

Elke Dieck • Information



Hermann Schmid und Hermann Vortmann,

Übungen im Mathematikunterricht der Grundschule

Übung macht den Meister!

Ausgehend von einer Analyse von Zielen, Funktionen und Klassifikationen entwickeln die Autoren methodische Grundsätze für kindorientierte, operative und automatisierende Übungen. Die übersichtliche Darstellung der Übungen nach Inhalt, Material, Verlauf und Variationen erleichtert das schnelle Finden der geeigneten Übung für differenziertes Arbeiten. Ein Kapitel zum Kopfrechnen und der Kopfgeometrie runden das vielfältige Übungsangebot ab.

HERMANN SCHMID / HERMANN VORTMANN
Übungen
 im Mathematikunterricht
 der Grundschule
 Zur Didaktik des Übens
 und
 über 100 Übungen mit und ohne Material

Agentur Dieck

Übungsinhalt: 51. Tauscher¹⁾
Übungsinhalt: Addition/Subtraktion
Material: 5 Streichhölzer und Zettel (s. Abb.)
Verlauf: Partner

Die Streichhölzer werden zwischen die Partner gelegt

Die Partner zeichnen ein Schema auf ihren Zettel (kann auch vorbereitet und vorverfügt werden)

Die Übung ist auf vier Runden beschränkt. Bei dieser 100-Punkte-Version sind in das rechte obere Feld und darüber die Punkte, die ihm als Rest von 100 dann noch verbleiben. Von werden die getrennten Zahlen breiter. Spieler verbleibt im und darf die 100 auf seiner Seite um ein Streichholz vorlegen d.h. von der anderen Seite nehmen (in diesem Falle der Spieler 1). Die nächste Runde verläuft genauso, wobei jeweils die Zahl im linken Feld über der jeweiligen Reihe an die gewonnen hat, was die andere Hälfte auf seiner Seite summiert, in diesem Falle der Spieler 2.

Runde	Spieler 1	Spieler 2
100	73	27
46	37	9
73	23	7
7	23	

Spieler 1 gewinnt!

Übungsinhalt: 52. Grundrechnendominio
Vorschub: Verschiedenes
Material: Angelegtes Material oder Vorlagen?
Verlauf: Gruppenpiel

Diese Spiele sind nach dem Grundrechen der Domino aufgebaut, entweder als Reihenspiele oder als Kombinations

Die Karten liegen gut gemischt und werden auf dem Tisch oder jeder der Mitspieler anlegen kann. Zu Spielbeginn wird eine Karte offen zwischen die Spieler gelegt. Von hier jeder Spieler ruft eine seiner Karten an und zwar immer das Ergebnis an dem. Kann er dann ruft er nicht anlegen, mal er eine Karte vom „Stock“ nimmt. Wie als erste keine Karte ruft hat, ist Sieger.