

Wochenplan Mathematik vom 25.5. - 26./27.5. 2020

Blitzaufgaben

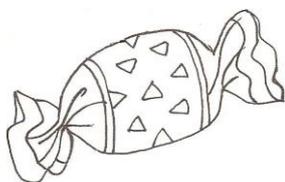
Trage die Blitzaufgaben in den Zettelchen ein. Die 4er Reihe dient als Beispiel!	Flex und Flo S. 21 Nr. 5 	<input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠
Die Blitzaufgaben helfen dir auch schwierige Aufgaben zu lösen. Sieh dir die Beispiele von Flex und Flo genau an. Versuche nun auch die Aufgaben selber zu lösen.	Flex und Flo S. 22 Nr. 1, 2 S. 23 Nr. 1, 2 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠ ☺ ☹ ☠

Sachaufgaben

Münzen und Scheine erkennen	Anton  	<input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠
Aufgaben zum Einmaleins	Anton  	<input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠

Addition und Subtraktion

Fähnchen Für alle, die es noch immer nicht geschafft haben das blaue Heft abzugeben	Fähnchen im blauen Heft 	Mo: <input type="checkbox"/> Di: <input type="checkbox"/> Mi: <input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠
---	---	--	-------



- Aufgaben

Orientierung	Anton  	<input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠
Einmaleinsspiele	Rückseite	<input type="checkbox"/>	☺ ☹ ☠

Einmaleinsbingo

Mache dir ein Bingofeld auf - oder nimm dieses hier. Dein Mitspieler denkt sich nun so viele Aufgaben aus, wie das Bingospiel Felder hat (im Moment gerne aus den Blitzaufgaben es Einmaleins). Die Lösungszahlen werden diktiert und du und deine Mitspieler schreibt sie in ein beliebiges Feld.

Dann werden die Aufgaben gestellt und ihr dürft immer die Lösungszahl anmalen. Wer hat zuerst eine Reihe voll?

60	20	45	5	50
1	21	63	0	32
70	80	3	8	15
7	54	81	9	100
27	28	64	18	25

Das Piep-Spiel

Ein Erwachsener und du zählen abwechselnd der Reihe nach 1, 2, 3, 4, ...

Nach vorheriger Vereinbarung dürfen Zahlen einer bestimmten Reihe nicht genannt werden, sie müssen durch **Piep** ersetzt werden, z.B.:

Die 5er-Reihe wird festgelegt, du beginnst abwechselnd zu zählen:

1, 2, 3, 4, **Piep**, 6, 7, ... Bei falschem Aufsagen kann ein Pfand abgegeben werden oder es muss eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden oder derjenige muss ausscheiden. Euch fallen sicher noch mehr Möglichkeiten ein.



Viel Spaß!