Lernziele 1.2	Ordnen / Zerlegen / Verdoppeln	© MATHE LZK 1

Grundanforderungen	**Du kannst Zahlen bis 24 der Grösse nach ordnen.** → Arbeitsheft gelb S.22-23
	Du kennst die Vergleichszeichen <, >, = und kannst sie richtig einsetzen. → Arbeitsheft gelb S.24-25
	Anhand vorgegebener Zahlen kannst du Gleichungen und Ungleichungen richtig aufstellen. → Arbeitsheft gelb S.26-27
	Du findest verschiedene Zerlegungen zu einer vorgegebenen Zahl. → Arbeitsheft gelb S.28-31
	Du kannst alle Zahlen bis 10 verdoppeln. → Arbeitsheft gelb S.32
	Du kannst alle Zahlen bis 20 halbieren. → Arbeitsheft gelb S.34
erweiterte Anforderungen	**Du kannst ohne Hilfsmittel die benachbarten Fünferzahlen einer bestimmten Zahl bestimmen.** → Zusatzblatt ZB 2.1 / ZB 2.2
	Du kannst fehlende Zahlen eines Zahlenhauses ergänzen. → Zusatzblatt ZB 2.3 / ZB 2.4
	Du kannst auf dem Zahlenstrahl fehlende Zahlen bestimmen. → Zusatzblatt ZB 2.5
	Du kannst auf dem Zahlenstrahl in vorgegeben Schritten vorwärts und rückwärts zählen. → Zusatzblatt ZB 2.6

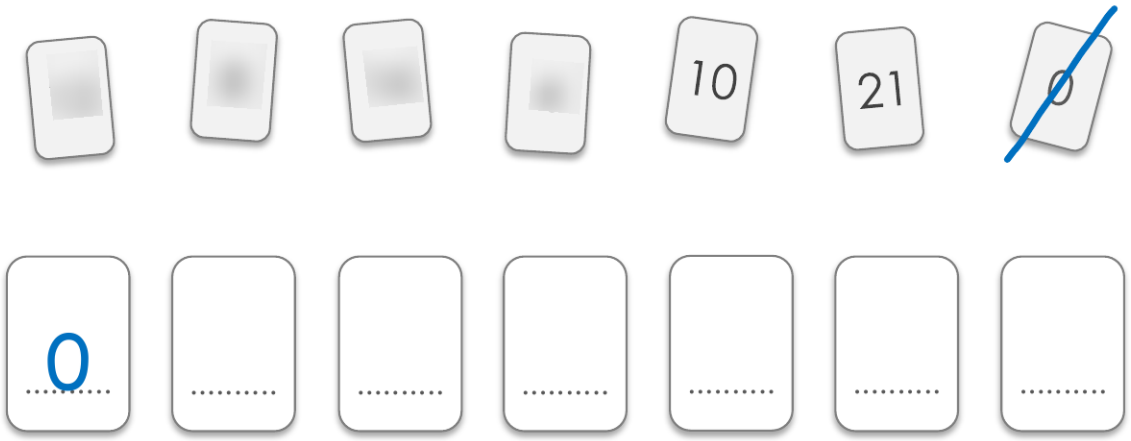
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

LZK 1.2	Ordnen / Zerlegen / Verdoppeln	25 min	Name: .....

Grundanforderungen

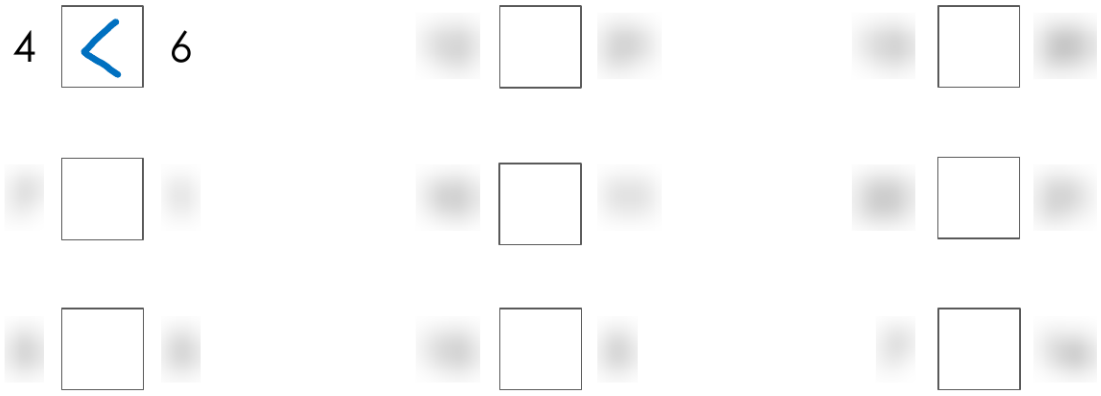
3 P.

1. Ordne die Zahlen der Grösse nach. Beginne mit der kleinsten Zahl.



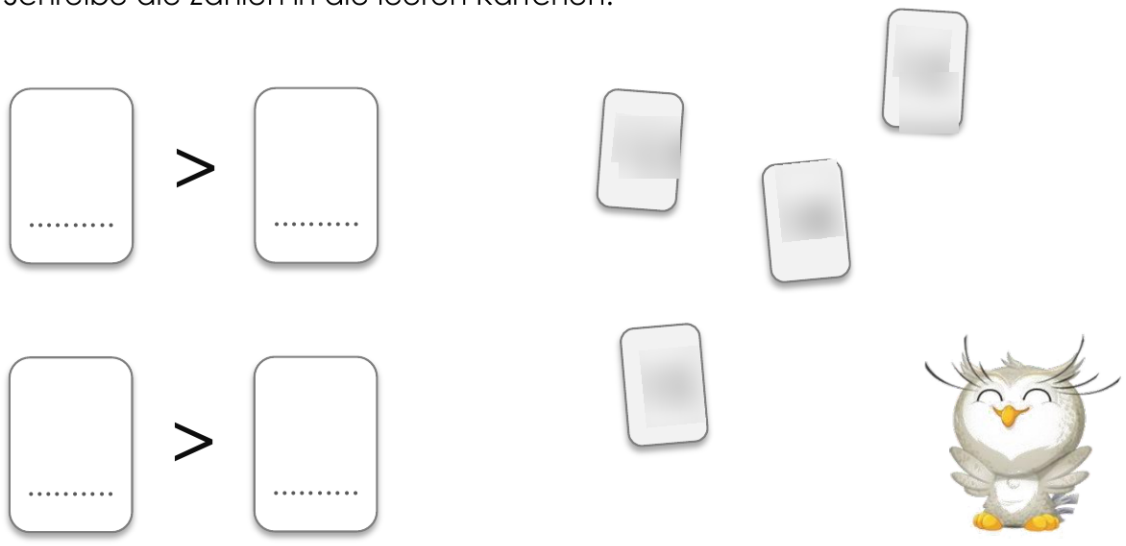
4 P.

2. Welche Zahl ist grösser? Trage das passende Vergleichszeichen ein.



2 P.

3. Lege die vier Karten so hin, dass die Zeichen stimmen.
Schreibe die Zahlen in die leeren Kärtchen.



© MATHE LZK 1.2
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

Grundanforderungen

5 P.

4. Schreibe **ohne Hilfsmittel** unterschiedliche Zerlegungen für die Zahlen auf.

[illegible]
3 + [illegible]
+
+
+
+





[illegible]
+
+
+
+
+
+

3 P.

5. **Verdopple** die Zahlen ohne Hilfsmittel.



3 + 3	[illegible] +	[illegible] +

3 P.

6. **Halbiere** die Zahlen ohne Hilfsmittel.



14	[illegible]	[illegible]
+	+	+

© MATHE LZK 1.2
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

erweiterte Anforderungen

2 P.

7. Bestimme die **benachbarten Fünferzahlen**.

0 ← 3 → 5

..... ← [illegible] → .....

..... ← [illegible] → .....

..... ← [illegible] → .....

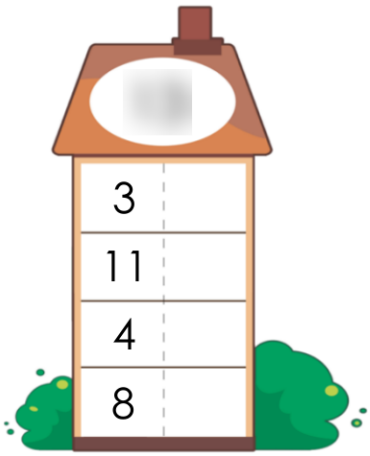
..... ← [illegible] → .....

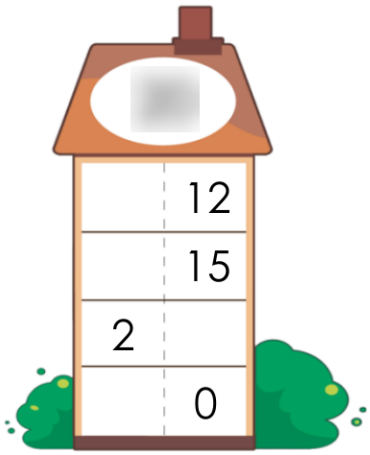


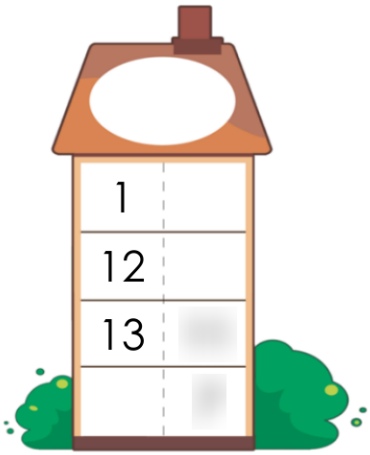
3 P.

8. Im Zahlenhaus wohnen immer **gleich viele Menschen auf einem Stock**.

Ergänze die fehlenden Zahlen.







Unterschrift Eltern	ø	/ 25 P.	Note

© MATHE LZK 1.2
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

Zusatzblätter zu den erweiterten Anforderungen

Zusätzlich in der Prüfungssammlung
MATHE LZK enthalten.

Diese Zusatzblätter dienen der gezielten Förderung und Vertiefung.



ZB 2.1 Fünferzahlen kennenlernen

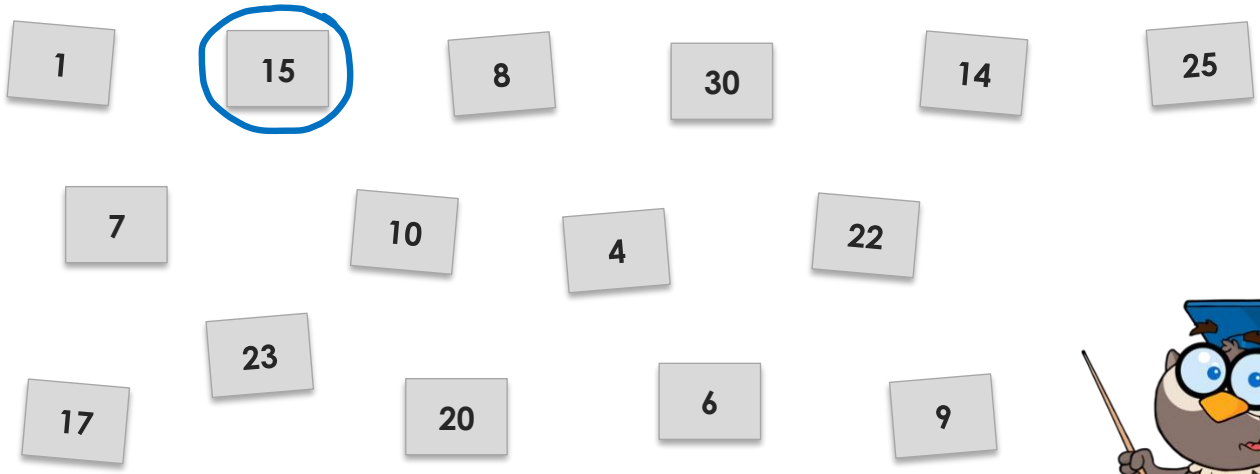
1.2 Erweiterte Anforderungen

Kannst du in Fünferschritten vorwärts und rückwärts zählen?
Lerne die grün markierten Zahlen auswendig.

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

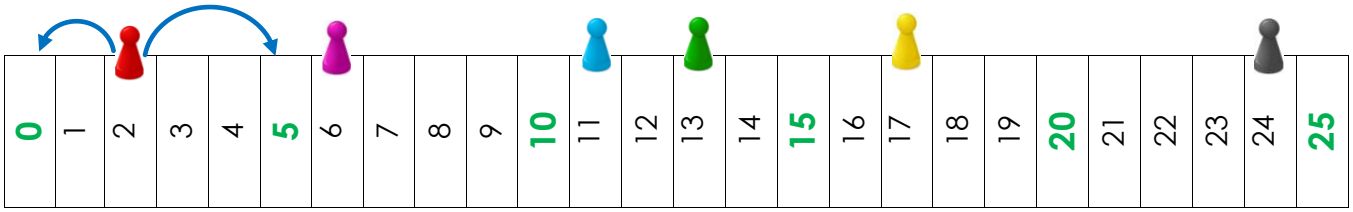
Die Fünferzahlen enden immer mit **5** oder **0**.

Welcher dieser Zahlen sind Fünferzahlen? Kreise sie ein.





Herr Eule legt 6 Spielfiguren auf den Zahlenstrahl.
Wie heissen die **benachbarten Fünferzahlen von jeder Spielfigur**?



0 .... 5 ....

....

....

© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

ZB 2.2 Fünferzahlen bestimmen

1.2 Erweiterte Anforderungen

Bestimme die benachbarten Fünferzahlen der Häuserreihen.



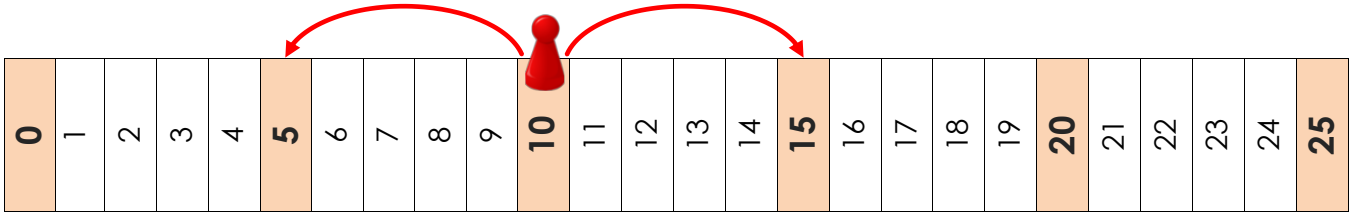
....



....

Wie heissen die benachbarten Fünferzahlen einer Fünferzahl?

Schau dir das Beispiel gut an.



Die benachbarten Fünferzahlen von 10 sind **5** und **15**.

Bestimme die benachbarten Fünferzahlen.

0	← 3 →	5	.....	← 5 →	.....
.....	← 15 →	.....	.....	← 7 →	.....
.....	← 10 →	.....	.....	← 20 →	.....
.....	← 17 →	.....	.....	← 19 →	.....
.....	← 22 →	.....	.....	← 25 →	.....

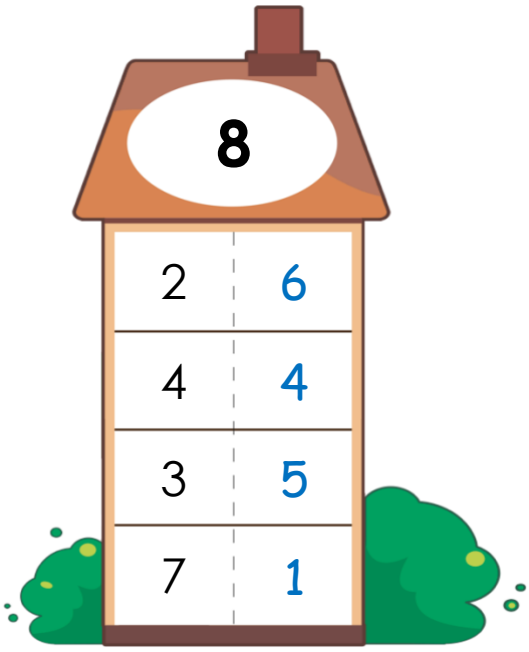
© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

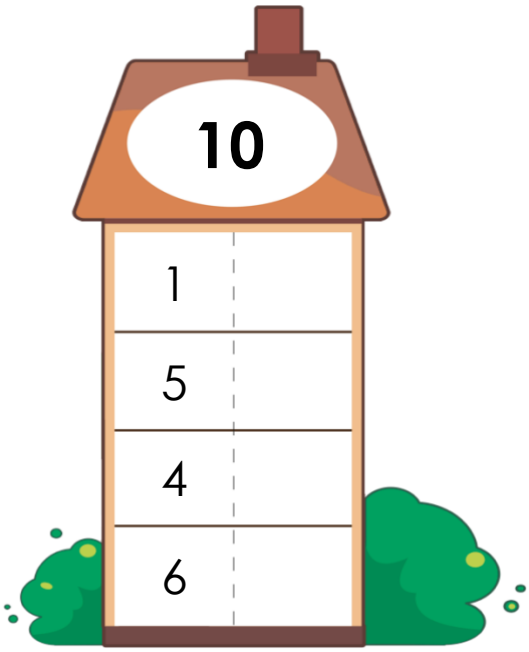
ZB 2.3 **Das Zahlenhaus**

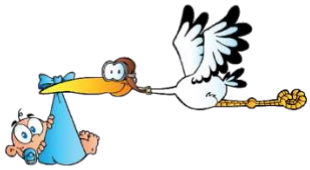
1.2 Erweiterte Anforderungen

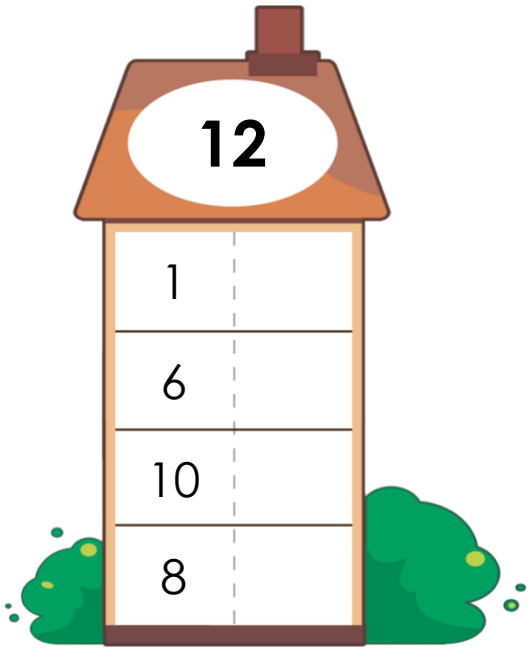
Im Zahlenhaus wohnen immer **gleich viele Menschen auf einem Stock**.

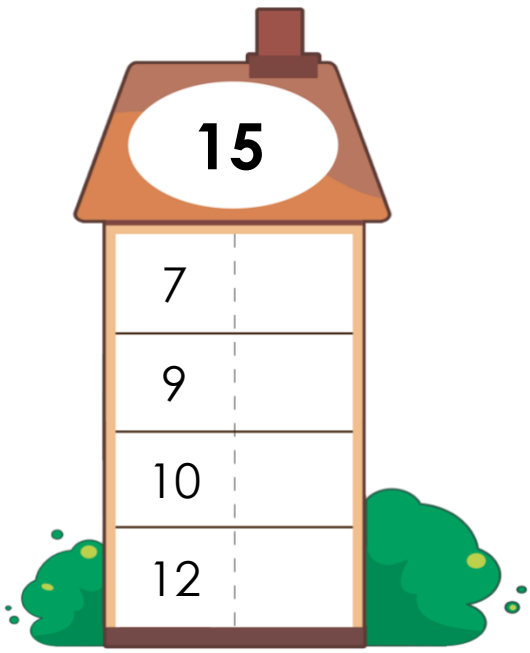
Ergänze die fehlenden Zahlen wie im Beispiel.











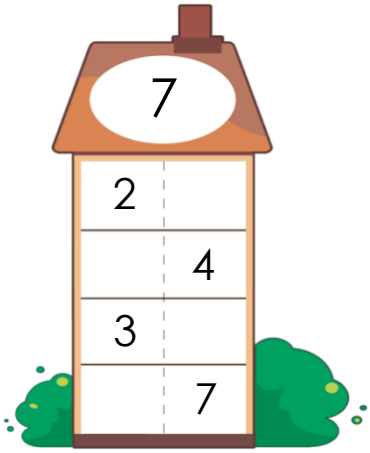
© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

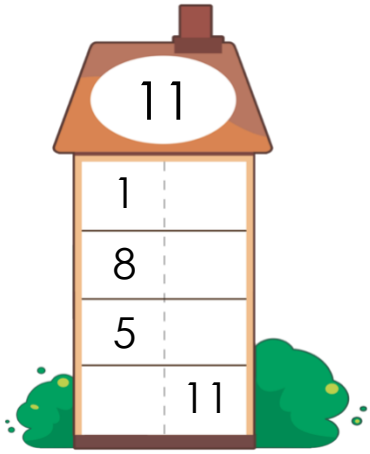
ZB 2.4 **Zahlenhäuser für Profis**

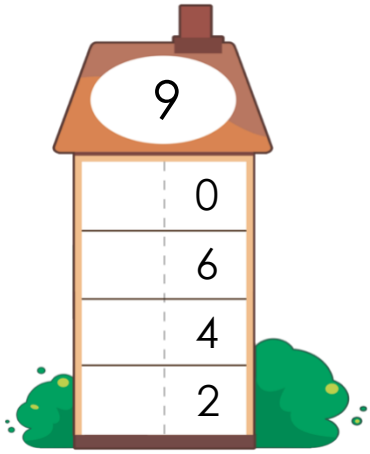
1.2 Erweiterte Anforderungen

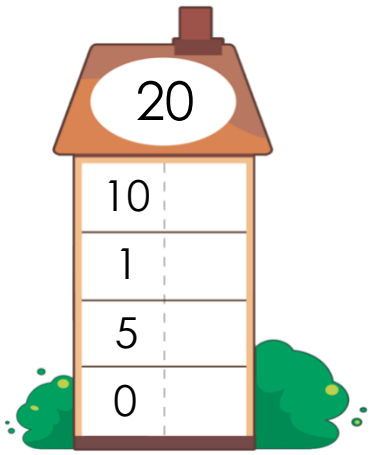
Im Zahlenhaus wohnen immer **gleich viele Menschen auf einem Stock**.

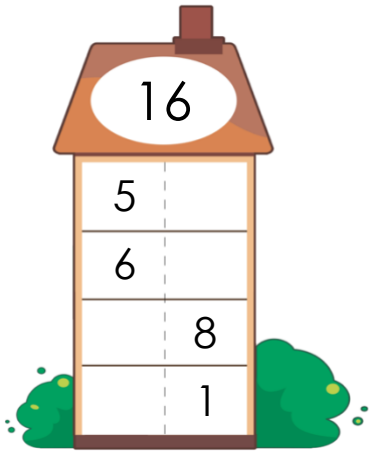
Ergänze die fehlenden Zahlen.

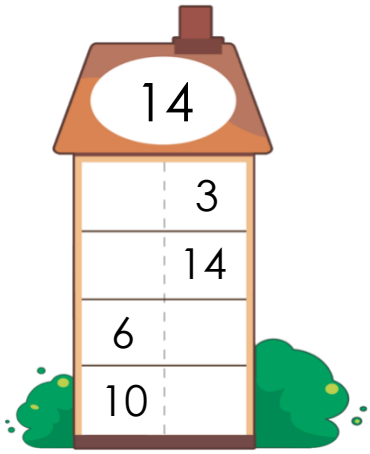


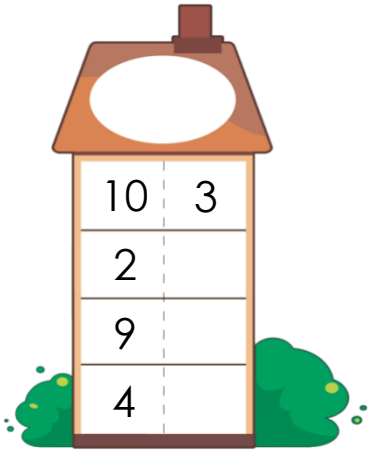


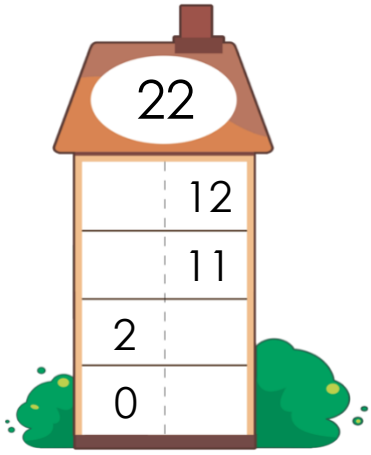


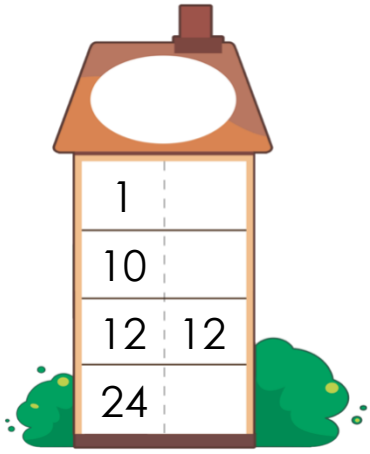












© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

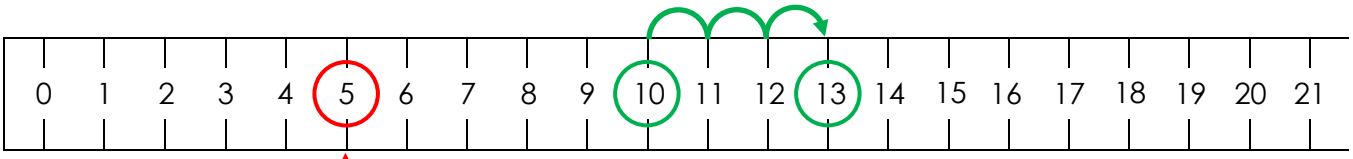
ZB 2.5 Der Zahlenstrahl

1.2 Erweiterte Anforderungen

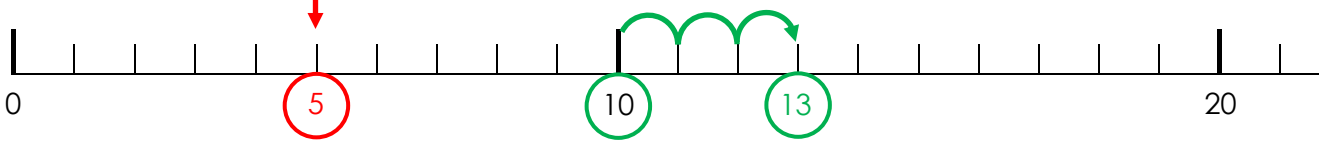
Der Zahlenstrahl ist dem Zahlenband sehr ähnlich.
Auf dem Zahlenstrahl werden aber nicht alle Zahlen aufgeschrieben. Um die Orientierung zu behalten, werden auf dem Zahlenstrahl alle **Zehnerschritte mit einem höheren Strich** gekennzeichnet.

Schau dir das Beispiel an.

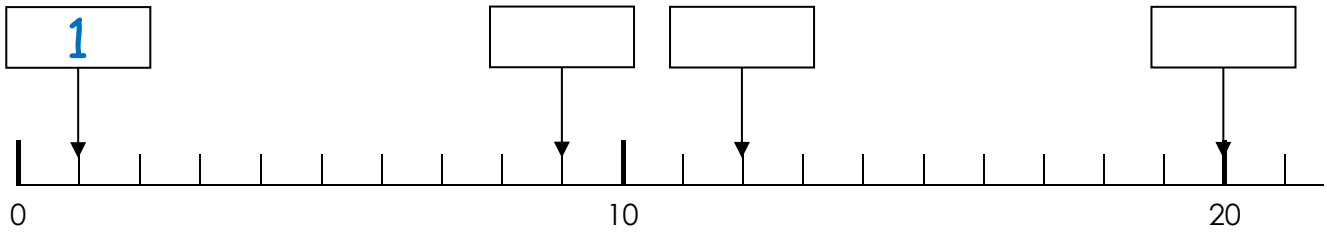
Zahlenband

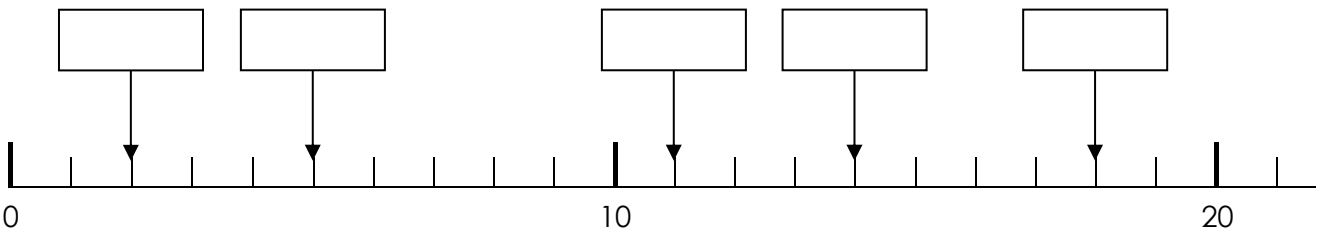


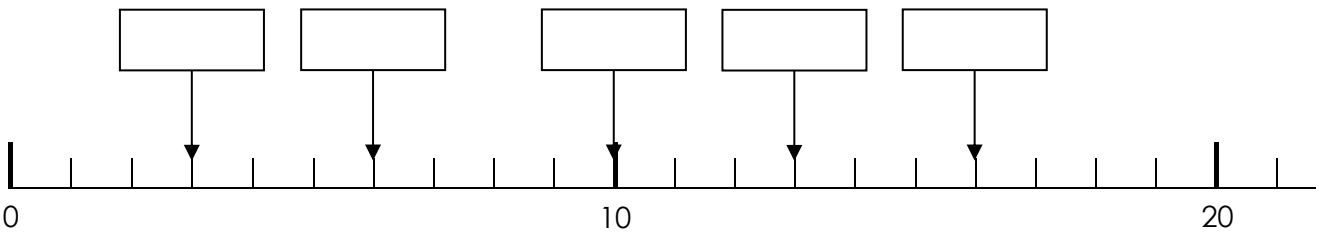
Zahlenstrahl



Bestimme nun selbst die gesuchten Zahlen.







© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH

ZB 2.6 Auf dem Zahlenstrahl hüpfen

1.2 Erweiterte Anforderungen

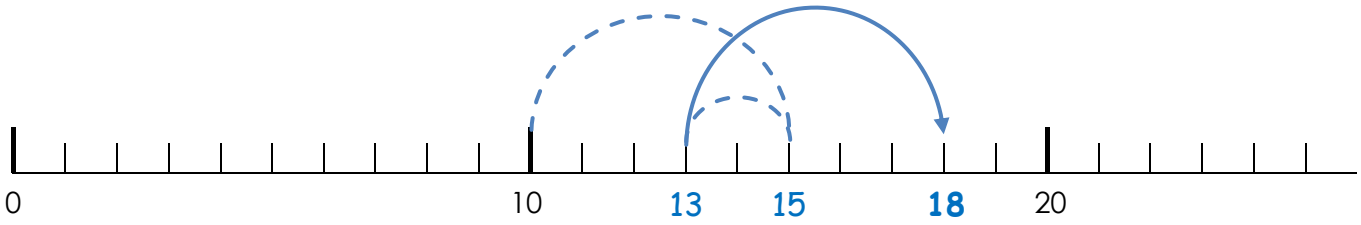
Folge den Anweisungen und zeichne deinen Weg auf.

Schau dir das Beispiel an und löse die nächsten Aufgaben.

Beispiel

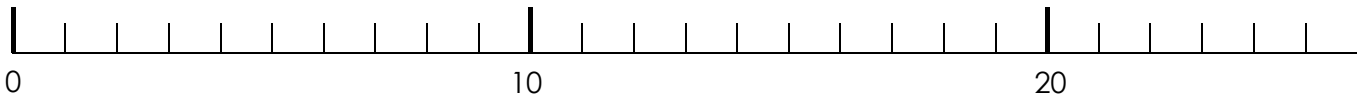
1. Starte bei 10 und gehe 5 Schritte vor
2. Gehe 2 Schritte zurück
3. Gehe wieder 5 Schritte vor

Die Endzahl heisst 18



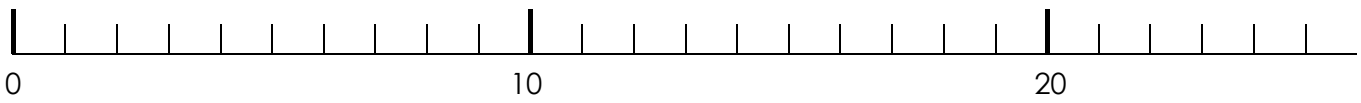
1. Starte bei 5 und gehe 4 Schritte vor
2. Gehe nochmals 4 Schritte vor
3. Gehe 2 Schritte zurück

Die Endzahl heisst



1. Starte bei 15 und gehe 7 Schritte vor
2. Gehe 5 Schritte zurück
3. Gehe wieder 7 Schritte vor

Die Endzahl heisst



© MATHE LZK 1
Diese Dokumente wurden nicht in Kooperation mit dem Lehrmittelverlag Zürich erstellt und unterliegen allein der inhaltlichen Verantwortung von MATHE LZK GmbH