

Inhaltsverzeichnis					Rechnen bis 20	
						Seite
Vorwort						4
Nr.	Lerninhalt	Aufgabentyp *)		Spielform		
1	A	Rechnen im 1. Zehner	$E + E = E$	(o. Ü.),	Ausmalen	5
	B		$E - E = E$	(o. Ü.),	Bild aus Punkten	7
	C		$E \pm E \pm E = E$	(o. Ü.)	Domino	9
	D				Puzzle	11
2	A	Rechnen im 2. Zehner	$ZE + E = ZE$	(o. Ü.),	Bild aus Punkten	13
	B		$ZE - E = ZE$	(o. Ü.),	Domino	15
	C		$ZE \pm E \pm E = ZE$	(o. Ü.),	Puzzle	17
	D				Ausmalen	19
3	A	Aufgaben mit 10	$E + E = 10, ZE - E = 10$	(o. Ü.),	Ausmalen	21
	B		$E + 10 = ZE, ZE - 10 = E$	(m. Ü.),	Bild aus Punkten	23
	C		$E/ZE \pm E \pm E = 10$	(o./m. Ü.),	Domino	25
	D		$E/ZE \pm E \pm 10 = E/ZE$	(o./m. Ü.)	Puzzle	27
4	A	Zehnerüberschreitung – Bis zur 10, dann weitergeh'n	$E + E = ZE$	(m. Ü.),	Bild aus Punkten	29
	B		$ZE - E = E$	(m. Ü.),	Puzzle	31
	C		$E/ZE \pm E \pm E = E/ZE$	(m. Ü.)	Ausmalen	33
	D				Domino	35
5	A	– Verdoppeln und halbieren			Ausmalen	37
	B				Bild aus Punkten	39
	C				Puzzle	41
	D				Domino	43
6	A	– Trick bei +9, +8, +7, -9, -8, -7			Bild aus Punkten	45
	B				Ausmalen	47
	C				Domino	49
	D				Puzzle	51
7	A	– Verschiedene Lösungsverfahren			Ausmalen	53
	B				Puzzle	55
	C				Domino	57
	D				Bild aus Punkten	59
8	A	– Verschiedene Lösungsverfahren			Bild aus Punkten	61
	B				Domino	63
	C				Ausmalen	65
	D				Puzzle	67
9	A	– Subtraktion zweistellig	$ZE - ZE = E$	(m. Ü.),	Ausmalen	69
	B		$ZE \pm ZE \pm E = E$	(m. Ü.),	Domino	71
	C		$ZE \pm E - ZE = E$	(m. Ü.)	Bild aus Punkten	73
	D				Puzzle	75
10	A	Textaufgaben	gemischt	(o./m. Ü.)	Bild aus Punkten	77
	B				Ausmalen	79
	C				Domino	81
	D				Puzzle	83

*) E = Einer, ZE = Zehner und Einer, o. Ü. = ohne Überschreitung des Zehners, m. Ü. = mit Überschreitung des Zehners

Spiele 1–9: Aufgabentypen A: $a \pm b = x$, mit Anleitung

B: $a \pm b = x$

C: $a \pm b = c, a \pm x = c$

D: $a \pm b \pm c = x, a \pm b \pm x = d, a \pm b \pm x = d$

Das Rechnen im 1. und 2. Zehner und die Zehnerüberschreitung gehören zum **Basiswissen** jedes Kindes in der Primarstufe und der Förderschule. Das Beherrschen dieser Grundfertigkeiten ist unbedingte Voraussetzung für das Rechnen mit gerundeten Zahlen und für die Vorbereitung und Durchführung der schriftlichen Rechenverfahren.

Dem allgemeinen Bestreben nach stärkerer *individueller Förderung* entsprechend werden zu jedem der 10 Einzelthemen Übungsspiele in *4 verschiedenen Niveaustufen* mit unterschiedlicher Spielform angeboten. Mit Ausnahme der Textaufgaben sind sie wie folgt aufgebaut:

- Spiele mit der Bezeichnung **A** beginnen mit einer kurzen Anleitung, damit die Kinder ihre Lücken selbstständig schließen können und die Lehrer/-innen entlastet werden.
- Die mit **B** bezeichneten Spiele verzichten auf diese Anleitung, enthalten ansonsten Aufgaben des gleichen Schwierigkeitsgrades.
- Die **C**-Form enthält ausschließlich Aufgaben mit wechselnder Leerstelle.
- Die **D**-Spiele enthalten Aufgabenstellungen mit 3 Zahlen.

Die Spiele 1 bis 8 enthalten zwischen 16 und 21 Aufgaben, meist zur Hälfte als Plus-, zur anderen Hälfte als Minusaufgaben. Spiel 9 enthält nur Minusaufgaben und Spiel 10 ausschließlich Textaufgaben. Als *Rechenhilfe* für die Schüler/-innen ist oben auf jeder Aufgabenseite ein Zahlenstrahl abgebildet.

Alle Übungen sind methodisch in der bewährten Form der **Rechenspiele** gestaltet. Dies fördert die *Motivation* der Schüler/-innen und erleichtert durch *Selbstkontrollmöglichkeiten* den Einsatz bei *innerer Differenzierung, im Förderunterricht, im Wochenplan und in der Freiarbeit*.

Die Beschränkung auf nur vier verschiedene Spielformen mit leicht verständlichen Spielregeln sorgt zum einen für den Erhalt der Übungsbereitschaft und vermeidet zum anderen zusätzliche Erklärungen durch die Lehrperson. Sie eignen sich daher auch besonders für den jahrgangsübergreifenden Unterricht in den Eingangsklassen.

Diese 40 Rechenspiele lassen sich *unabhängig von jedem Lehrbuch* oder anderen Übungsmitteln einsetzen. Die Spiele sind ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.