

ZUR SACHE

4

LILLO VERBOOM

„Lernt man heute in der Schule noch Kopfrechnen?“

Der Ort für intensive Kopfrechnenübungen ist die Grundschule. Hier wird das rechnerische Grundwissen aufgebaut. Nicht immer besteht allerdings Einverständnis darüber, was unter „Kopfrechnen“ zu verstehen ist.

UNTERRICHTSIDEEN KLASSE 1–2

6

PETER GEERING

Eigenverantwortlich üben – mit der Einspluseins-Kartei

Mit Hilfe der Einspluseins-Kartei wissen die Kinder, was sie können sollen, stellen ihren Lernfortschritt fest und bestimmen Zeit und Umfang der Übungen.

8

GABRIELE HINZE

Kopfrechnen mit Zahlentafeln

Zahlentafel-Spiele sind gut einsetzbar in freien Arbeitsphasen. Die Spielregel ist einfach und man braucht kaum Zeit für die Spielvorbereitung.

12

MARCUS NÜHRENBÖRGER

Beziehungshaltige Aufgaben im jahrgangsgemischten Unterricht

Beim schnellen Sehen von Anzahlen und bei der Addition und Subtraktion bis 20 bzw. bis 100 sind beziehungshaltige Aufgaben möglich – und auch für Jahrgangsklassen gewinnbringend.

16

KATHRIN COTTMANN

5-mal 5-Minuten-Training

Täglich wenige Minuten üben ist effektiver als eine Stunde in der Woche. Hier finden Sie Vorschläge für abwechslungsreiche Übungen.

20

DIRK KURHOFER

Rechnen im Alltag

Um den Kindern die Alltagsrelevanz von Rechenfähigkeiten zu verdeutlichen, macht es Sinn, die Eltern mit ins Boot zu holen. Ein Elternbrief gibt Anregungen.

LERNVORAUSSETZUNGEN

22

REIMER KORNMANN

Fehleranalysen bei Aufgaben zum Kopfrechnen

Wenn Kinder Fehler machen, lohnt es sich, genauer hinzuschauen. Häufig werden in Fehlern Fehlvorstellungen deutlich. Je genauer die Fehleranalyse erfolgt, desto gezielter kann die Förderung sein.

UNTERRICHTSIDEEN KLASSE 3–6

26

BRIGITTE HÖLZEL

Kopfrechnen mit dem Taschenrechner? – Na klar!

Der Taschenrechner wird in der Grundschule vorwiegend zur Kontrolle von Rechenergebnissen eingesetzt. Es gibt jedoch auch Spiele und Übungen mit dem Taschenrechner, die geeignet sind, das Kopfrechnen anzuregen.

30

GABRIELE HINZE

Schnippschnapp – Rechnen mit runden Zahlen

Wer „Kopfrechnen“ sagt, denkt zuerst einmal ans Einspluseins und ans Einmaleins. Doch auch Aufgaben mit runden Zahlen in größeren Zahlerräumen sollten schnell und sicher gerechnet werden können und entsprechend trainiert werden.

32

MARIA KOTH

Kopfrechnen mit Zauberquadraten

Magische Quadrate ermöglichen das Entdecken von Zahlenmustern und funktionalen Beziehungen, geben daneben aber auch vielfältig Anlass zum Trainieren von Rechenfertigkeiten.



Arbeitsmaterialien
in diesem Heft



Arbeitsmaterialien
im **Materialpaket**



Arbeitsmaterialien auf der
CD-ROM im Materialpaket

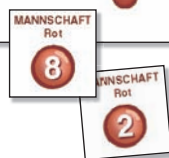
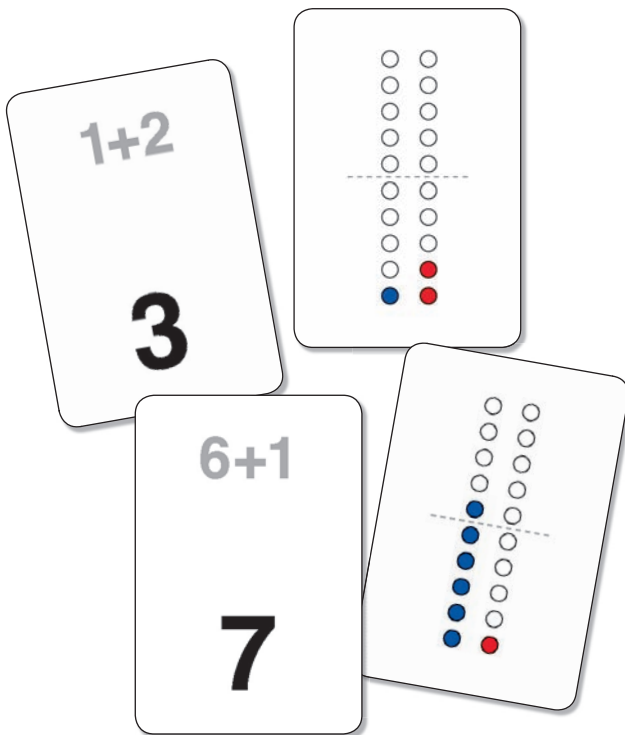
LEISTUNG & BEURTEILUNG

36

ANKE WAGNER

Schülerleistung sichtbar machen

Wenn Einmaleinsaufgaben nach Schwierigkeiten sortiert und gezielt eingesetzt werden, werden Fehlerschwerpunkte deutlich. Ein Auswertungsbogen macht die Leistungsentwicklung – auch für die Schülerinnen und Schüler – sichtbar.



GRUNDSÄTZLICHES

40

LILLO VERBOOM

Übung macht den Meister

Dass Übung den Meister macht, stimmt mit den alltäglichen Erfahrungen der meisten Menschen überein. Damit das Sprichwort jedoch auch beim Kopfrechnen Gültigkeit erlangt, sind einige Prinzipien „richtigen“ Übens zu berücksichtigen.

AUF EINEN BLICK

44

Hinweise zum Materialpaket

DAS MATERIALPAKET ZUM HEFT ENTHÄLT:



Lernkartei zum Einspluseins

Zum eigenverantwortlichen Üben von Einspluseinsaufgaben. Sicher gewusste Aufgaben kommen nach links, die anderen nach rechts. An den „unsicheren“ Aufgaben kann kontinuierlich gearbeitet werden.



Spiel „Rot gegen Blau“

2 Wertungskarten und 30 Mitgliedskärtchen für ein Mannschaftsspiel, bei dem die Mannschaften geheim bleiben. So wird beim Rechnen niemand bloßgestellt.



CD-ROM

Die CD-ROM enthält 9 Arbeitsblätter, 36 Kopiervorlagen, eine Aufgabenkartei zum Kopfrechnen mit dem Taschenrechner und Zahlenkarten mit den Zahlen von 1 bis 50 zur Differenzierung. Darüber hinaus: Kopiervorlage „Bingo“, einen Elternbrief mit Anregungen für das Rechnen im Alltag und Lösungen.

MATERIALPAKET

MATHE SPEZIAL

45

Zielscheibe

MAGAZIN

46

Bücher, Spiele & mehr

48

Vor- und Rückschau, AutorInnen, Impressum