ABENTEUER MARIENKÄFER

Ich kann im Zahlenraum 1 bis 20 plus und minus rechnen.

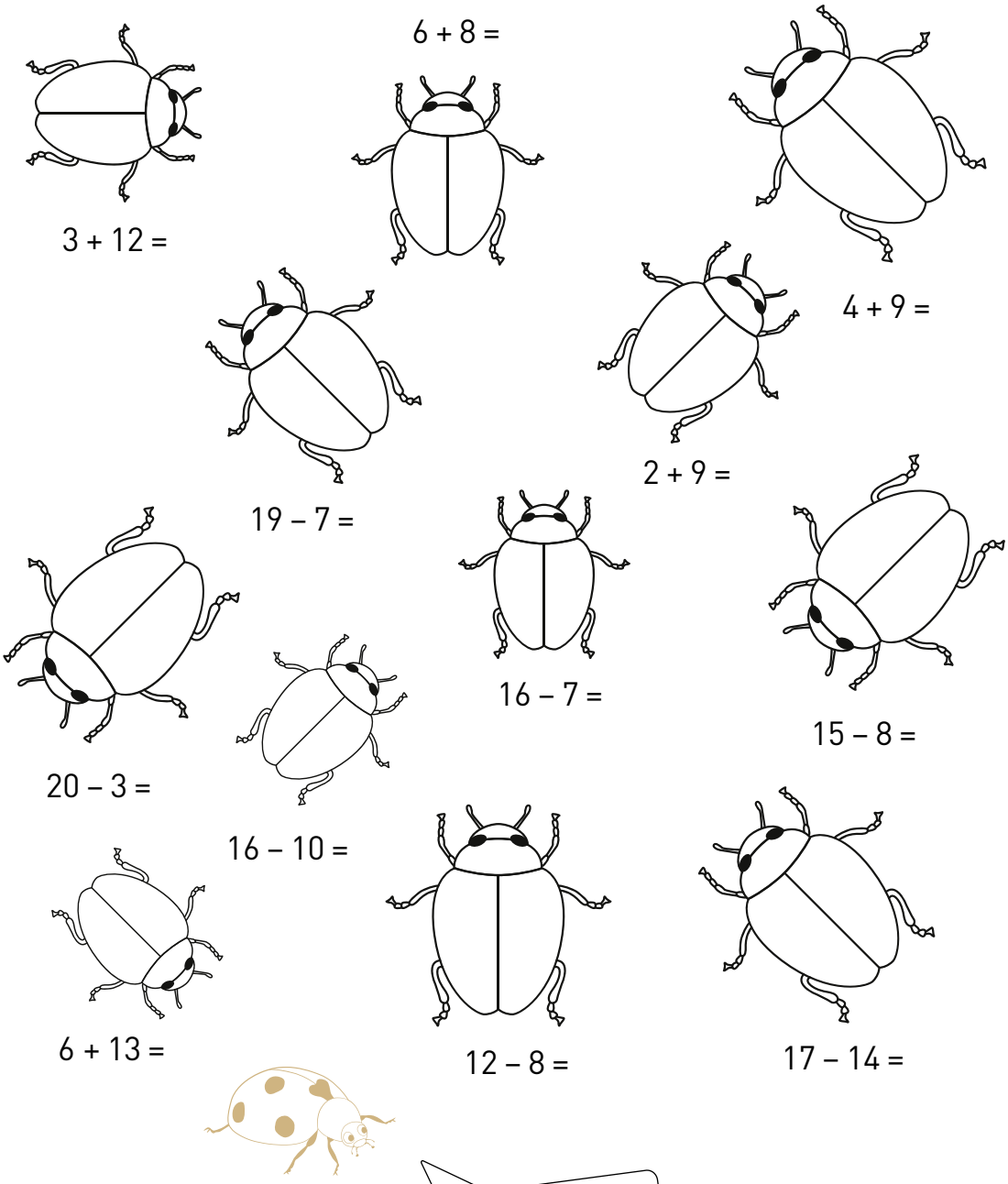
DIE BUNTEN MARIENKÄFER 2

★★☆

–

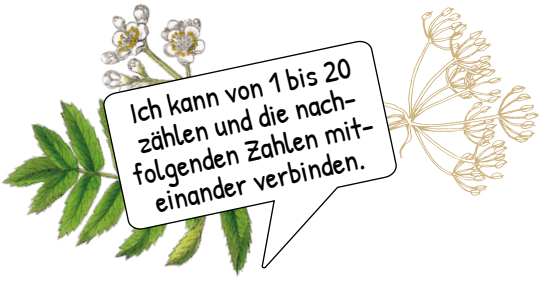
Löse die Rechnungen. Male die Käfer dann mit der richtigen Farbe an.

3 4 6 7 9 11
12 13 14 15 17 19



Male das Ergebnis als Punkte auf den Rücken.

ABENTEUER MARIENKÄFER



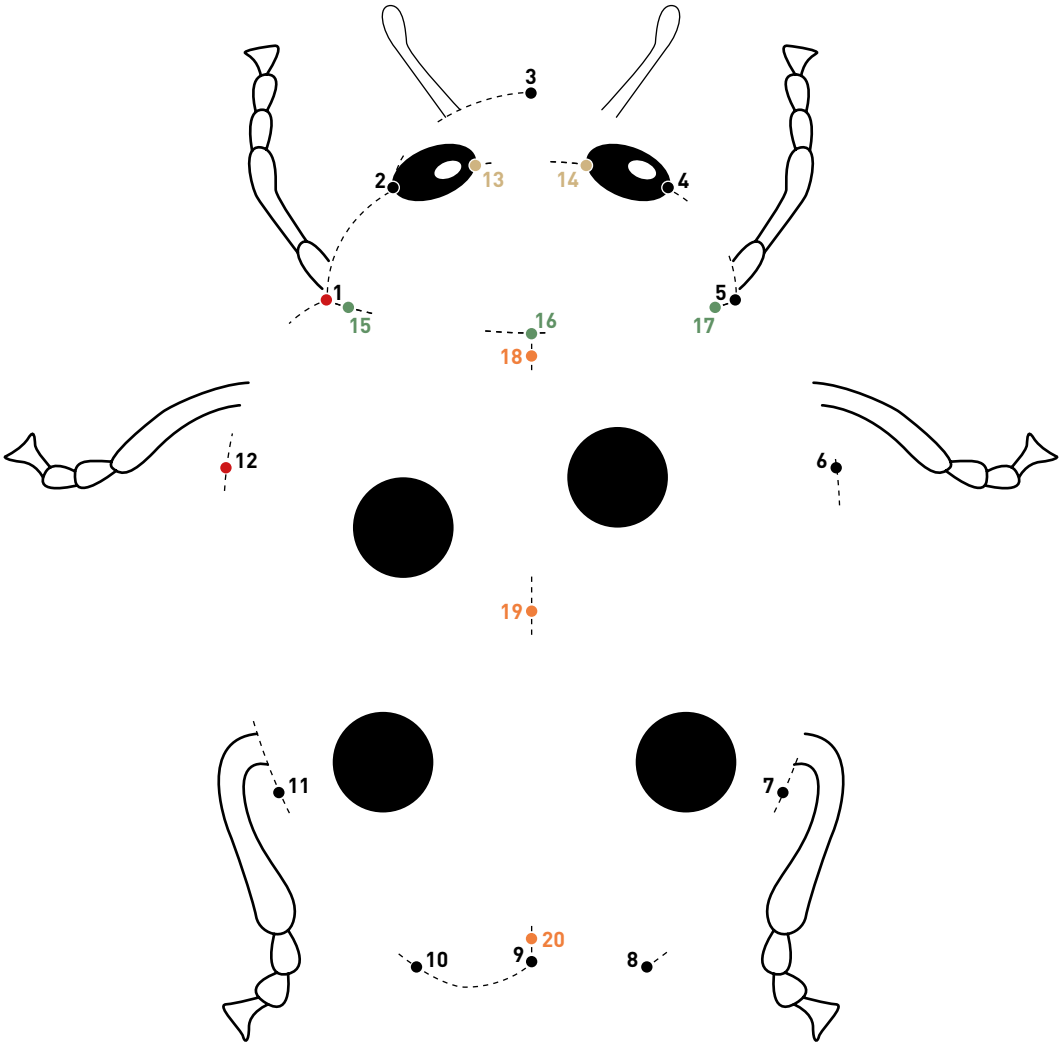
DER UNFERTIGE KÄFER

★★☆

–

Starte bei 1 und verbinde die Zahlen bis 20. Beginne mit 1 bis 12.
Verbinde folgende Zahlen einzeln:

- 13 bis 14
- 15 bis 17
- 18 bis 20
- 12 bis 1



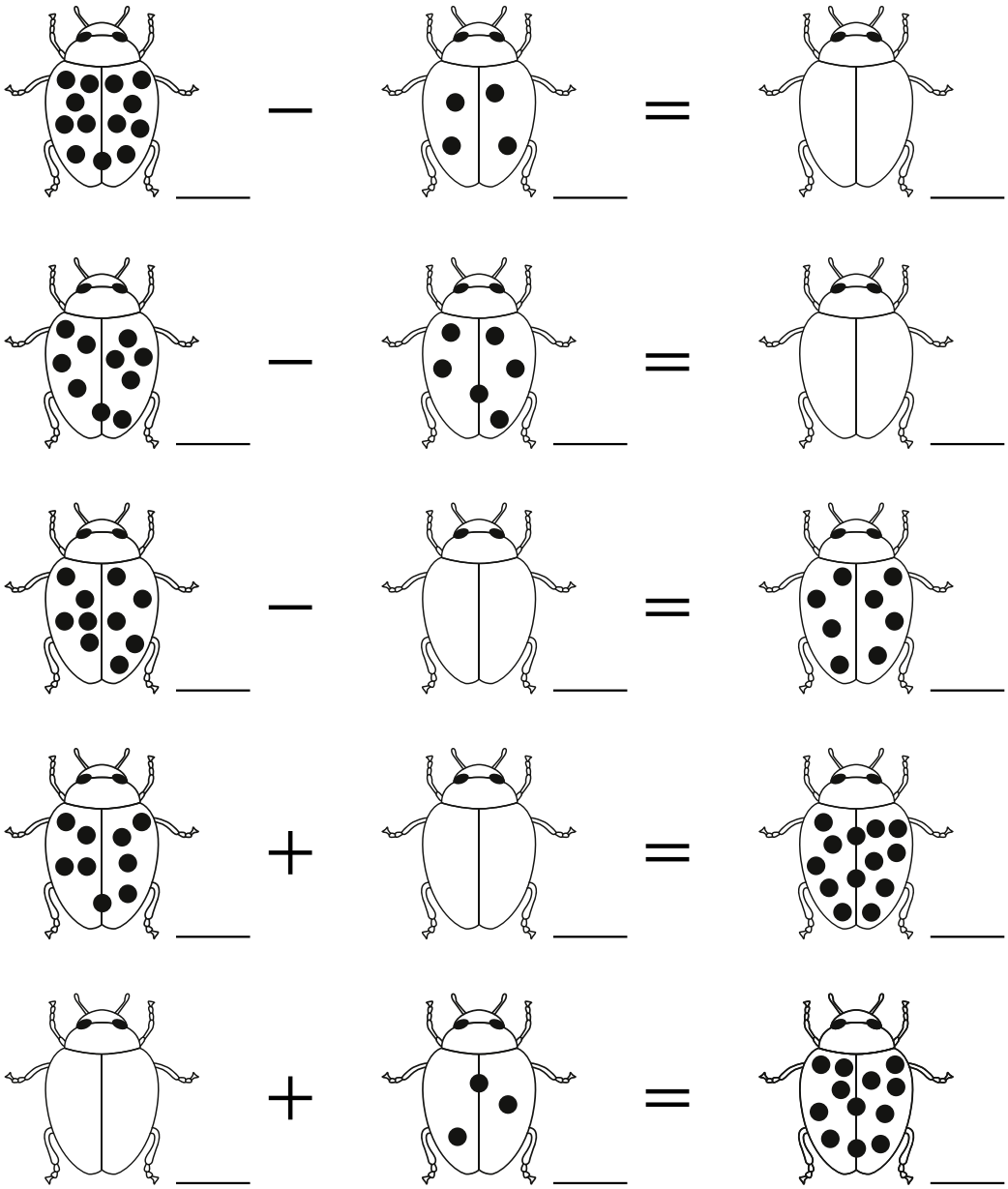
ABENTEUER MARIENKÄFER

PUNKTE RECHNEN

★★☆

–

Ergänze die Punkte, damit die Rechnung aufgeht.
Tipp: Schreibe zuerst die Zahlen der Punkte neben die Marienkäfer.



Zeichne auf die Rückseite eigene Rechnungen mit Käfern. Lasse ein anderes Kind die Rechnungen lösen.

ABENTEUER MARIENKÄFER®

Ich kann im Zahlenraum 1–20 plus rechnen.

KÄFER IM ZAHLENGITTER 1

★☆☆

–

Rechne plus mit den Käfern.

Addition im 10er-Raum

+	2	3	4	5
2				
3				
5				
4				

Addition im 20er-Raum

+	3	4	5	6
13				
10				
14				
12				

ABENTEUER MARIENKÄFER®

Ich kann im Zahlenraum 1–20 minus rechnen.

KÄFER IM ZAHLENGITTER 2

★★☆

–

Rechne minus mit den Käfern.

Subtraktion im 10er-Raum

—	2	3	4	5
8				
9				
10				
7				

Subtraktion im 20er-Raum

—	3	4	5	6
17				
20				
16				
19				

ABENTEUER MARIENKÄFER

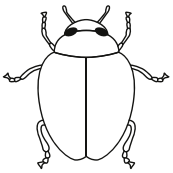
Ich kann Zahlen im Zahlenraum von 1–20 halbieren.

PUNKTE HALBIEREN

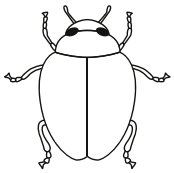
★★☆

–

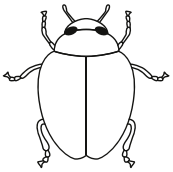
Halbiere die Punktzahl und verteile sie gleichmässig auf beiden Flügelseiten.
Schreibe auch die Rechnung dazu. Zeichne rechts weitere Beispiele.



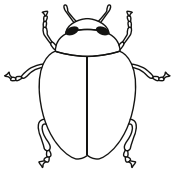
_____ + _____ = 12



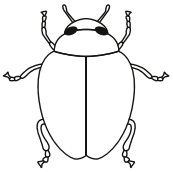
_____ + _____ = _____



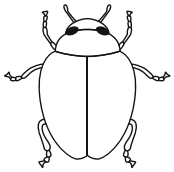
_____ + _____ = 16



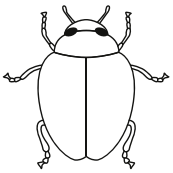
_____ + _____ = _____



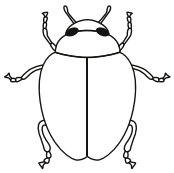
_____ + _____ = 8



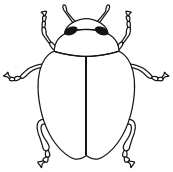
_____ + _____ = _____



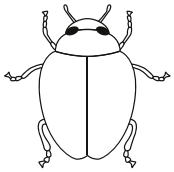
_____ + _____ = 10



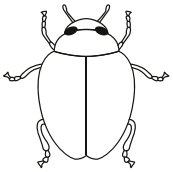
_____ + _____ = _____



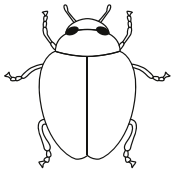
_____ + _____ = 4



_____ + _____ = _____



_____ + _____ = 14



_____ + _____ = _____

Decke eine Flügelseite ab und lasse ein anderes Kind die Punktzahl verdoppeln.