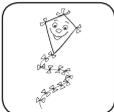
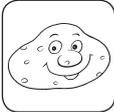
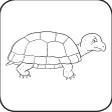


<b>Vorwort</b> .....	5
<b>Die Bedeutung von Veranschaulichungsmaterial in der Förderung</b> .....	6
<b>Der Einsatz der Spiele in der mathematischen Förderung</b> .....	7
<b>Die Spiele:</b>	
 1. „Die diebische Elster“ <b>Zählen zum Bestimmen der Anzahl</b> .....	8
 2. „Der rote Pirat“ <b>Simultanerfassen von unstrukturierten Mengen/ Zahlenzerlegung</b> .....	12
 3. „Der schönste Drachen“ <b>Zahlzerlegung der Zahlen 2 bis 9</b> .....	15
 4. „Das fleißige Bienchen“ <b>Zahlzerlegung der 10 nachvollziehen</b> .....	20
 5. „Der kluge König/Die kluge Königin“ <b>Zahlzerlegung der 10 einüben und automatisieren</b> .....	24
 6. „Der hungrige Igel“ <b>Anwendung des Vertauschungsgesetzes zur Vereinfachung von Plusaufgaben</b> .....	28
 7. „Das vergessliche Eichhörnchen“ <b>Über den Zehner-Zehnerstopp/ Struktur des Addierens einer Zehnerzahl mit Einern erkennen (<math>20 + 5</math>, <math>10 + 3</math>, ...)</b> .....	32
 8. „Die dicksten Kartoffeln“ <b>Über den Zehner-Zehnerstopp/Ergänzen zu der nächsten Zehnerzahl (<math>17 + \underline{\quad} = 20</math>, <math>36 + \underline{\quad} = 40</math>, ...)</b> .....	35

# Inhaltsverzeichnis

	9. „Das schnüffelnde Trüffelschweinchen“ <b>Über den Zehner-Zehnerstopp/ Den Zehnerstopp am Rechenrahmen nachvollziehen und einüben . . . .</b>	38
	10. „Die wilde Mäusejagd“ <b>Additionen mit dem Summanden 9 aus Additionen mit dem Summanden 10 ableiten . . . . .</b>	42
	11. „Das spannende Autorennen“ <b>Verdopplungsaufgaben automatisieren . .</b>	46
	12. „Die mies gelaunten Schildkröten“ <b>Verdopplungsaufgaben zum Rechnen beim Zehnerübergang nutzen/Verdoppeln + 1 . . . . .</b>	50
	13. „Der kleine Dino“ <b>Halbieren im Zahlenraum bis 20 . . . . .</b>	54
	14. „Die gefährliche Spinne“ <b>Zahlen bis 100 (bis 1000) hören, lesen, legen und vergleichen . . . . .</b>	57
	15. „Die erste 100!“ <b>Die Zehnerbündelung und das Stellenwertsystem nachvollziehen . . . . .</b>	60
	16. „Das lustige Würfeleinmaleins“ <b>Operationsverständnis der Multiplikation aufbauen . . . . .</b>	63
	17. „Die bunte 1x1-Schnecke“ <b>Einzelne 1x1-Reihen gezielt üben . . . . .</b>	67
	18. „Die schrecklichen Monster“ <b>Einzelne Reihen des kleinen „Einsdurcheins“ automatisieren . . . . .</b>	71