

3,000 kg ○ 3 000 kg

1 000 kg ○ 10 t

999 g ○ 0,990 kg

500 kg ○ $\frac{1}{2}$ t

320 g ○ 3,200 kg

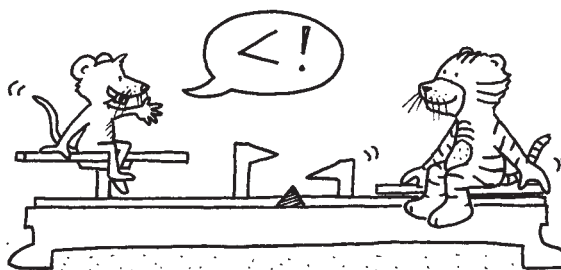
4,900 t ○ 490 kg

10,500 kg ○ 1 050 kg

10,500 kg ○ 8 500 kg

$\frac{3}{4}$ kg ○ 750 kg

1 t ○ 100 000 g



4.113 Memo-Spiel zu Gewichten



Gewichte

Schneide die Kärtchen aus. Immer zwei Kärtchen gehören zusammen.



Größen und Messen

ein Kleinbus	die größte Glocke im Kölner Dom	ein Lastschiff	ein Kind
eine Schultasche	ein Koffer	ein Motorrad	ein kleiner Lkw
eine Packung Nudeln	1 Liter Milch	ein Tischtennisball	eine Packung Butter
ein Baby	eine Tafel Schokolade	Mathetiger 4	ein Beutel Äpfel
1 835 kg	935 t	5 kg	7 969 kg
24 t	19 kg	35 kg	236 kg
500 g	1 kg	4 g	$\frac{1}{4}$ kg
3 500 g	100 g	0,590 kg	2,500 kg

Material: Schere

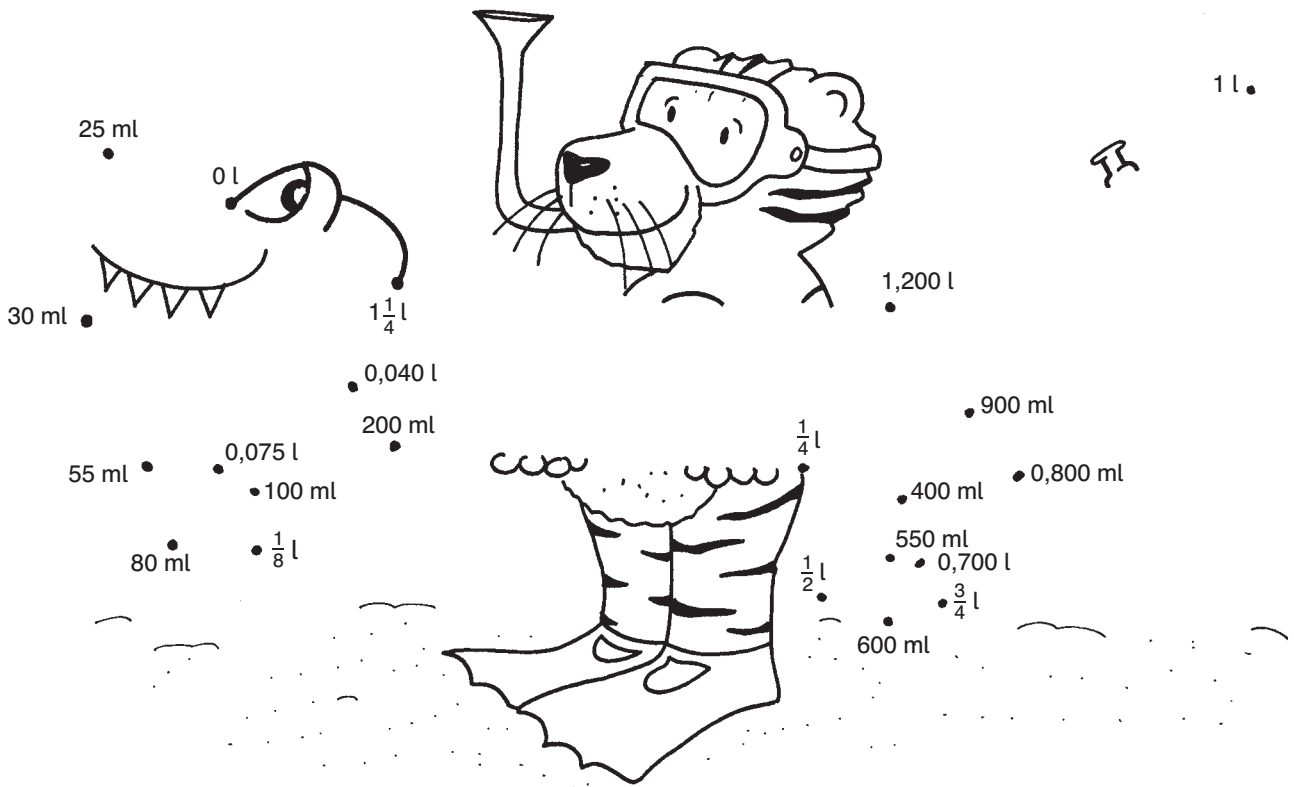


4.114 Volumen ordnen



Volumen

Verbinde die Punkte. Beginne bei 0 l und fahre dann immer zur nächstgrößeren Angabe.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.115 Volumen vergleichen



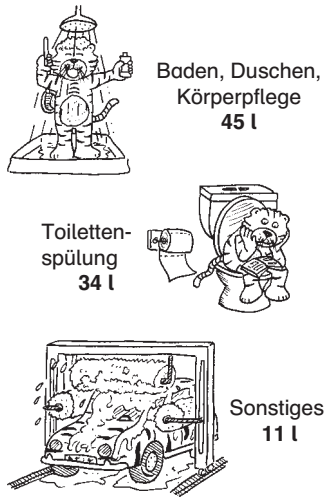
Volumen

Die Hälfte der Zeichen wurde falsch gesetzt.
Schreibe, wenn nötig, jeweils das richtige Zeichen darüber.

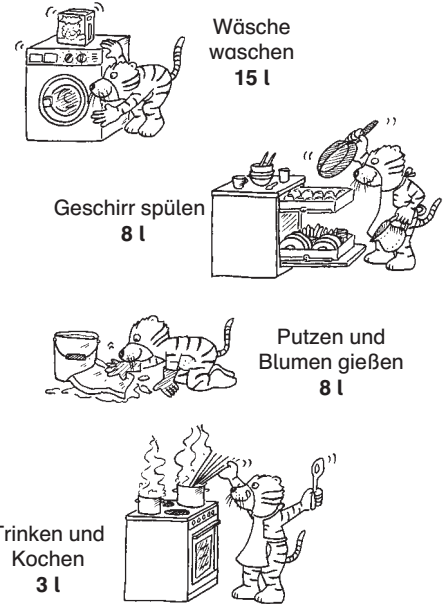
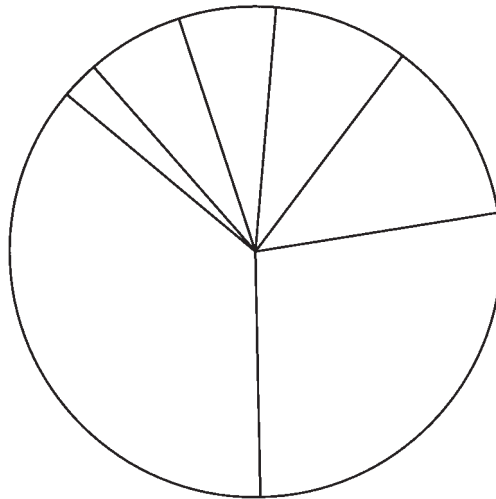
		richtig falsch				richtig falsch			
300 ml	<	$\frac{1}{2}$ l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,330 l	=	330 ml	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50 ml	>	0,100 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,050 l	>	$\frac{1}{2}$ l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
500 ml	=	$\frac{1}{2}$ l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,750 l	=	75 ml	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
720 ml	>	0,072 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,100 l	>	10 ml	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 l	=	0,100 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7,500 l	<	750 ml	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 ml	<	0,010 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5,200 l	=	520 ml	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
$\frac{3}{4}$ l	<	$1\frac{1}{8}$ l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1,000 l	<	1000 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25 ml	=	$\frac{1}{4}$ l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50005 ml	>	50,05 l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Es gibt verschiedene Möglichkeiten Daten darzustellen. Stelle die Daten des Kreisdiagramms in einem Säulendiagramm und in einer Strichliste dar.

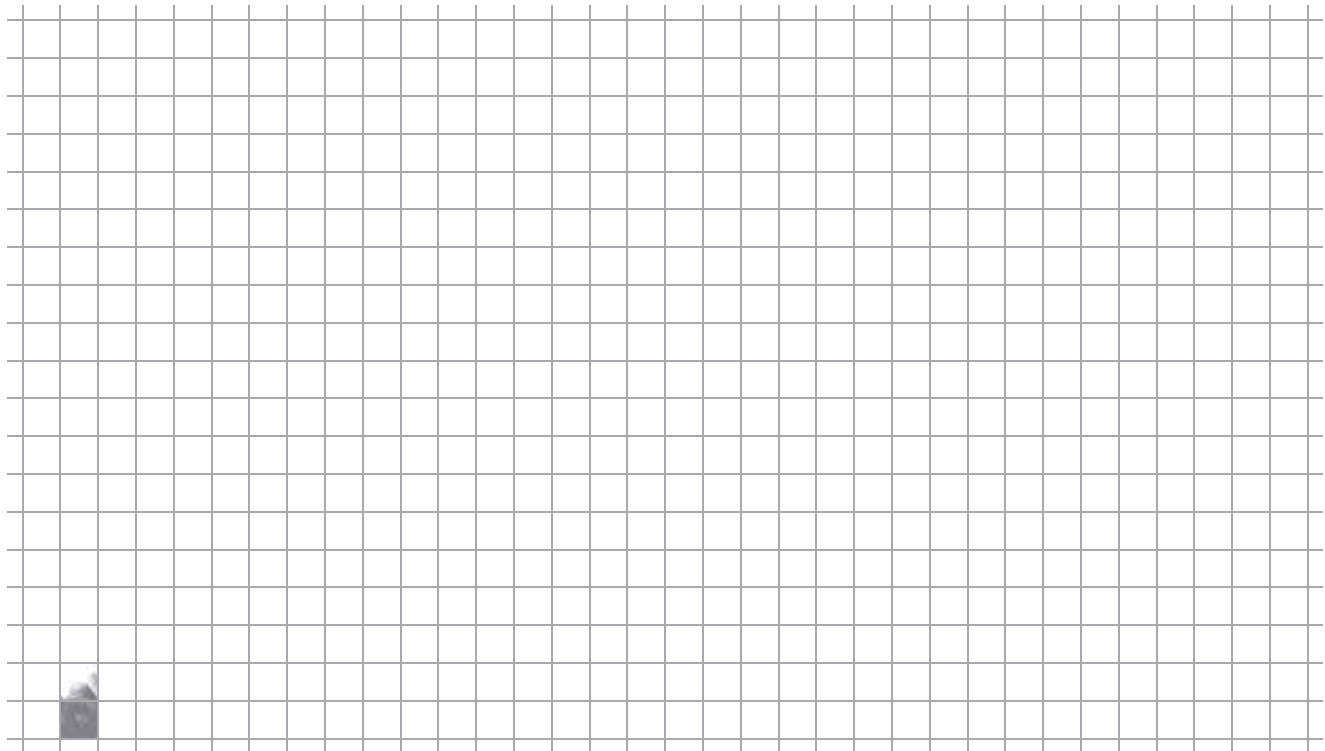


Kreisdiagramm



Säulendiagramm

Zeichne für jeden Liter 2 mm Säulenlänge.



Baden, Duschen Körperpflege

Trinken und Kochen

Geschirr spülen

Wäsche waschen

Putzen und Blumen gießen

Toiletten-spülung

Sonstiges

Strichliste

Zeichne für jeden Liter einen Strich.



Baden, Duschen, Körperpflege: 	Trinken und Kochen:
Geschirr spülen:	Putzen und Blumen gießen:
Wäsche waschen:	Toiletten-spülung:
Sonstiges:	

4.117 Wasserverbrauch 2



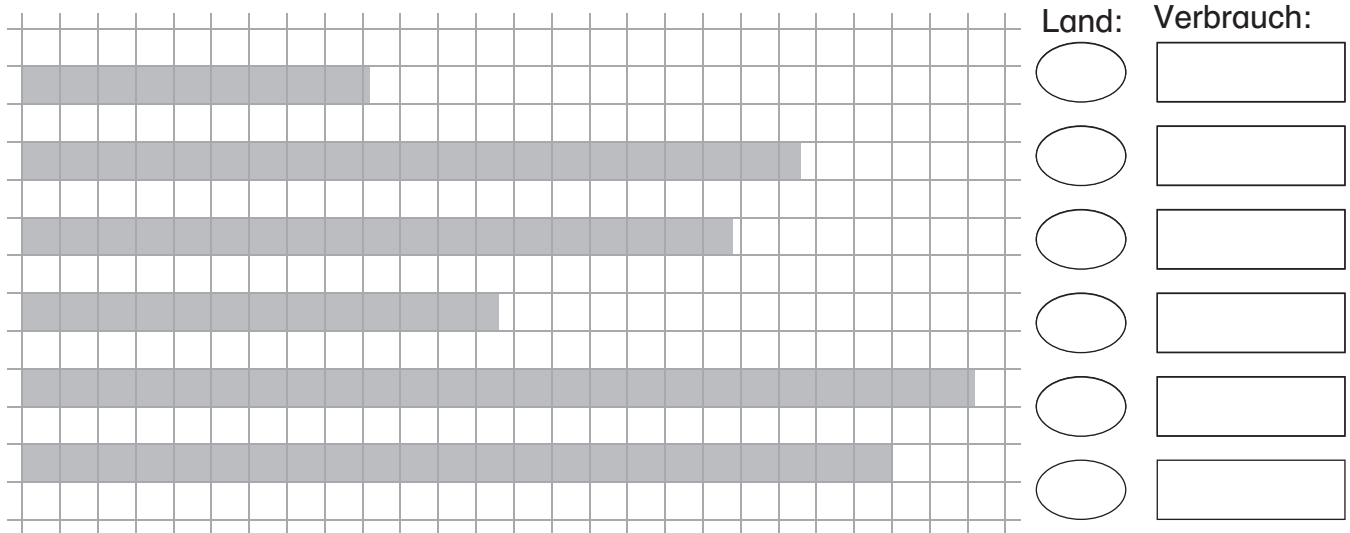
Diagramme lesen

Bei einem Wettbewerb mussten Kandidaten aus verschiedenen Ländern gleich viel, gleich stark verschmutztes Geschirr spülen. Die Spültechnik konnten die Kandidaten selbst entscheiden. Ordne die Länder den Balken zu (1cm Balkenlänge entspricht 10 l).

Das Ergebnis des Wettbewerbs: Deutschland (D) war Meister im Wassersparen,

Polen (PL) lag knapp unter 100 l und Frankreich (F) knapp darüber.

Die Türkei (TR) verbrauchte am meisten Wasser, Italien (I) benötigte 11 l weniger als die Türkei. Großbritannien (GB) war Zweitbester im Wasserverbrauch.



Mathetigers Lernthecken und Spiele · © Mildenberger Verlag · 77610 Offenburg



4.118 Müllherzeugung

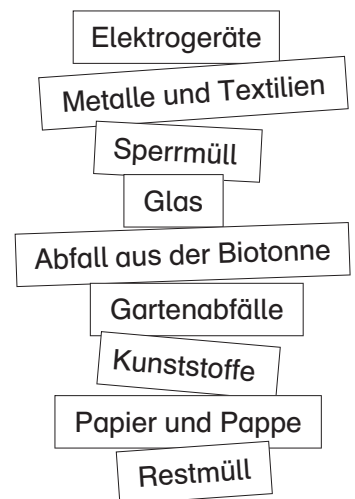
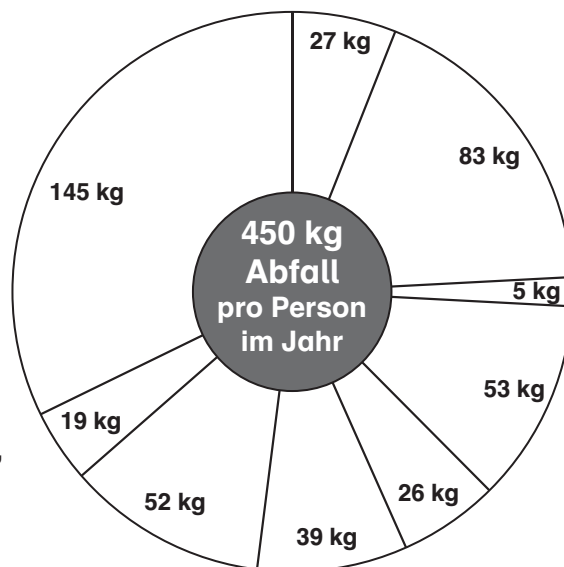


Diagramme lesen

Die Abfallsorten sind nach dem Gewicht ihrer Menge geordnet. Restmüll wird am meisten erzeugt.



Schreibe zu jeder Müllsorte, wie viel kg davon eine Person durchschnittlich in einem Jahr erzeugt.



Elektrogeräte: _____ kg

Gartenabfälle: _____ kg

Metalle und Textilien: _____ kg

Kunststoffe: _____ kg

Sperrmüll: _____ kg

Papier und Pappe: _____ kg

Glas: _____ kg



Restmüll: _____ kg



Abfall aus der Biotonne: _____ kg



Zwei Kinder spielen das bekannte Spiel „Schere, Stein, Papier“. Folgende Regeln gelten:

„Schere“  schneidet das „Papier“ , also gewinnt die „Schere“ und erhält einen Punkt.

„Papier“  wickelt den „Stein“  ein, also gewinnt das „Papier“ und erhält einen Punkt.

„Stein“  schärft die „Schere“ , also gewinnt der „Stein“ und erhält einen Punkt.

1. Spielt das Spiel zu dritt. Zwei Kinder spielen, der Dritte macht eine Strichliste in der Tabelle.

	Schere	Stein	Papier	Punkte
Name:				
Name:				

2. Wie viele und welche Kombinationsmöglichkeiten gibt es?

3. Wer gewinnt?

Gewinnt Clara, trage einen Kreis ein. Gewinnt Caspar, mache ein Kreuz.

	Caspar X	Schere	Stein	Papier
Clara O				
Schere			X	
Stein				
Papier				

4. Sind diese Aussagen richtig oder falsch?

- a) Die Wahrscheinlichkeit mit „Papier“ einen Punkt zu gewinnen ist größer als mit „Stein“.
- b) Die Wahrscheinlichkeit mit „Schere“ einen Punkt zu gewinnen ist größer als mit „Papier“.
- c) Die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen ist bei jedem Handzeichen gleich groß.
- d) Die Wahrscheinlichkeit, dass beide das gleiche Handzeichen zeigen, ist genau so groß wie jede andere Kombination.

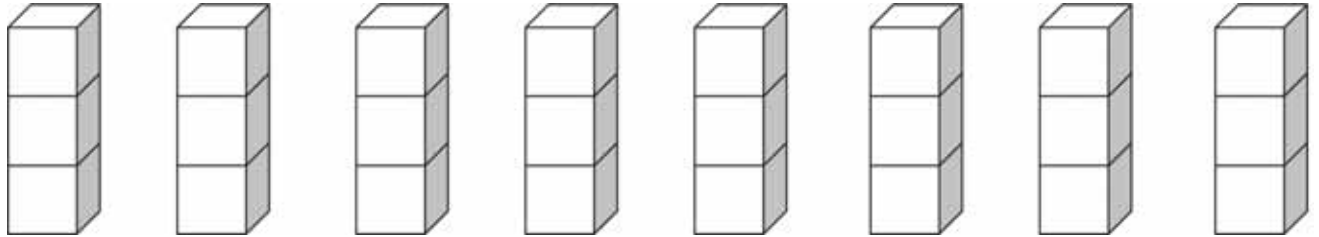
	richtig	falsch
a)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4.120 Bunte Würfel 1



In einem Säckchen sind ein roter und ein blauer Steckwürfel. Du ziehst dreimal hintereinander einen Würfel. Nach jedem Zug wird der Würfel wieder zurückgelegt.

a) Zeichne alle Möglichkeiten auf, die es bei dreimaligem Ziehen geben kann.



b) Bei welcher Gewinnkarte ist die Chance größer zu gewinnen?

Gewinnkarte 1
Du gewinnst, wenn zweimal hintereinander die gleiche Farbe kommt.

Gewinnkarte 2
Du gewinnst, wenn nicht zweimal hintereinander die gleiche Farbe kommt.



Bei _____.

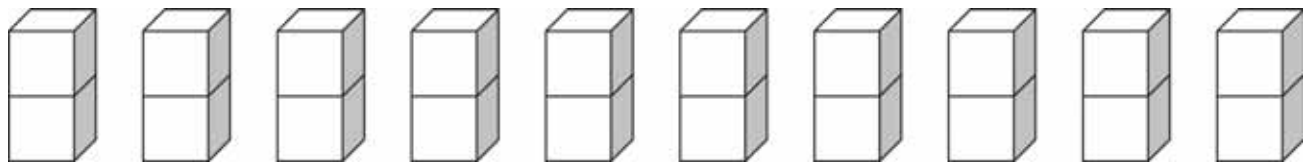


4.121 Bunte Würfel 2



Nimm ein Säckchen mit einem blauen, einem roten und einem gelben Steckwürfel. Du ziehst zweimal hintereinander einen Würfel. Nach jedem Zug wird der Würfel wieder zurück gelegt.

a) Zeichne alle Möglichkeiten auf, die es bei zweimaligem Ziehen geben kann.



b) Bei welchen beiden Gewinnkarten ist die Chance zu gewinnen gleich?

Gewinnkarte 1
Du gewinnst, wenn zweimal die gleiche Farbe kommt.

Gewinnkarte 2
Du gewinnst, wenn die Farbe Rot dabei ist.

Gewinnkarte 3
Du gewinnst, wenn zuerst die Farbe Gelb kommt.

Gewinnkarte 4
Du gewinnst, wenn die Farbe Blau dabei ist.

Bei den Gewinnkarten _____ und _____.

Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit

4.122 Gewinnchancen darstellen

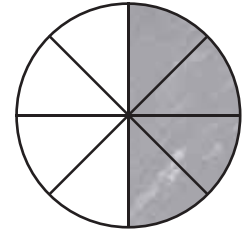


Wahrscheinlichkeit

Die Karten liegen verdeckt vor dir. Eine Karte darfst du ziehen. Stelle deine Gewinnchancen in Rädern dar. Färbe jeweils die entsprechende Anzahl von Feldern.



a) Chancen, Herz oder Karo zu ziehen
Beispiel:



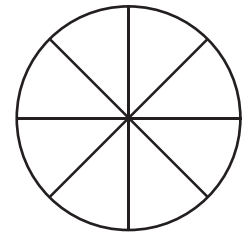
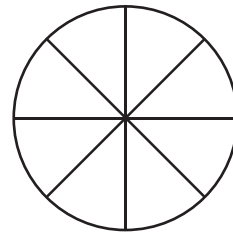
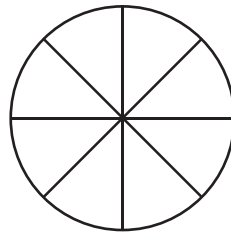
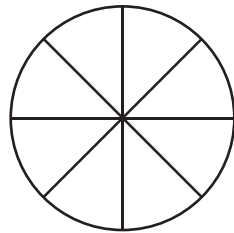
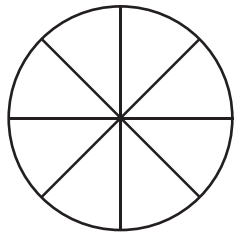
b) Chancen, Herz zu ziehen

c) Chancen, eine Dame oder Herz zu ziehen

d) Chancen, eine Dame zu ziehen

e) Chancen, den Kreuz König zu ziehen

f) Chancen, eine Dame oder einen König zu ziehen



Mathetigers Lerntheken und Spiele · © Mildenerger Verlag · 77610 Offenburg



4.123 Gewinnchancen ermitteln



Wahrscheinlichkeit

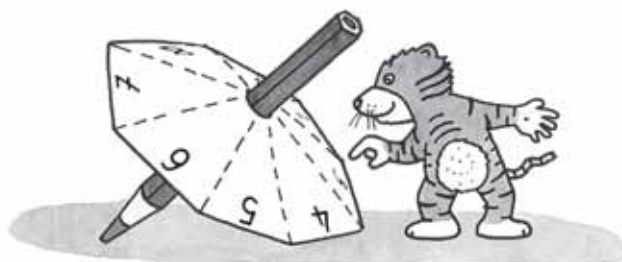
① Leon hat aus Pappe ein achteckiges Glücksrad gebaut. Es hat die Zahl 1 bis 8 und die Farben rot, gelb, blau und grün. Es gewinnt die Zahl bzw. die Farbe, auf der das Glücksrad stehen bleibt. Baut selbst so ein Glücksrad (Anlage 11).

② **Partnerarbeit:** Beurteilt die Gewinnchancen bei diesen Gewinnregeln. Verwendet die Begriffe *wahrscheinlich*, *unwahrscheinlich*, *möglich*, *unmöglich*, *sicher*.

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| a) gerade Zahl gewinnt | b) die Zahlen 1 bis 5 gewinnen |
| c) grün gewinnt | d) gelb gewinnt |

③ Dreht euer Glücksrad zwanzigmal und notiert eure Ergebnisse. Vergleicht eure Vermutung von Aufgabe 2 mit euren Ergebnissen.

④ Denkt euch eigene Gewinnregeln aus und spielt mit dem Glücksrad.



Material: Anlage 11



Anlage 1	zu 1.6	zu Seite 7
Anlage 2	zu 1.6	zu Seite 7
Anlage 3	zu 1.9	zu Seite 9
Anlage 4	zu 2.8, 2.9 und 3.41	zu Seite 67, 68, 154
Anlage 5	zu 2.80	zu Seite 109
Anlage 6	zu 3.108	zu Seite 198
Anlage 7	zu 4.8, 4.9 und 4.28	zu Seite 223, 224, 236
Anlage 8	zu 4.38	zu Seite 242
Anlage 9	zu 4.60	zu Seite 255
Anlage 10	zu 4.91	zu Seite 272
Anlage 11	zu 4.123	zu Seite 290





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

I

II

III

IIII

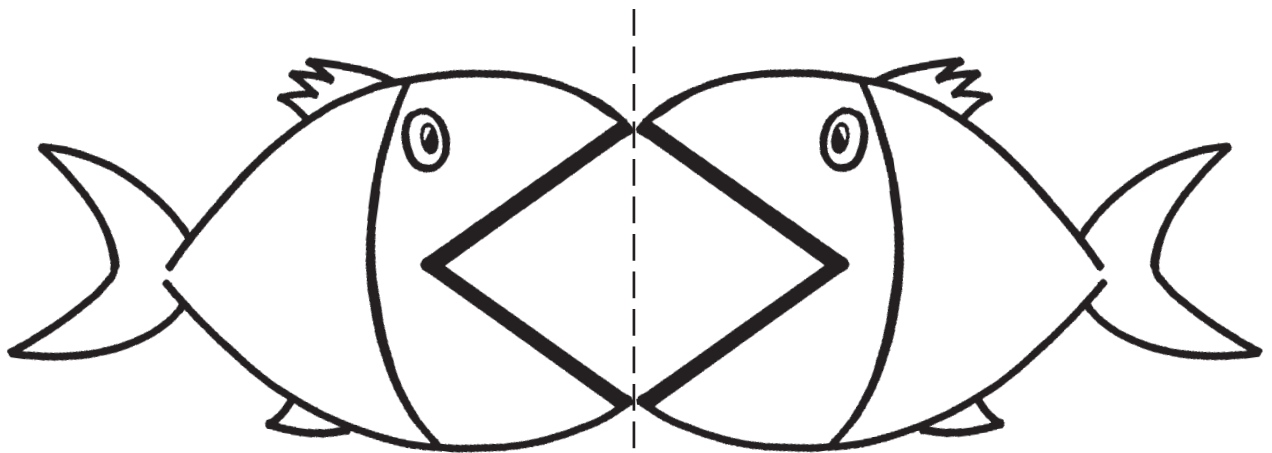
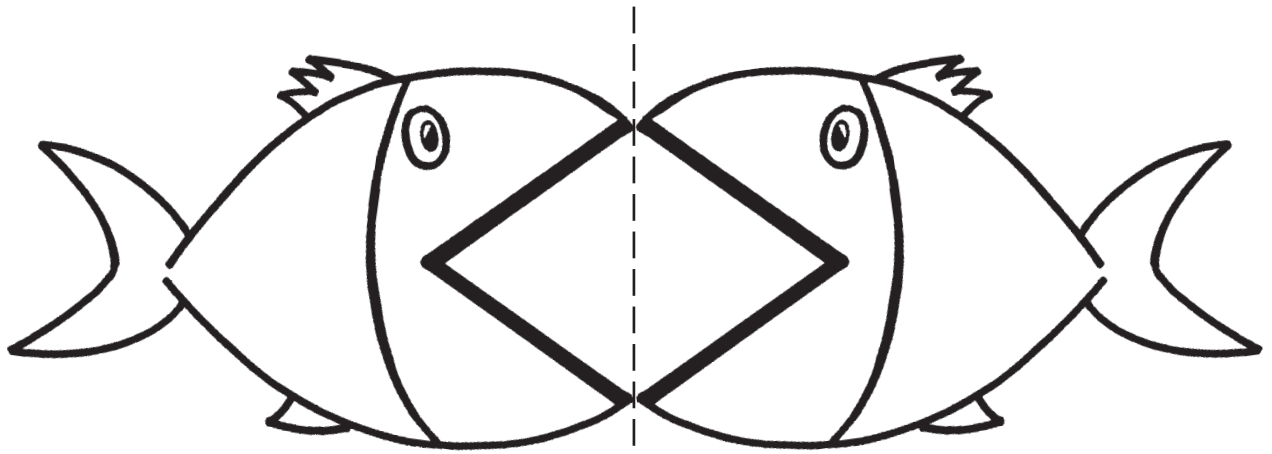
IIII

IIII
I

IIII
II

IIII
III





Anlage 4 zu 2.8, 2.9 und 3.41

0

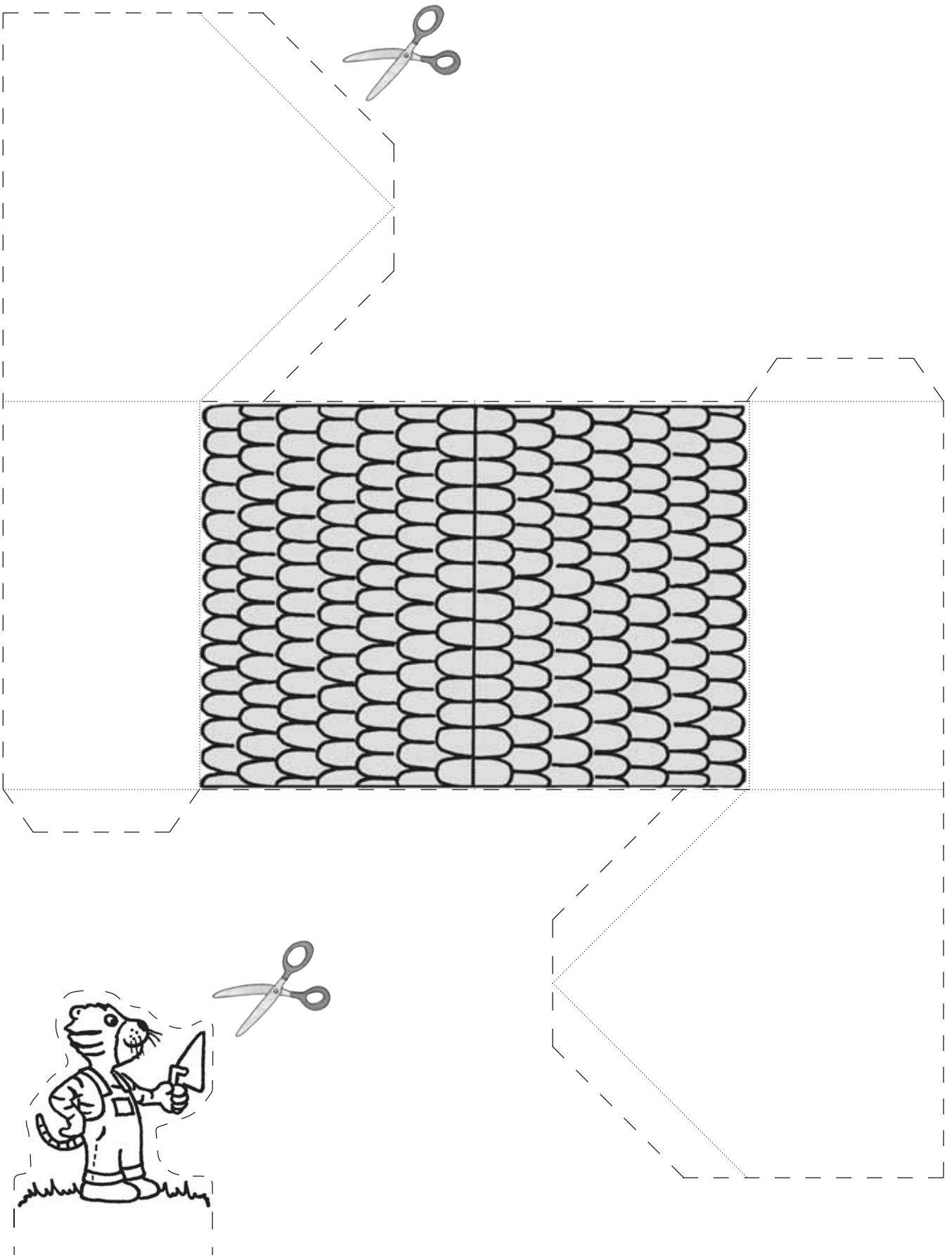
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



0

Anlage 5 zu 2.80

Entlang der gestrichelten Linien ausschneiden.
Entlang der gepunkteten Linien falten.
Die Laschen mit Kleber bestreichen und zusammenkleben.





_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr
_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr
_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr
_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr	_____ Uhr

Anlage 7 zu 4.8, 4.9 und 4.28

Entlang der gestrichelten
Linien ausschneiden.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

M	HT	ZT	T	H	Z	E	
M	HT	ZT	T	H	Z	E	



Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Name: _____

	H	Z	E
-			

Anlage 9 zu 4.60

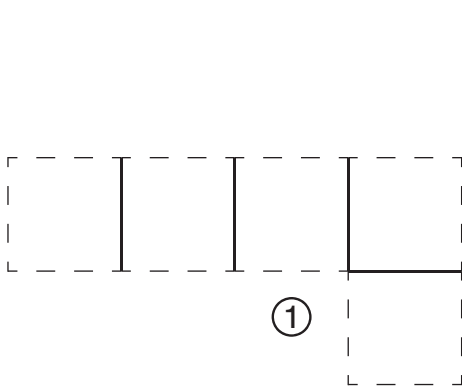
Aktionskarten auf Karton kopieren, anschließend ausschneiden.



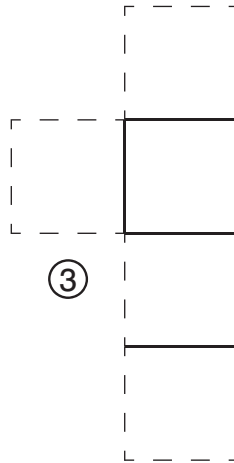
Du hast dein Pausenbrot vergessen. Gehe 5 Felder zurück.	Weil du so schlau bist, überspringst du eine Klasse. Rücke 10 Felder vor.	Im letzten Mathe-Test hast du kaum Fehler gemacht. Rücke 5 Felder vor.	Du hast heute Morgen verschlafen. Gehe 7 Felder zurück.
Die Lehrerin hat heute Geburtstag. Rücke 4 Felder vor.	Du hast den Bus verpasst. Gehe 4 Felder zurück.	Du besuchst deine Freundin in der 2. Klasse. Gehe zum Feld 32.	Du besuchst deinen Freund in der 4. Klasse. Gehe zum Feld 89.
Du besuchst deine Freundin in der 1. Klasse. Gehe zum Feld 9.	Du besuchst deinen Freund in der 3. Klasse. Gehe zum Feld 49.	Die Lehrerin hat mit dir geschimpft. Gehe zurück zum nächsten weißen Feld.	Der Lehrer hat dich gelobt. Gehe zum nächsten weißen Feld.
Schon eine Woche bist du krank. Du verpasst viel. Gehe zurück zum nächsten gepunkteten Feld.	Beim Sportfest hast du eine Urkunde bekommen. Laufe eine Runde im Schulhof.	Du bist ein prima Schüler. Hole dir bei der Lehrerin eine Belohnung ab.	Du bist sehr müde. Hüpfе deshalb auf einem Bein um den Gruppentisch.

Anlage 10 zu 4.91

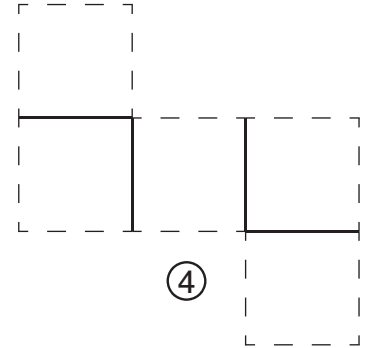
Pentominos (Fünflinge) heißen die 12 Figuren, die man aus fünf Quadraten bilden kann. Male jedes Pentomino in einer anderen Farbe an (Vorder- und Rückseite). Schneide dann alle Pentominos entlang der gestrichelten Linie aus.



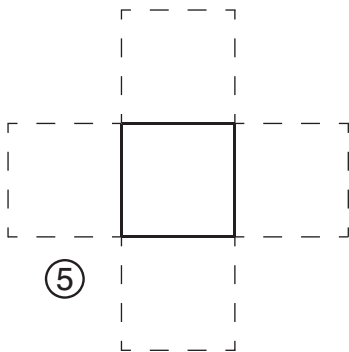
①



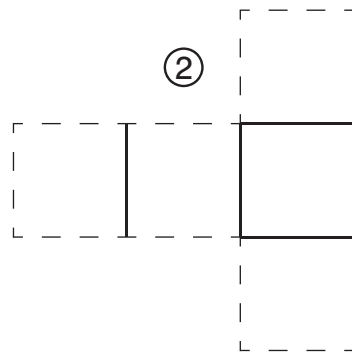
③



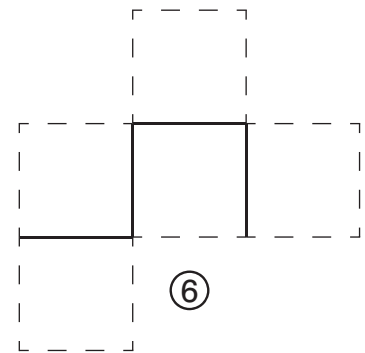
④



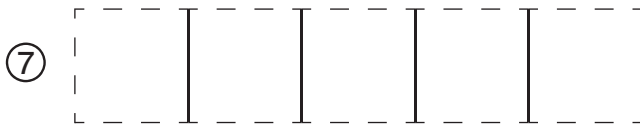
⑤



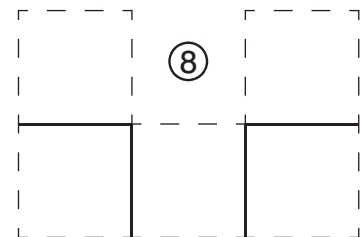
②



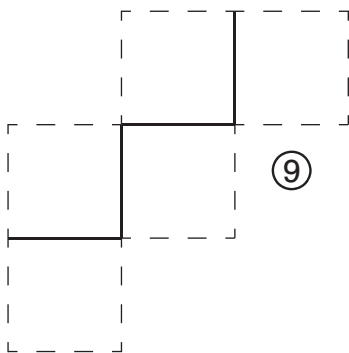
⑥



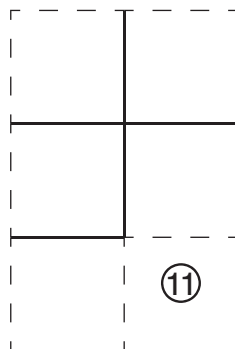
⑦



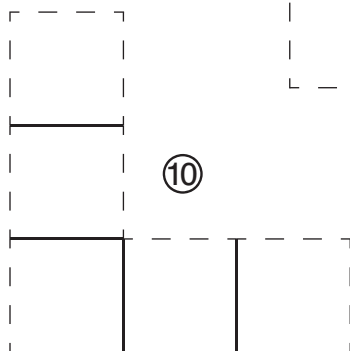
⑧



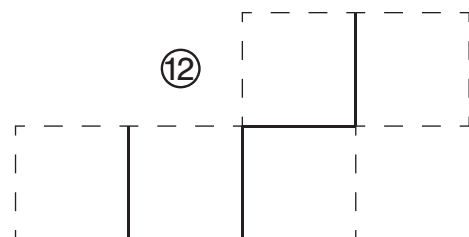
⑨



⑪



⑩

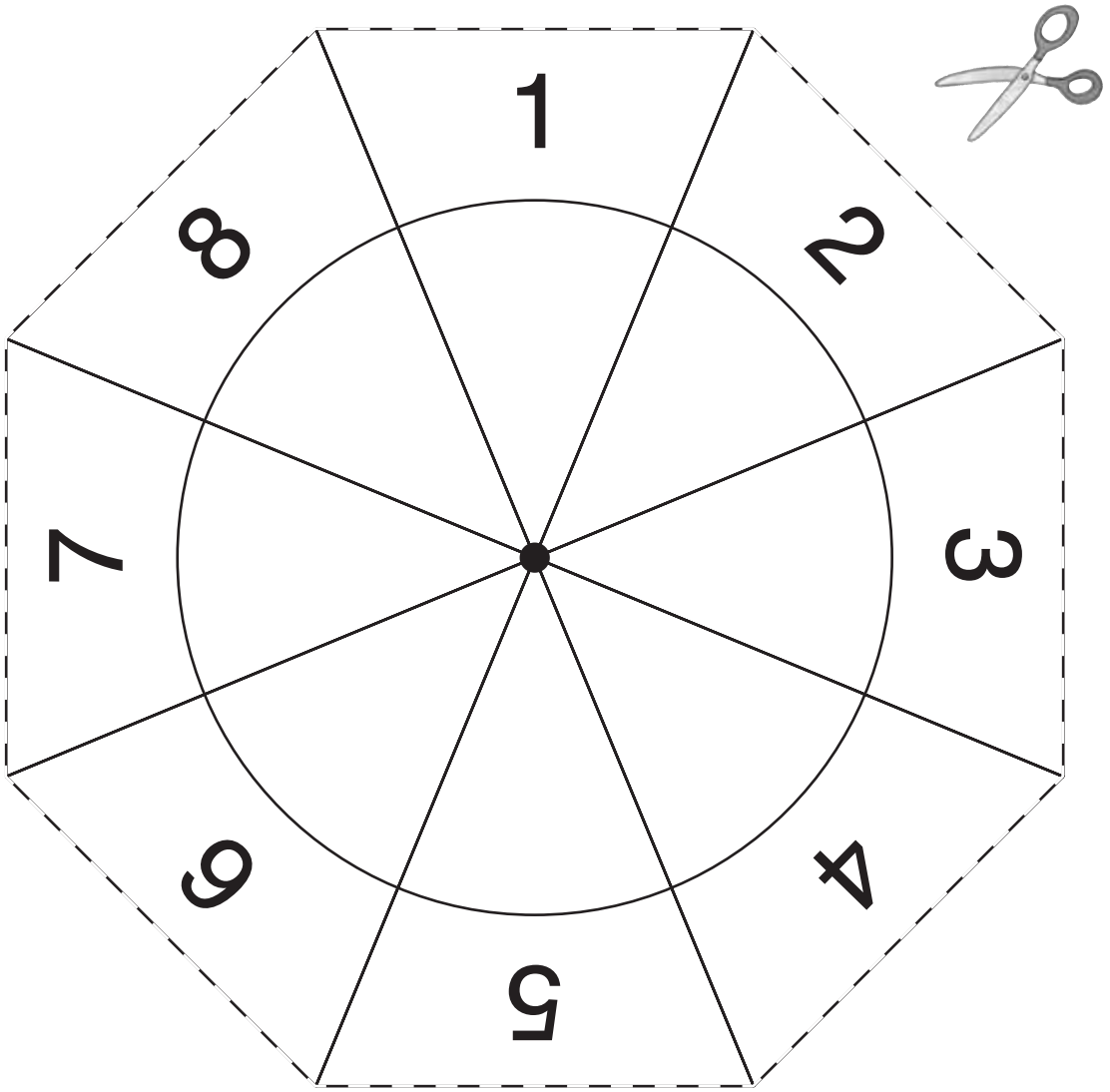


⑫

Anlage 11 zu 4.123

Baue das Glücksrad so:

- Färbe und beschrifte das Glücksrad wie auf deinem Arbeitsblatt.
- Schneide das Glücksrad entlang der gestrichelten Linie exakt aus.
- Klebe es auf einen Karton und schneide ihn exakt aus.
- Stecke einen Bleistift durch die Mitte.



Sie suchen Materialien für einen personalisierten und differenzierten Mathematikunterricht und wollen diese schnell und unkompliziert in Ihrem Unterricht einsetzen?

MATHE🐯IGERs Lerntheken und Spiele ist eine Kopiervorlagen-Sammlung, die aus den umfangreichen Materialien der Lehrwerke Mathetiger 1 bis 4 gebildet wurde.

Der Zugang zu den Materialien ist einfach: Sie sind nach Schuljahren sowie nach inhaltsbezogenen Kompetenzen und deren Unterthemen geordnet.

MATHE🐯IGERs Lerntheken und Spiele

- bieten **passgenaue Übungen** für alle Grundschüler
- vertiefen die **inhaltsbezogenen Kompetenzen**:
 - Zahlen und Operationen
 - Raum und Form
 - Größen und Messen
 - Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit
- fördern die **prozessbezogenen Kompetenzen** u. a. durch verschiedene Sozialformen:
 - Einzelarbeit
 - Partnerarbeit
 - Gruppenarbeit
 - Spiele für zwei und mehr Kinder
- sind **lehrwerkunabhängig**
- sind nach **Anforderungsniveau differenziert**

Mathetigers Lerntheken und Spiele sind abwechslungsreich, lockern den Mathematikunterricht auf und machen einfach Spaß!

4505-67 ISBN 978-3-619-45567-6

