

Arbeitsblatt-1

zum Studium Dyskalkulie

Finde den Weg der Maus zum Käse. Dabei darf sie nur an Zahlen entlang laufen, die durch 3 teilbar sind.



3	21	23	7	8	16	12	5	32	87
44	12	52	61	0	22	53	37	19	55
2	9	27	6	88	14	17	13	10	13
31	46	0	33	38	59	40	8	40	7
46	9	3	15	53	31	21	27	6	29
38	24	13	52	16	28	18	31	12	49
43	18	30	9	15	12	24	11	3	31
19	58	43	5	14	19	56	34	15	8
50	71	13	42	37	25	22	32	9	30
32	21	30	3	10	5	37	35	49	3
19	15	47	24	22	20	27	21	12	18
27	18	98	15	9	6	12	2	7	56
9	47	17	37	22	35	29	26	41	28
12	15	55	21	12	30	41	24	18	27
16	9	3	24	19	12	12	3	22	6
23	4	51	17	34	25	97	5	50	30



Lösung

3	21								
	12								
	9	27	6						
			33						
	9	3	15			21	27	6	
	24					18		12	
	18	30	9	15	12	24		3	
								15	
								9	30
	21	30	3						3
	15		24			27	21	12	18
27	18		15	9	6	12			
9									
12	15		21	12	30		24	18	27
	9	3	24		12	12	3		6
									30

Rechen-Kartenspiel mit UNO-Karten

Zu den gebräuchlichen Spielkarten kommt ein Würfel hinzu. Sind schon alle Rechenarten bekannt, kann auf dem Würfel +; -; *; / stehen. Zwei Würfelseiten können als Joker genutzt werden. (das heißt, das Kind kann sich die Rechenoperation aussuchen)

Die Regeln sind ganz einfach und je nach Lernstand des Kindes anpassbar.

Z.B. Addition und Subtraktion bis 100. Ziel ist es alle seine Karten los zu werden und dabei der Ziel – Zahl - 100 möglichst nah zu kommen. Denn diese Punktzahl wird dem Sieger pro Runde gutgeschrieben.

Würde man beim Ablegen einer Karte über die 100 kommen, hat man die Möglichkeit statt eine Karte zu legen eine neue Karte zu ziehen, darf diese dann aber nicht sofort ablegen. Der Nächste ist dran und hat die Chance zu gewinnen. Durch geschicktes Ablegen kann man seinen Gegner ganz schön in die Bedrängnis bringen, aber auch manchmal selber Pech haben.

Vorbereitung

Jedes Kind erhält 10 Karten. Die erste Karte wird vom Stapel umgedreht.

Nun würfelt der erste Spieler das Rechenzeichen. Er legt eine Karte auf den Stapel und gibt das Ergebnis an. Dann ist der Nächste dran mit würfeln und dem Legen einer seiner Karte. Hat man nur noch eine Karte auf der Hand muss man das ankündigen, damit jeder Bescheid weiß. Hat man seine letzte Karte abgelegt, ruft der Sieger: „ Ich bin der Rechenkünstler“.

Viel Spaß beim Spielen.

AB-5 OD

Bilde eine Kettenaufgabe, deren Ergebnis 12 ergibt. Streiche dabei die benutzten Zahlen durch und die benutzten Rechenzeichen.

Viel Spaß!

-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
x	1	4	2	6	8	3	9	2	9	6	5	2	1	4	:
x	3	7	6	2	1	8	8	2	1	4	4	2	9	1	:
x	5	9	1	3	4	6	1	7	5	9	7	3	4	8	:
x	7	2	7	9	2	4	3	8	6	9	1	2	6	1	:
x	5	8	6	5	8	2	9	8	2	9	7	5	3	2	:
x	8	5	1	6	3	4	1	4	9	1	7	2	1	3	:
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

AB-7

Würfekünstler

Für dieses Spiel benötigst du 6 Würfel und einen Würfelbecher.

Ziel ist es, durch geschickte Rechenoperationen, die gewürfelten Augenzahlen so einzusetzen, dass ein möglichst hohes Ergebnis zustande kommt.

Je nach Lernstand des Kindes kann das Spiel nur mit Plus und Minus gespielt werden, oder auch mit allen vier Grundrechenarten.

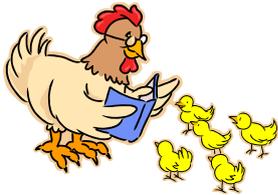
Spielt man jeweils 5 Runden, werden die Ergebnisse am Ende addiert und der Sieger steht fest.

Man kann das Spiel auch wie ein Darth-Spiel spielen.

Vorlage sind z.B. 300 Punkte. Nun wird abwechselnd gewürfelt und die Würfelaugen werden subtrahiert. Wer zuerst bei null angekommen ist, hat gewonnen.

AB-6 –OD

Die Henne hat ein Küken verloren. Zeige ihr den Weg! Gehe und zähle dabei die Felder rückwärts.



25	11	22	21	14	11	18	16	5	24
17	24	23	7	20	6	7	17	1	13
8	19	3	12	13	19	4	2	8	3
10	15	12	6	16	18	20	6	0	17
18	4	15	16	17	22	2	15	9	23
9	14	5	21	23	10	7	6	5	4
20	13	12	11	10	9	8	14	2	3
25	19	0	13	24	1	21	25	1	0

