

Rechnen mit Spaß - Strategien zum Zehnerübergang

ab Klasse 1

Der Zehnerübergang bereitet vielen Kindern im Mathematikunterricht der 1. Klasse Probleme. Da dieses Problem nach dem Zwanzigerraum in allen weiteren Zahlenräume erneut auftaucht, ist es essenziell, die Basis zum Rechnen über den Zehner im ersten Schuljahr zu legen.

Anschauungshilfen und Strategien sollen den Kindern helfen, das Rechnen über den Zehner besser zu verstehen. Neben Zahlenstrahl, Rechenkette und Zwanzigerfeld wird den Kindern angeboten, über das Rechnen mit der 10 oder der Tausch-, Nachbar- oder Umkehraufgabe auf die richtige Lösung zu kommen.

Dabei ist es wichtig, dass die Kinder verschiedene Wege kennen lernen, um ihren eigenen effizientesten Rechenweg zu finden.

In der angebotenen Werkstatt soll dies möglich sein.

Zunächst sollte der Lehrer zu Plus und Minus jeweils 6 Beispielkarten, in denen das Rechenmännchen die Hilfen und Strategien zeigt, einführen.

Anschließend sollen die Kinder je drei Beispiele zu allen Verfahren selbständig rechnen, um in einer abschließenden Rechenkonferenz mit Partnern oder in Gruppen zu erläutern, welcher Weg für sie sinnvoll erscheint und wie sie am einfachsten zum Ergebnis kommen.

Zur Festigung können Kopfrechenaufgaben bzw. weitere Übungen aus dem Mathematikbuch der Klasse herangezogen werden.

Das bietet die Werkstatt im Überblick:

Zehnerübergang Plus:

Erklärungskarte, Übungskarte mit 3 Übungen und Lösungskarte zu folgenden

Hilfen:

- Aufmalen im Zwanzigerfeld
- Rechnen mit der Rechenkette
- Rechnen mit dem Zahlenstrahl



Strategien:

- Tauschaufgabe
- Nachbaraufgabe
- Zahlzerlegung bis 10

Zehnerübergang Minus:

Erklärungskarte, Übungskarte mit 3 Übungen und Lösungskarte zu folgenden

Hilfen:

- Aufmalen im Zwanzigerfeld
- Rechnen mit der Rechenkette
- Rechnen mit dem Zahlenstrahl

Strategien:

- Umkehraufgabe
- Nachbaraufgabe
- Zahlzerlegung bis 10

Rechenstrategie 2: Nachbaraufgabe +



Manchmal ist es leichter mit der Nachbaraufgabe zu rechnen. Vielleicht ist sie sogar eine leichtere Verdopplungsaufgabe. Oder du kannst anstelle der 9 mit der einfacheren 10 rechnen!


Beispiel: $8 + 9 =$
Bilde Nachbaraufgaben, indem du eine Zahl um 1 verkleinerst (-1) oder um 1 vergrößerst (+1). __

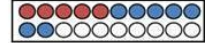
Zweite Zahl -1	Erste Zahl +1	Zweite Zahl +1
$8 + 8$	$9 + 9$	$8 + 10$
Rechne aus: $8 + 8 = 16$ Das Ergebnis ist eins mehr:	Rechne aus: $9 + 9 = 18$ Das Ergebnis ist eins weniger:	Rechne aus: $8 + 10 = 18$ Das Ergebnis ist eins weniger:
$8 + 9 = 17$	$8 + 9 = 17$	$8 + 9 = 17$

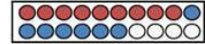
NIE!


Übungen C: Zweite Zahl zerlegen +

Rechne erst bis 10 und dann weiter:

$7 + 8 = 15$ 
 $7 + 2 = 10$ Rest: 5 $10 + 5 = 15$

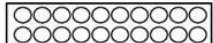
2 
0 Rest: 2 $10 + 2 = 12$


6 
0 Rest: 6 $10 + 6 = 16$


NIE!KAO 


Übungen C: Zweite Zahl zerlegen +

Rechne erst bis 10 und dann weiter:

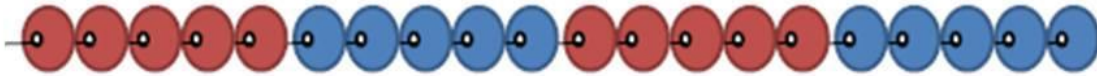
$7 + 8 =$ 
 $7 + _ = 10$ Rest: $_$ $10 + _ =$ $_$

$5 + 7 =$ 
 $5 + _ = 10$ Rest: $_$ $10 + _ =$ $_$

$9 + 7 =$ 
 $9 + _ = 10$ Rest: $_$ $10 + _ =$ $_$


NIE!KAO 





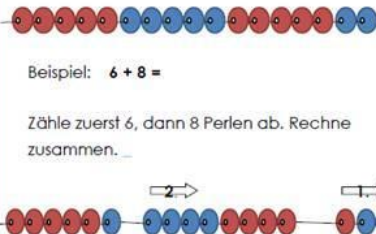
**Rechenhilfe 2:
Rechnen mit der Rechenkette**

Zähle die Aufgabe an der Rechenkette ab.
Nach 5 Perlen wechselt die Farbe



Beispiel: $6 + 8 =$

Zähle zuerst 6, dann 8 Perlen ab. Rechne zusammen. ...




Lies die Lösung ab:
Zusammen sind es 14 Perlen:

$6 + 8 = 14$

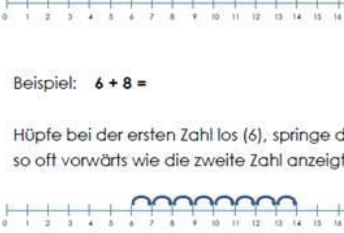
**Rechenhilfe 3:
Rechnen mit dem Zahlenstrahl**

Zeichne die Aufgabe am Zahlenstrahl.
Zeichne dazu Hüpfbögen



Beispiel: $6 + 8 =$

Hüpf bei der ersten Zahl los (6), springe dann so oft vorwärts wie die zweite Zahl anzeigt



Lies die Lösung ab:
Du kommst bei 14 an:

$6 + 8 = 14$

**Rechenstrategie A:
Tauschaufgabe**

Wenn die erste Zahl kleiner als die zweite Zahl, ist die Tauschaufgabe leichter. Das Ergebnis bleibt gleich.

Beispiel: $6 + 8 =$

Bilde die Tauschaufgabe, indem du die Ziffern vertauschst.

$6 + 8$ wird zu $8 + 6$

Löse diese Aufgabe mit den Rechenhilfen oder im Kopf:

Lösung: $8 + 6 = 14$

Also ist auch $6 + 8 = 14$

Rechenhilfen und -strategien zum Zehnerübergang Plus in Klasse 1



Das Rechenmännchen erklärt diese **Rechenhilfen**:

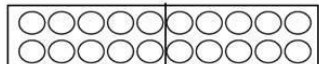
- Rechnen mit Aufmalen in ein Zwanzigerfeld
- Rechnen mit der Rechenkette
- Rechnen mit dem Zahlenstrahl

und diese **Rechenstrategien**:

- Tauschaufgabe
- Zahlerlegung bis 10
- Nachbaraufgabe

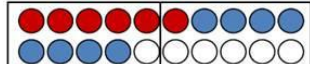
**Rechenhilfe 1:
Aufmalen in ein Zwanzigerfeld**

Male die Aufgabe in dieses Zwanzigerfeld.
In jeder Reihe sind 10 Punkte:



Beispiel: $6 + 8 =$

Male 6 rote Kreise und 8 blaue Kreise. Zähle alles zusammen. So:



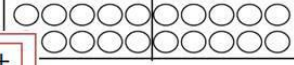
Lies die Lösung ab:
Zusammen sind es 14 Kreise:

$6 + 8 = 14$

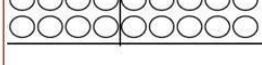
**Übungen 1:
Aufmalen in ein Zwanzigerfeld**

Male die Aufgabe in das Zwanzigerfeld und notiere dann die Lösung:

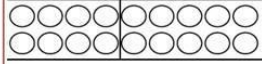
$7 + 9 =$ _____



$8 + 5 =$ _____

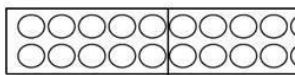


$9 + 6 =$ _____



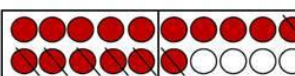

Rechenhilfe 1:
Aufmalen in ein Zwanzigerfeld

Male die Aufgabe in dieses Zwanzigerfeld.
In jeder Reihe sind 10 Punkte



Beispiel: $16 - 7 =$


Male 16 rote Kreise. Streiche 7 rote Kreise weg.
Zähle die restlichen roten Punkte. So:



Lies die Lösung ab:
Es sind noch 9 Kreise übrig:
 $16 - 7 = 9$


Rechenhilfe 2:
Rechnen mit der Rechenkette

Zähle die Aufgabe an der Rechenkette ab.
Nach 5 Perlen wechselt die Farb

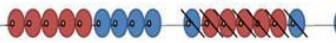


Beispiel: $16 - 7 =$

Zähle zuerst 16 Perlen ab.



Schiebe dann 7 Perlen weg.




Wie viele Perlen bleiben übrig? —

Lies die Lösung ab:
Es sind 9 Perlen übrig:
 $16 - 7 = 9$

Rechenstrategie A:
Umkehraufgabe

Wenn die Ergänzungsaufgabe mit Plus leichter ist, kannst du diese rechnen.



Beispiel: $16 - 7 =$

Bilde die Umkehraufgabe mit einer Ergänzungsaufgabe mit Plus:

— + 7 = 16

Löse diese Aufgabe mit den Rechenhilfen oder im Kopf:

Lösung: $9 + 7 = 16$

Also: $16 - 7 = 9$

Viel Spaß beim Zehnerübergang in der Klasse wünscht Marion Keil und
Ihr Niekao Team Lernwelten

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!

