ZB 2.6 Auf dem Zahlenstrahl hüpfen

1.2 Erweiterte Anforderungen

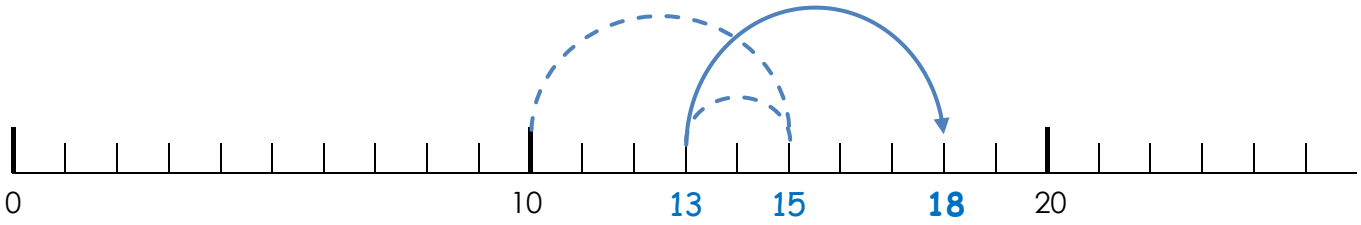
Folge den Anweisungen und zeichne deinen Weg auf.

Schau dir das Beispiel an und löse die nächsten Aufgaben.

Beispiel

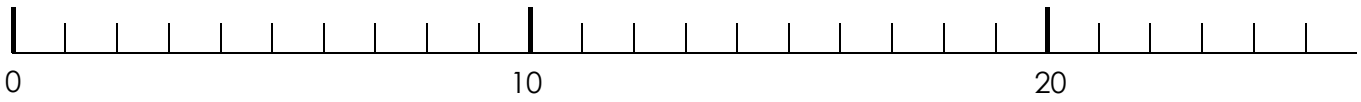
1. Starte bei 10 und gehe 5 Schritte vor
2. Gehe 2 Schritte zurück
3. Gehe wieder 5 Schritte vor

Die Endzahl heisst 18



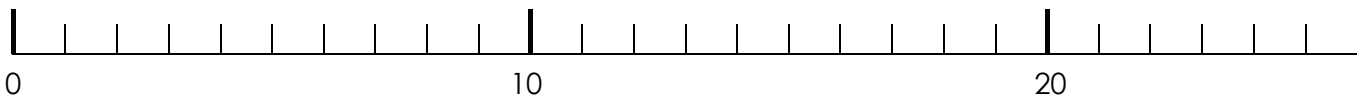
1. Starte bei 5 und gehe 4 Schritte vor
2. Gehe nochmals 4 Schritte vor
3. Gehe 2 Schritte zurück

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