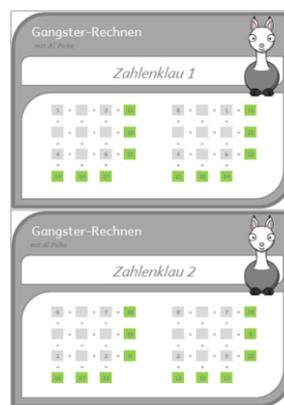


Gangster-Rechnen

mit Al Paka

In dieser Kartei geht es um das entdeckende und probierende Lösen von Additionsaufgaben, bzw. der Anwendung von Lösungsstrategien, die über eine reine Rechenfertigkeit hinausgehen.



Die Form der Aufgaben soll die Kinder dazu anregen, die Felder durch geschicktes Probieren und Einsetzen der fehlenden Zahlen zwischen 1 und 9 zu lösen.

Beim Einsetzen der Zahlen müssen sich die Kinder mit zunehmender Schwierigkeit (grün = einfach, gelb = mittel, rot = schwer) von der reinen Additionsoperation lösen, vorausschauend planen und natürlich geschickt einsetzen.

Gangster-Rechnen

mit Al Paka



Zahlenklau 1

$$\begin{array}{r} 1 + \square + 3 = 11 \\ + \quad + \quad + \\ \square + \square + \square = 19 \\ + \quad + \quad + \\ 4 + \square + 6 = 15 \\ = \quad = \quad = \\ 14 \quad 14 \quad 17 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 + \square + 1 = 11 \\ + \quad + \quad + \\ \square + \square + \square = 21 \\ + \quad + \quad + \\ 4 + \square + 6 = 13 \\ = \quad = \quad = \\ 21 \quad 10 \quad 14 \end{array}$$

Gangster-Rechnen

mit Al Paka



Zahlenklau 2

$$\begin{array}{r} 6 + \square + 7 = 18 \\ + \quad + \quad + \\ \square + \square + \square = 19 \\ + \quad + \quad + \\ 1 + \square + 3 = 8 \\ = \quad = \quad = \\ 16 \quad 17 \quad 12 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 + \square + 7 = 19 \\ + \quad + \quad + \\ \square + \square + \square = 8 \\ + \quad + \quad + \\ 3 + \square + 9 = 18 \\ = \quad = \quad = \\ 13 \quad 15 \quad 17 \end{array}$$