

Inhaltsverzeichnis				Rechnen bis 100	
					Seite
Vorwort					4
Nr.	Lerninhalt	Aufgabentyp *)	Spielform		
1	A	Einstellig ohne Zehnerüberschreitung	$E/ZE \pm ZE/E = ZE$	Ausmalen	5
	B			Bild aus Punkten	7
	C			Puzzle	9
	D			Domino	11
2	A	Einstellig bis zum/vom Zehner	$E/Z/ZE \pm E/ZE = Z/ZE$	Bild aus Punkten	13
	B			Geheimschrift	15
	C			Domino	17
	D			Puzzle	19
3	A	Einstellig mit Zehnerüberschreitung	$ZE/E \pm E/ZE = ZE$	Geheimschrift	21
	B			Puzzle	23
	C			Ausmalen	25
	D			Bild aus Punkten	27
4	A			Ausmalen	29
	B			Bild aus Punkten	31
	C			Geheimschrift	33
	D			Domino	35
5	A	Rechnen mit Zehnerzahlen	$Z/ZE \pm ZE/Z = ZE/E$	Bild aus Punkten	37
	B			Ausmalen	39
	C			Puzzle	41
	D			Geheimschrift	43
6	A	Zweistellig ohne Zehnerüberschreitung – mit Erreichen des Zehners/ Hunderterers	$ZE \pm ZE = Z/ZE/H$	Ausmalen	45
	B			Domino	47
	C			Geheimschrift	49
	D			Ja-Nein-Spiel	51
7	A			Bild aus Punkten	53
	B			Puzzle	55
	C			Ausmalen	57
	D			Domino	59
8	A	Zweistellig mit Zehnerüberschreitung	$ZE \pm ZE = E/ZE$	Geheimschrift	61
	B			Ja-Nein-Spiel	63
	C			Bild aus Punkten	65
	D			Ausmalen	67
9	A			Domino	69
	B			Bild aus Punkten	71
	C			Puzzle	73
	D			Ausmalen	75
10	A	Sachaufgaben	Geld	Geheimschrift	77
	B		Längen	Bild aus Punkten	79
	C		Längen, Zeit	Ausmalen	81
	D		Geld, Zeit	Puzzle	83

Spiele 1–9: Aufgabentypen A: $a +/ - b = x$, mit Anleitung
 B: $a +/ - b = x$

C: $x +/ - b = c$, $a +/ - x = c$
 D: $a +/ - b +/ - c = x$

*) E = Einer, Z = Zehner, ZE = Zehner und Einer, H = Hundert

Das Rechnen im 1. Hunderter und die dazugehörige Zehnerüberschreitung gehören zum **Basiswissen** jedes Kindes in der Primarstufe, in der Förderschule und in der Sekundarstufe. Das Beherrschen dieser Grundfertigkeiten ist unbedingte Voraussetzung für das Rechnen mit gerundeten Zahlen und für die Vorbereitung bzw. für die 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 Sachaufgaben 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 dreischrittige Aufgabenstellungen.

Die Spiele enthalten zwischen 16 und 24 Aufgaben und zwar meist *zur Hälfte als Plus-, zur anderen Hälfte als Minusaufgaben*. Eine Ausnahme ist die Spielgruppe 10 mit 6 bis 10 Sachrechenaufgaben.

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

Die Beschränkung auf insgesamt nur 6 verschiedene Spielformen mit leicht verständlichen Spielregeln (Ausmalen, Bild aus Punkten, Domino, Geheimschrift, Ja-Nein-Spiel, Puzzle) sorgt zum einen für den Erhalt der Übungsbereitschaft und vermeidet zum anderen die Verzettelung und unnötige zusätzliche Erklärungen durch die Lehrperson. Die Spiele eignen sich daher auch besonders zur **Binnendifferenzierung** im Unterricht integrierter Eingangsklassen.

Diese Rechenspiele lassen sich *unabhängig von jedem Lehrbuch* oder anderen Übungsmitteln einsetzen.

Die Spiele sind ideal geeignet zur Gestaltung von *Vertretungsstunden*.