

Vertretungsstunden 1/2

Vorbereitete Stunden für Deutsch und Mathematik

Auszug Stundenvorbereitungen Klasse 2 (1)

KOPIERVORLAGEN



Zahlenbilder

Das wird gebraucht:

Arbeitsblatt für jedes Kind, Buntstifte

Einstieg

Flüsterspiel: „Gruppen finden“

Alle Kinder gehen langsam durch den Klassenraum. Die Lehrkraft flüstert eine Zahl, zum Beispiel die Zahl 5. Nun sollen alle Kinder möglichst schnell durch Anfassen Fünfergruppen bilden (einige Kinder bleiben vielleicht übrig). Danach trennen sich die Gruppen wieder. Die Kinder gehen erneut langsam durch den Klassenraum und eine andere Zahl wird geflüstert.

So geht's!

Arbeitsblätter austeilen

- Die Aufgabenstellung wird besprochen.
- Die Kinder lösen die Aufgaben selbstständig und vergleichen ihre Arbeitsergebnisse mit den Ergebnissen ihres Nachbarn.

Und außerdem:

Kinder, die fertig sind, können noch andere Kästchenmuster in ihr Rechenheft zeichnen.

Zahlen bis 100

Das wird gebraucht:

Arbeitsblatt für jedes Kind, Kärtchen zum Beschriften, Filzstifte, Buntstifte in den Farben Blau und Rot, evtl. ein oder mehrere ausgefüllte Arbeitsblätter zur Kontrolle

Einstieg

Spiele: „Zahlen bis 100 ordnen“

Vier Kinder denken sich jeweils eine Zahl aus und schreiben sie mit einem dunklen Filzstift groß auf ein Kärtchen. (Eventuell sollte der Zahlenraum begrenzt werden, z. B. zwischen 20 und 50.) Die Kinder kommen mit verdeckt gehaltenen Kärtchen nach vorne und nennen nur ihre Zahl. Die Klasse versucht, die vorne stehenden Kinder den genannten Zahlen nach zu ordnen, und beginnt mit der kleinsten Zahl. Zur Kontrolle werden die Zahlenkärtchen abschließend hochgehalten. Der Schwierigkeitsgrad des Spieles lässt sich beliebig durch eine größere Anzahl der Kinder oder eine Erweiterung des Zahlenraumes steigern.

Drei Kinder kommen nach vorne und stellen sich nebeneinander mit dem Gesicht zur Klasse auf. Das mittlere Kind sucht sich eine Zahl zwischen 1 und 99 aus, z. B. 68. Das links von ihm stehende Kind (aus der Sicht der Klasse) muss die Vorgänger-Zahl 67 nennen, das rechte Kind die Nachfolger-Zahl 69.

Diese Übung lässt sich auch mit Nachbarzehnern fortsetzen.

So geht's!

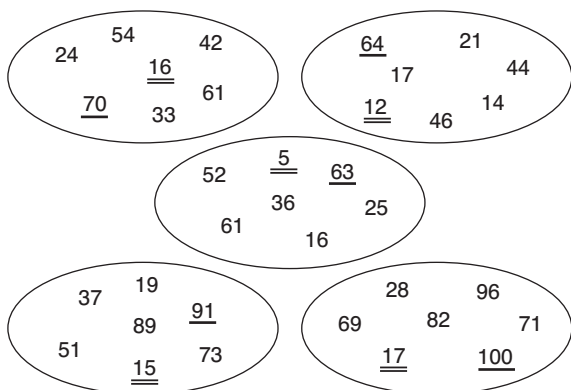
Arbeitsblätter austeilen

- Die Aufgaben werden besprochen und selbstständig gelöst.
- Zur Kontrolle werden die Ergebnisse besprochen oder Lösungsblätter ausgelegt.

Und außerdem:

Kinder, die fertig sind, schreiben die Zahlen aus den Ovalen jeweils der Größe nach geordnet in ihr Heft.

Lösung oben:



— kleinste Zahl
 — größte Zahl

Lösung unten:

| Vorgänger | | Nachfolger |
|-----------|----|------------|
| 47 | 48 | 49 |
| 59 | 60 | 61 |
| 28 | 29 | 30 |
| 69 | 70 | 71 |
| 88 | 89 | 90 |
| 38 | 39 | 40 |
| 49 | 50 | 51 |
| 79 | 80 | 81 |

| Nachbarzehner | | Nachbarzehner |
|---------------|----|---------------|
| 30 | 35 | 40 |
| 80 | 88 | 90 |
| 50 | 52 | 60 |
| 60 | 64 | 70 |
| 40 | 46 | 50 |
| 20 | * | 30 |
| 70 | * | 80 |
| 20 | * | 30 |

* Bei diesen Aufgaben gibt es verschiedene Lösungen.

In der Hundertertafel

Das wird gebraucht:

Arbeitsblatt für jedes Kind

Tafelanschrift auf den Rechenkästchen der Seitentafel:

leere Hundertertafel, in vier gleich große Quadrate eingeteilt (s. Arbeitsblatt)

Einstieg

Die Lehrkraft stellt Aufgaben: *Schreibe die Zahl 30 an die richtige Stelle im Hunderterfeld!* usw. Es sollten alle Zehnerzahlen und einige ungerade Zahlen eingetragen werden.

So geht's!

Arbeitsblätter austeilen

- Die Aufgabenstellungen werden besprochen.
- Die Aufgaben werden in Einzel- oder Partnerarbeit gelöst.
- Die Lösungen werden besprochen und anhand der Tafelanschrift veranschaulicht.

Und außerdem:

Eine Zahl zwischen 1 und 100 wird an die verdeckte Tafel geschrieben. Die Kinder müssen durch höchstens zehn geschickte Fragen die Zahl herausfinden.

Beispiel:

Die gesuchte Zahl ist die 32.

Die Kinder fragen: *Liegt die Zahl zwischen 1 und 50.* Antwort: *Ja.*

Nun fallen automatisch alle Zahlen von 50 bis 100 weg. Das müssen die Kinder sich merken.

Nun fragen sie weiter: *Ist die Zahl kleiner als 30.* Antwort: *Nein.*

Damit fallen alle Zahlen von 1 bis 29 weg usw.

Bei einem ersten Spieldurchgang sollten evtl. die Eingrenzungen des Zahlenraumes an der Hundertertafel angezeigt werden.

Lösung:

Unter der 20 steht die **30**.

Über der 45 steht die **35**.

Rechts neben der 94 steht die **95**.

Links neben der 76 steht die **75**.

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 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 |

Zahlenreihen in der Hundertertafel

Das wird gebraucht:

Arbeitsblatt für jedes Kind, Buntstifte in den Farben Rot und Blau, farbige Kreide

Tafelanschrift auf den Rechenkästchen der Seitentafel:

leere Hundertertafel, in vier gleich große Quadrate eingeteilt (s. Arbeitsblatt)

Einstieg

Spiel im Stehkreis: „Bumm!“

Die Lehrkraft gibt eine Einmaleins-Reihe vor, z. B. die Vierer-Reihe. Die Kinder zählen von 1 bis 40 durch, dabei darf jedoch keine Zahl der Vierer-Reihe genannt werden.

Stattdessen muss das betreffende Kind *Bumm!* sagen (1, 2, 3, *Bumm!*, 5, 6, 7, *Bumm!* ...).

Wenn ein Kind versehentlich eine Zahl der Vierer-Reihe nennt, muss es ausscheiden und die Reihe beginnt von vorne mit dem nächsten Kind. Die Lehrkraft trägt die Vierer-Reihe in die vorbereitete Hundertertafel ein. Die beschrifteten Felder werden in derselben Farbe umrandet, sodass ein Muster erkennbar wird.

So geht's!

Arbeitsblätter austeilen

- Die Arbeitsaufträge werden gelesen und besprochen.
- Die Kinder arbeiten selbstständig und vergleichen ihre Ergebnisse mit den Ergebnissen ihres Nachbarn.

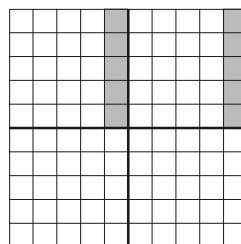
Und außerdem:

Spiel: „Händedrücken“

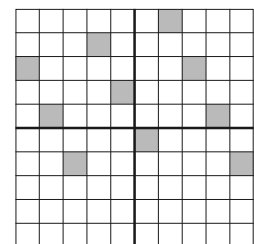
Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen und reichen sich beide Hände. Ein Kind überlegt sich eine Malaufgabe und drückt die einzelnen Zahlen, z. B. die rechte Hand dreimal und die linke Hand viermal. Das Kind, dessen Hände gedrückt wurden, nennt die Malaufgabe und das Ergebnis. Danach darf es selbst die nächste Aufgabe drücken.

Lösung:

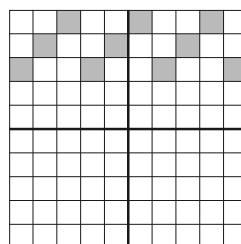
| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 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 |



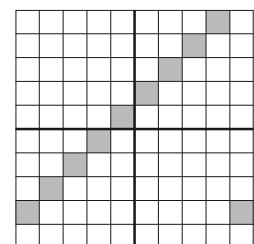
5er-Reihe



7er-Reihe



3er-Reihe



9er-Reihe