

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Mathematik

Titel: Die magische »10« - Rechnen mit Zauberer Zehnus (1. Klasse) (25 S.)

Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/grundschule.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

www.edidact.de | www.mgo-fachverlage.de



Die magische „10“ – Rechnen mit Zauberer Zehnus

Jahrgangsstufe 1

Gabriele Brandmeier

Kompetenzen und Inhalte

- | | |
|-----------------------------|--|
| Sachkompetenz: | <ul style="list-style-type: none"> • sich mit den Aufgabenstellungen auseinandersetzen • die Zahl 10 mit allen Zerlegungen verinnerlichen • die Zahlzerlegung für Rechenvorteile nutzen |
| Methodenkompetenz: | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben in der Gruppe oder allein lösen • Aufgaben konzentriert lösen • Lösungswege reflektieren |
| Sozialkompetenz: | <ul style="list-style-type: none"> • sich gegenseitig helfen und Hilfe annehmen • den Lernzuwachs kritisch reflektieren |
| personale Kompetenz: | <ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeiten einschätzen und erkennen • Aufgaben auswählen, die man bewältigen kann |

Erarbeitung

- Die Zerlegungen der Zahl 10 verinnerlichen
- Die Zahlzerlegungen für Rechenvorteile nutzen

Materialien

- Zauberhände – Zerlegung
- Zauberhände – Ergänzung
- Punktezauber
- Zauberherzen (leicht – schwer)
- Zaubersterne (leicht – schwer)
- Zauberbecher
- Kästchenzauber
- Punktedurcheinander
- Zauberpäckchen
- Zauberwürfel
- Zaubermurmeln (leicht – schwer)
- Zauberzeichen
- Zaubergeld
- Zaubermauer
- Zauberhaus
- Zauberhafte Dinge
- Zauberfingerspiele





I. Hinführung

Die Figur des Zauberers Zehnus, der immer besonders schnell und richtig rechnen will, wird eingeführt.

→ M1

II. Erarbeitung

Manche Arbeitsblätter werden in zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen angeboten.

→ M5 bis M8 und
M14 bis M15

Die Arbeitsblätter sind der Schwierigkeit nach geordnet.

Zunächst geht es nur um die Zahlzerlegungen, später sollen diese Zerlegungen zum vorteilhaften Rechnen genutzt werden.

→ M2

Nicht alle Kopiervorlagen sind für alle Schüler notwendig. Die Schüler sollen jedoch in die Auswahl mit einbezogen werden.

Wenn die Schüler bereits geschult sind, ihr Leistungsniveau selbst einzuschätzen, kann sich jedes Kind sein eigenes Niveau aussuchen. Sonst kann die Lehrkraft hier regulierend eingreifen. Die Arbeitsblätter können auch im Rahmen eines Wochenplans differenzierend eingesetzt werden.

Die Arbeitsblätter „Zauberhände – Zerlegung“, „Zauberhände – Ergänzung“ und „Punktezauber“ sind als Folienvorlage zum Kopfrechnen gedacht. Die einzelnen Bildchen sollen jeweils nur kurz mit dem Overheadprojektor gezeigt werden. Das Ergebnis notieren die Schüler auf einem Blockblatt.

→ M2 und M3

Die Zauberfingerspiele dienen der Auflockerung.

→ M21 bis M23

Tipp: Gerade für rechenschwache Kinder hat es sich gezeigt, dass das Durchdringen des Zahlenraumes bis 10 und die Zahlzerlegungen der Zahl 10 enorm wichtig sind. So kann man einzelne dieser Blätter auch noch Ende der 1. Klasse oder Anfang der 2. Klasse für rechenschwache Kinder zur Wiederholung und Festigung einsetzen.



Zauberer Zehnus



Es war einmal ein kleiner Zauberer. Der hieß Zauberer Zehnus, weil er die Zahl 10 so sehr liebte.

Sein prächtiges Schloss hatte 10 Türmchen, 10 Fenster und sogar 10 Türen. In seinem Garten wuchsen 10 große Rosenstöcke und 10 kleine Häschen hoppelten über die Wiese.

Manchmal, wenn Zauberer Zehnus träumte, sah er sein Schloss und es hatte plötzlich nur noch 6 Türmchen! Dann schreckte er schnell hoch, lief vor sein Schloss und sah nach, ob die anderen 4 Türme noch da waren. Oder er erblickte im Traum nur 7 Häschen, die über die Wiese hoppelten. Dann musste er schnell zum Hasenstall laufen und nachsehen, ob wirklich noch alle 10 Häschen da waren.

Und weil Zauberer Zehnus immer so viel mit der Zahl 10 rechnete und zählte, war er bald der bekannteste und beste Rechner im ganzen Land.

Und du kannst das auch werden!

Du musst nur fleißig mit
Zauberer Zehnus üben ...

