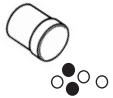


Handeln, spielen, erkennen

Blitz 1

Auf einen Blick



Plättchen werfen:

Wie viele rote, wie viele blaue Plättchen, wie viele zusammen?



Wendekarten:

Wendekarte bis 10 ziehen, Punkte erfassen, Anzahl nennen, Kontrolle mit der Rückseite



Fingerbilder:

Fingerbild zeigen, Anzahl erfassen und nennen



Spiel:

Diverse Würfelspiele (Leiterlenspiel, Eile mit Weile...), Anzahl Würfelaugen bestimmen



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 2

Zwanzigerreihe



Blitzset:

Zählen auf der Zahlenreihe von 1-20 und zurück  
Einzelne Zahlen abdecken, erraten



Wendekarten:

Sortieren, Ziffernreihe legen, Nachbarzahlen legen



Rechenkette:

Zählen und verschieben der Kugeln vor- und rückwärts



Spiel:

Elferspiel



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 3

Wie viele?



Blitzset:

Übungen auf dem 20er-Feld:

Plättli legen oder Punkte abdecken, Anzahl bestimmen



Wendekarten:

Wendekarte bis 20 ziehen, Punkte erfassen, Anzahl nennen,  
Kontrolle mit der Rückseite



Strukturiertes Legen:

Plättli oder andere Kleinteile strukturiert anordnen, Anzahl erfassen  
( $10+4=14$ )



Würfel:

Würfeln mit mehreren Würfeln, Würfel ordnen, Anzahl  
Würfelaugen bestimmen



Handeln, spielen, erkennen

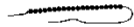
Blitz 4

Zerlegen



Blitzset:

Zahlenkarten ins Dach legen, mögliche Ergänzungen mit Zahlenkarten legen



Rechenkette:

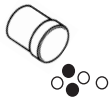
4-9 Kugeln vom Hauptteil wegschieben, Zerlegungen herausfinden



Fingerbilder:

Alle Fingerbilder (1-10) zeigen, Zerlegungen notieren

Bsp:  $5+3=8$



Plättchen werfen:

4-9 Plättchen werfen, Wie viele rote? Wie viele blaue?

Zerlegungen als Rechnung notieren





Handeln, spielen, erkennen

Blitz 5

Immer 10/Immer 20



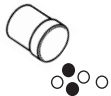
Blitzset:

Zwanzigerfeld: Punkte abdecken, ergänzen bis 10/bis 20



Rechenkette:

Zerlegungen von 10 oder 20 Kugeln herausfinden



Plättchen werfen:

10 Plättchen werfen. Wie viele rote? Wie viele blaue?

Zerlegungen als Rechnung notieren



Spiel:

Verliebte Zahlen: zwei Karten zusammen ergeben 20.

Wer am Schluss das ♥ hat, hat gewonnen.



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 6

Verdoppeln



Blitzset:

Zwanzigerfeld: Zahl in oberer Reihe zeigen, untere Reihe dazunehmen → verdoppeln



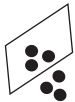
Rechenkette:

Anzahl Kugeln wählen, gleich viele Kugeln dazunehmen



Fingerbilder:

Zwei Kinder stehen einander gegenüber, beide zeigen die gleiche Anzahl, verdoppeln (8 verdoppeln:  $5+5=10$ ,  $3+3=6$ ,  $10+6=16$ )



Spiegeln:

Anzahl Plättli spiegeln, das Doppelte ermitteln



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 7

Plusaufgaben



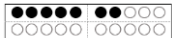
Blitzset:

Wendepfand auf die Zwanzigerreihe oder auf das Zwanzigerfeld legen



Rechenkette:

Kugeln abzählen, zweite Zahl dazuschieben



Abaco:

Startzahl einstellen, den Zehner auffüllen, neue Reihe links beginnen ( $7+3+4=14$ )



Spiel:

20 gewinnt: Würfeln, Zahlen laufend addieren. Sieger ist, wer zuerst 20 erreicht.



## Handeln, spielen, erkennen

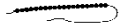
## Blitz 8

## Minusaufgaben



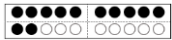
### Blitzset:

Wendepüttli auf die Zwanzigerreihe oder auf das Zwanzigerfeld legen, wegnehmen



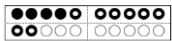
### Rechenkette:

Kugeln abzählen, zweite Zahl wegschieben



### Abaco:

Startzahl einstellen, zurück zum Zehner, neue Reihe rechts abbauen  
( $12 - 2 - 6 = 4$ )



### Spiel:



0 gewinnt: Würfeln, Zahlen laufend subtrahieren, bei 20 beginnen.  
Sieger ist, wer zuerst 0 erreicht.





Handeln, spielen, erkennen

Blitz 9

Halbieren



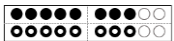
Blitzset:

Zwanzigerfeld: Zahl in zwei Reihen zeigen, halbieren (1 Reihe)



Rechenkette:

Anzahl Kugeln wählen, halbieren



Abaco:

Zahl in zwei Reihen einstellen, halbieren (1 Reihe)



Mengen halbieren:

Plättli oder andere Kleinteile gerecht auf zwei Kinder verteilen



Handeln, spielen, erkennen

Blitz 10

Zählen in Schritten



Blitzset:

Zwanzigerreihe: Schritte mit durchsichtigen Rechenchips oder Wendeplättchen legen



Rechenkette:

Zählen in Schritten, Kugeln dazuschieben




Wendekarten:

Schritte mit Wendekarten legen



Spiel:

Mini-Yatzy: 5 Würfel, 3 Würfe, Würfelzahl (z.B. ) auswählen und sammeln, Würfelsumme ermitteln, notieren.

Wer hat am Schluss mehr Punkte?

