

II.1.24

Mathematik – Zahlen & Operationen

Wir addieren fleißig – Plusaufgaben im Zahlenraum bis 100

Diana Hauser



© RAABE 2024

© markkujath.com/AdobeStock

Die Schülerinnen und Schüler können oft schon sehr früh problemlos bis 100 zählen. Sie begreifen jedoch erst viel später, wie das Zahlensystem aufgebaut ist und wie man sich im Hunderterfeld orientiert. Haben die Kinder das Zahlensystem verinnerlicht, kann man sukzessive dazu übergehen, ihnen das Addieren über die 20 hinaus erfolgreich näherzubringen. Dieser Beitrag für den Mathematikunterricht der Grundschule bietet abwechslungsreiches und differenziertes Material für das Plusrechnen im Zahlenraum bis 100 an. Vom Addieren von Einern ohne Zehnerübergang, über das Addieren von zweistelligen Zahlen mit Zehnerübergang bis hin zu Rechenmauern, Additionstabellen und Spielen. Ziel ist es, Ihnen ergänzende Materialien zur Verfügung zu stellen und dass die Kinder die Zahlen am Ende auch problemlos im Kopf addieren können.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	1 bis 2
Dauer:	ca. 7 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Sich im Zahlenraum orientieren; Grundrechenarten verstehen und anwenden; Zusammenhänge herstellen
Thematische Bereiche:	Plusaufgaben im ZR bis 100; Sich im Hunderterfeld orientieren; Einstellige und zweistellige Zahlen addieren
Medien:	Spiele, Test, Selbsteinschätzungsbogen, Beobachtungsbogen

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; SP: Spiel

UG: Unterrichtsgespräch; LV: Lehrervortrag; EA: Einzelarbeit; PA: Partnerarbeit



einfaches Niveau



mittleres Niveau



schwieriges Niveau

1./2. Stunde

Thema: Hunderterfeld, Stellenwerttafel und Addition von Einern

M 1 (AB) **Orientierung im Hunderterfeld** / Die L wiederholt zu Beginn der Stunde den Aufbau des Hunderterfelds, die SuS bearbeiten die Aufgaben zum Thema (EA, PA)

M 2 (AB) **Addition von Zahlenbildern und Stellenwerttafel** / Die SuS legen mit Zehnerstangen und Einerwürfeln Zahlen und addieren diese mithilfe der Zahlenbilder; die SuS lernen den Übergang zur Stellenwerttafel, um die Unterscheidung Zehner/Einer aufzugreifen (EA, PA)

M 3–M 5 (AB) **Einer addieren (ohne und mit Zehnerübergang)** / Die SuS lernen, wie sie von der kleinen zur großen Aufgabe kommen; den Zehnerübergang können sie mithilfe des Zahlenstrahls veranschaulichen (EA, PA)



Benötigt:

- für M 1: ggf. Hunderterfeld pro Zweiergruppe
- für M 2: evtl. Zehnerstangen und Einerwürfel

3. Stunde

Thema: Zweistellige Zahlen addieren (ohne und mit ZÜ)

M 6–M 8 (AB) **Zweistellige Zahlen addieren (ohne Zehnerübergang)** / Die SuS addieren zweistellige Zahlen schrittweise (EA, PA)



M 9–M 11 (AB) **Zweistellige Zahlen addieren (mit Zehnerübergang)** / addieren zweistelligen Zahlen mit ZÜ schrittweise (EA, PA)



4./5. Stunde

Thema: Rechnen im Kopf



M 12–M 14 (AB)

Rechenhäuser und Rechendreiecke / Die SuS addieren im Kopf und üben sich an anderen Aufgabenformaten; im mittleren und schwierigen Niveau addieren sie erstmalig auch 3 Zahlen (EA, PA)



M 15–M 17 (AB)

Additionstabellen und Rechenmauern / Die SuS addieren im Kopf und setzen sich mit dem Aufbau einer Rechenmauer auseinander; im mittleren und schwierigen Niveau lernen sie den Zusammenhang zwischen den Basissteinen und dem Deckstein kennen (EA, PA)

6./7. Stunde

Thema: Spiele und Rätsel

M 18 (SP)

Domino / Die SuS schneiden die Dominokarten aus und bringen sie zusammen auf dem Tisch in die richtige Reihenfolge, alternativ nummerieren sie die Steine auf dem Arbeitsblatt (PA)

M 19 (SP)

Bewegungsspiel 1 (für 2–4 Kinder) / Die SuS bewegen ihre Spielfigur auf dem Spielplan, dabei muss pro Spielzug eine Plusaufgabe gelöst oder eine sportliche Aktivität ausgeübt werden (GA)

M 20 (SP)

Bewegungsspiel 2 / Die SuS erhalten jeweils eine Zahlenkarte, die L oder ein/e SuS liest nacheinander Bedingungen vor, die die Kinder erfüllen müssen, dabei bewegen sich diese durch den Raum (GA, UG)

M 21 (AB)

Materialtitel / Beschreibung der Aktivität(en)

Vorbereitung:

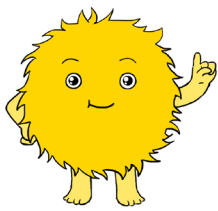
für M 19 Spielfiguren und -pläne in ausreichender Anzahl (pro Kleingruppe) vorbereiten

Benötigt:

für M 19: 1 Spielfigur für jedes Kind; 1 Spielwürfel pro Kleingruppe

Orientierung im Hunderterfeld

M 1



Im Hunderterfeld stehen die Zahlen von 1 bis 100.
Das Hunderterfeld besteht aus 10 Zeilen mit jeweils 10 Zahlen.

Aufgabe 1: Welche Zahlen fehlen? Fülle die Lücken.

a)

3		5
13	14	
	24	25

b)

37		
	48	
	58	

c)

		73
	82	
		93

d)

18		
	29	
38		

e)

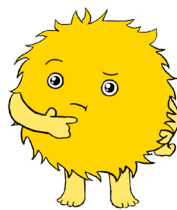
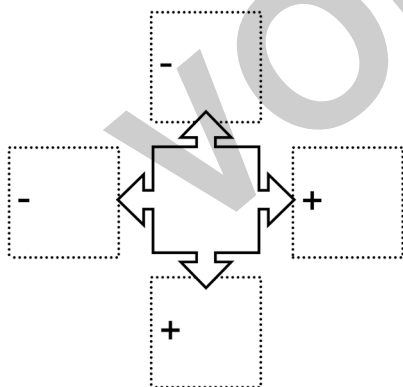
	42	

f)

	98	

© RAABE 2024

Aufgabe 2: Wie rechnest du im Hunderterfeld? Ergänze.



Aufgabe 3: Ergänze.

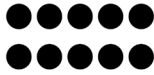

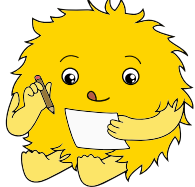
- a) $100 = 90 + \underline{\hspace{2cm}}$
- b) $100 = 10 + \underline{\hspace{2cm}}$
- c) $100 = 80 + \underline{\hspace{2cm}}$
- e) $100 = 50 + \underline{\hspace{2cm}}$
- f) $100 = 40 + \underline{\hspace{2cm}}$
- g) $100 = 70 + \underline{\hspace{2cm}}$
- h) $100 = 30 + \underline{\hspace{2cm}}$
- i) $100 = 20 + \underline{\hspace{2cm}}$
- j) $100 = 60 + \underline{\hspace{2cm}}$

Addition mit Zahlenbildern und Stellenwerttafel


M 2

Einer: ● 10 Einer = 1 Zehner

Zehner:

 Aufgabe 1: Rechne mit Zahlenbildern. Ergänze.

a) 

b) 

$22 + 10 = \underline{\quad}$

$21 + 7 = \underline{\quad}$

c) 

d) 

$16 + \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$13 + 8 = \underline{\quad}$


 Aufgabe 2: Trage die Zahl und die Rechnung in die Tabelle ein.

Z	E
1	6
3	5
4	7
	8
6	7
9	0
7	1

Zahl	=	Rechnung
16	=	10 + 6
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	
	=	

Additionstabellen und Rechenmauern

M 16

 **Aufgabe 1:** Rechne in der Additionstabelle.

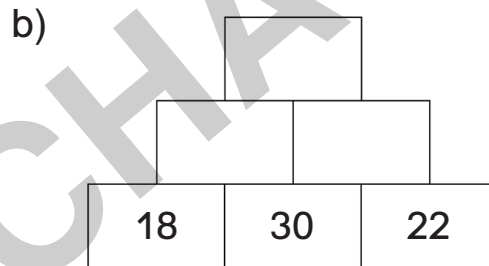
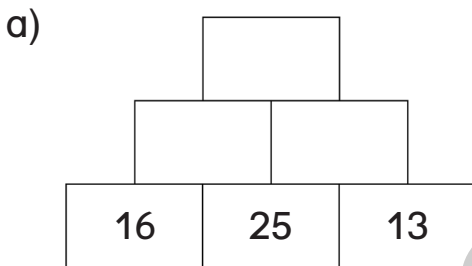
a)

+	9	12	21
14			
31		43	
27			
40			

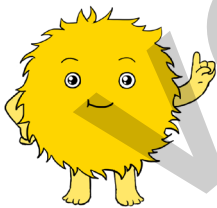
b)

+	15		33	46
	25			
22		42		
34				
26				

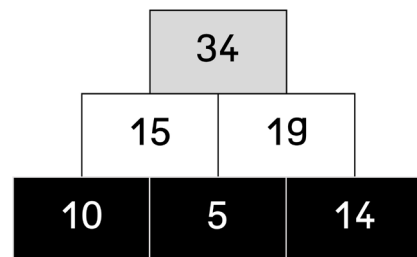
 **Aufgabe 2:** Ergänze die Rechenmauern.



 **Aufgabe 3:** Lies und verbinde.



Die schwarzen Steine sind die Basissteine. Der graue Stein oben ist der Deckstein.



Wenn der rechte Basisstein um 1 größer wird, ...

dann wird der Deckstein um 2 größer.

Wenn der mittlere Basisstein um 2 größer wird, ...

dann wird der Deckstein um 1 größer.

Wenn der linke Basisstein um 2 größer wird, ...

dann wird der Deckstein um 4 größer.

Bewegungsspiel 1 (für 2–4 Kinder)

M 19



Und so geht's:

Ihr braucht 1 Würfel und 1 Spielfigur pro Kind. Würfelt abwechselnd.

- Rechnungs-Feld: Das Kind rechnet und nennt die Lösung. Ist sie richtig, bleibt es stehen. Ansonsten rückt es 2 Felder zurück.
- Text-Feld: Das Kind führt die Bewegung aus. Macht es sie richtig, bleibt es stehen. Ansonsten geht es 2 Felder zurück.

Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen!

