

Wolfgang Endres

7 × 7 Lerntipps für die Grundschule

Ein fröhliches Trainingsbuch für Kinder



Leseprobe aus: Endres, 7 × 7 Lerntipps für die Grundschule, ISBN 978-3-407-29363-3

© 2014 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-29363-3>

7 Schritte zum Einsteigen in das Buch

➔ 1. Schritt: Das Buch gehört jetzt dir

Wahrscheinlich hast du das Buch geschenkt bekommen. Von deinen Eltern, von Oma oder Opa, Onkel oder Tante? Ahnst du, was sie dir damit sagen wollen? Dann kannst du ihnen jetzt sagen: „Wenn ich mit dem Buch arbeiten soll, dann haltet euch bitte raus. Aber das Kapitel am Schluss auf Seite 92, das dürft ihr gerne lesen.“

➔ 2. Schritt: Wunschgebiet wählen

Du darfst dir die Lerntipps, mit denen du arbeiten möchtest, selbst aussuchen. Schau dir in der Übersicht auf den Seiten 3–4 die verschiedenen Themengebiete an. Entscheide dich für ein Gebiet, mit dem du beginnen willst: zum Beispiel Rechnen oder Schreiben, Hausaufgaben, Klassenarbeiten oder doch lieber Motivation? (Vielleicht bist du auch neugierig, was das überhaupt ist?)

➔ 3. Schritt: Den passenden Lerntipp finden

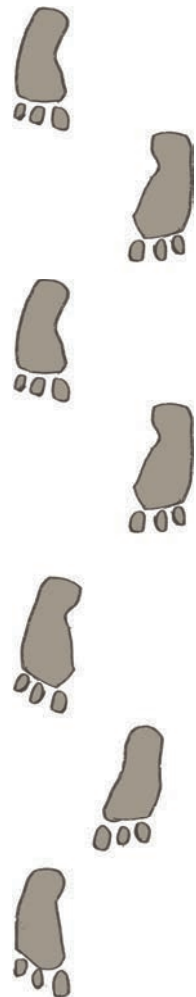
Wähle aus diesem Gebiet einen Lerntipp aus, der zu dir und deinem Alter passt. In den Kästen neben dem Thema findest du die Klassenstufen, für die der Tipp geeignet ist.

➔ 4. Schritt: Auf Zeitsternchen achten

Manchmal steht hinter einem Tipp* ein Sternchen. Das zeigt, dass du für diesen Tipp etwas mehr Zeit und Geduld brauchst.

➔ 5. Schritt: Nicht zu viel vornehmen

Das Buch ist kein Pflichtprogramm. Es genügt, wenn du an einem Tag nur einen Lerntipp bearbeitest. Und es reicht, wenn du dir jede Woche zwei Lerntipps vornimmst.



➤➤ 6. Schritt: Tipps, die auch mal später helfen

Du sollst das Gefühl haben, dass dir der ausgewählte Lerntipp wenigstens ein bisschen hilft. Das muss nicht immer gleich im ersten Anlauf gelingen. Manchmal entdeckst du erst etwas später, dass du den Tipp doch ganz gut brauchen kannst.

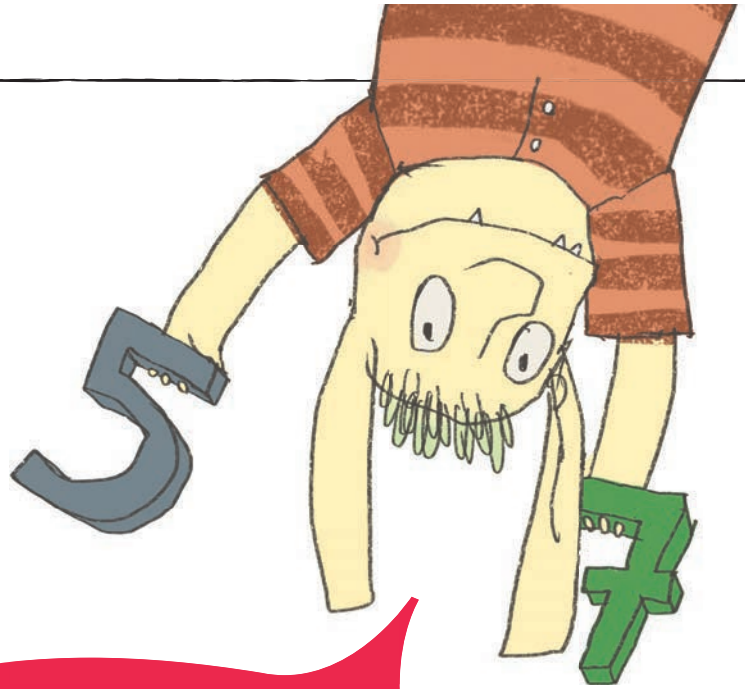
➤➤ 7. Schritt: Deine Siebensachen

Der letzte Schritt zum Einsteigen in dieses Buch ist eine kleine Aufgabe zum Nachdenken:

Soll das Buch jetzt zu deinen Siebensachen gehören? Kennst du die Redensart: **seine Siebensachen packen**? Mit **Siebensachen** sind allerlei Krimskrams und kleine Dinge gemeint, die zum Beispiel irgendwo im Zimmer herumliegen. Was meinst du: Ist es gut, wenn das Buch jetzt zu deinen Siebensachen gehört?

Sibu, das kleine Monster, reist mit dir als Lernbegleiter durch das Buch ...





Rechnen

Los geht's 



Rechnen



Wie schnell man sich verzählen kann

Klasse 1–5

Dieses Buch ist ein Lerntainer, mit dem du immer rechnen kannst. Mathematik ist die reinste Hexerei. Selbst mit einfachen Aufgaben kann man immer wieder tolle Überraschungen erleben. Zum Beispiel mit dieser:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									11
									12
									13
×									

⇒ Kannst du jetzt sofort sagen, ohne erst nachzuzählen, welche Zahl links unten in das Feld mit dem Kreuzchen × kommt? Meinst du 30? Dann zähl mal nach.

- Stell dir vor, die Tabelle geht weiter: Wenn du so weiterzählst, in welchem Feld landet die 40, wo die 50?
Das ist ein irres Spiel, mit dem du sogar ein Mathe-Ass drankriegen kannst.
- Hast du noch Lust auf eine andere kleine Überraschung?
Du hast 19 Äpfel in einer Tüte. Die Tüte platzt, und alle Äpfel – außer 8 – fallen heraus.
Wie viele sind noch in der Tüte?
Meinst du $19 - 8 = 11$?

Oder hast du aufgepasst und bemerkt, dass es heißt:
Alle fallen heraus – außer 8.
Also fallen 11 heraus, und 8 bleiben in der Tüte.

Monster-
Tipp

**So gemein werden
Textaufgaben oft formuliert.
Da heißt der ganze Trick:
genau auf die Frage achten und
sich nicht verwirren lassen.
Manchmal kommt es nur
darauf an – und man muss kaum
noch etwas rechnen.**





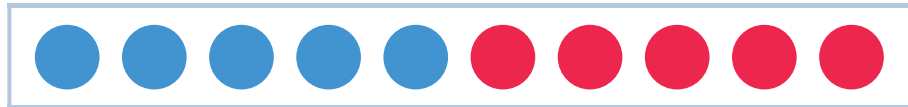
Rechnen

2 Eine Finger-Rechenmaschine*

Klasse 1–2

Kommst du beim Rechnen von Plus- und Minusaufgaben gut zurecht? Dann kannst du den Tipp 2 überspringen. Wenn du aber Zahlen und Rechnen gar nicht magst, kann dieser Tipp vielleicht ganz nützlich für dich sein: die erste Rechenmaschine, die du selbst bauen kannst.

➔ Dazu brauchst du einen Streifen festes Papier oder Pappe. Darauf klebst du 5 **blaue** und 5 **rote Punkte**. Wenn du keine Klebpunkte hast, kannst du sie auch malen:

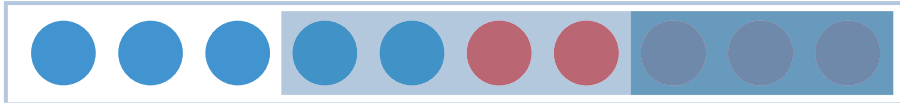


➔ Jetzt male dir auf den Fingernagel deines rechten Zeigefingers ein Plus + und auf den Fingernagel des linken Zeigefingers ein Minus – .

➔ Und schon kann es losgehen. Ein erstes Beispiel: $3 + 4 = ?$
Lege beide Zeigefinger auf dem Rechenstreifen hinter die 3, und decke die anderen Punkte mit deiner Handfläche zu, sodass du nur noch die ersten drei siehst:



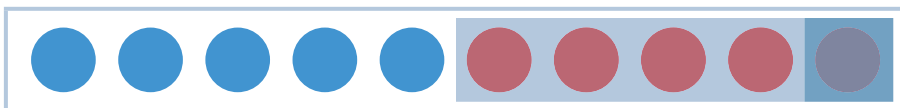
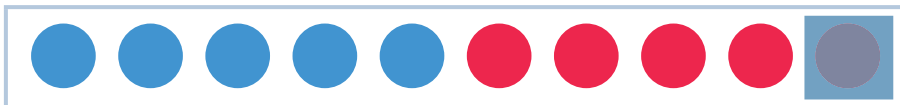
- Für die Rechnung $+ 4$ machst du mit deinem Plusfinger (rechter Zeigefinger) einen Bogen über die nächsten 4 Punkte und legst den Finger hinter diesen Punkt:



- Das Ergebnis kannst du jetzt einfach abzählen.

- War das einfach oder sogar viel zu einfach für dich?
Dann nimm dir eine Minus-Aufgabe vor: $9 - 4 = ?$

- Du legst beide Finger hinter die 9 Punkte. Jetzt machst du mit deinem Minus-Finger (linker Zeigefinger) einen Bogen unter den Punkten in die Minus-Richtung nach links. So landet dein Finger hinter dem (blauen) Punkt 5 – und du siehst das Ergebnis auf einen Blick.



- Willst du noch ein bisschen mit den Fingern üben?
Also nicht einfach im Kopf ausrechnen, sondern mit den Fingern über die Punkte wandern:

$$2 + 7 =$$

$$8 - 3 =$$

$$5 + 4 =$$

$$7 - 5 =$$

$$3 + 6 =$$

$$9 - 8 =$$

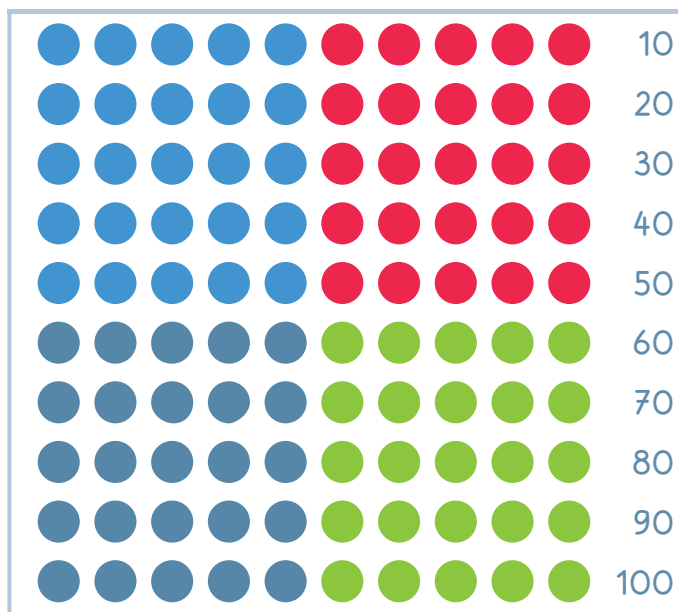
weiter geht's



Rechnen

⇒ $6 + 7 =$

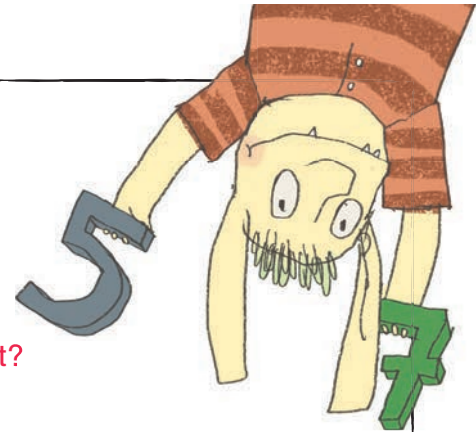
Das schafft deine Finger-Rechenmaschine nicht. Jetzt reicht eine Reihe mit Punkten nicht mehr aus. Für solche Aufgaben (mit der Zehnerüberschreitung) brauchst du eine größere Rechenmaschine. Und für $36 + 5$ eine noch größere. Deshalb erhältst du hier eine Vorlage mit 10 Reihen, also mit 100 Punkten:



- ⇒ Mit dieser Hundertertafel bekommst du durch die Punkte eine bessere Vorstellung von größeren Zahlen. Suche zum Beispiel die Zahl 36. Dazu gehst du auf das Ende der Reihe, an der die 30 steht. In der nächsten Reihe zählst du 6 dazu. Dabei sprichst du: **36 gleich 30 plus 6.**
- ⇒ Aber aufgepasst! Wenn du ganz schnell sein willst und denkst, dass du die Zahl 36 in der Reihe findest, an deren Ende die 30 steht, liegst du falsch. Denn in dieser Reihe stecken nur die Zahlen von 21 bis 30.

3 Ein guter Vergleich

Klasse 1–3



Kannst du dir gut vorstellen, wie groß oder klein ein Gegenstand ist? Das ist beim Rechnen schon eine gute Hilfe. Denn da geht es oft um das Vergleichen von verschiedenen Größen.

Willst du einmal testen, wie schnell und gut du unterscheiden kannst: Was ist größer? Was ist kleiner? Setze zwischen jedes Begriffspaar in der Tabelle auf der nächsten Seite das passende Zeichen.

➤ Wenn du die beiden Gegenstände vergleichst, beginnst du mit dem linken Begriff.

Haus Schuhe

Du sagst:

Das Haus ist ...

➤ Nun schaust du auf das Zeichen zwischen den zwei Dingen.

Haus > Schuhe

Ist das Zeichen links offen und zeigt die Spitze nach rechts, sagst du:

Das Haus ist größer

(an der Stelle ist das offene Zeichen größer)

als die Schuhe

(denn die Spitze zeigt, wo das kleinere Teil steht).

➤ Würden die beiden Teile einander so gegenüberstehen:

Schuhe < Haus

müsstest du sagen:

Die Schuhe sind

(die kleine Spitze zeigt auf die Schuhe)

kleiner als das Haus.

weiter geht's



Rechnen



	> links größer < links kleiner	
Fußball		Tor
Garten		Zwerg
Wald		Ameise
Ameisen		Bär
Zahn		Bürste
Pizza		Bäcker
Kinder		Schokolade
Brief		Kasten
Fluss		Bett
Maul		Esel
Gänse		Blümchen
Laus		Bub
Welt		Atlas
Sau		Stall

⇒ Findest du selbst noch Beispiele?

	> links größer < links kleiner	

4 Schätzen und wiegen

Klasse 1–3

➤ Kannst du gut schätzen, wie schwer ein Gegenstand ist?

Schätze einmal, was schwerer ist:

- Ein Teller oder eine Tasse?
- Ein Apfel oder eine Banane?
- Ein Becher Milch oder ein Glas Wasser?

➤ Suche ein paar Gegenstände, die nicht zu groß und nicht zu schwer sind.

➤ Schreibe zwei Gegenstände, die ungefähr gleich schwer sind, in die Tabelle, das sind **Gegenstand 1** und **Gegenstand 2**:

Gegenstand 1	> schwerer als < leichter als	Gegenstand 2	Tatsächliches Gewicht in g Gegenstand 1	Tatsächliches Gewicht in g Gegenstand 2	Meine Treffer: ●
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	
			g	g	

➤ Jetzt nimm den **Gegenstand 1** in die linke Hand und den **Gegenstand 2** in die rechte.

➤ Schätze, welcher der beiden schwerer oder leichter ist, und setze das passende Zeichen

> (links ist schwerer)

< (links ist leichter)

in die Spalte zwischen die beiden Wörter.

➤ Anschließend wiegst du die beiden Gegenstände auf einer Küchenwaage.

➤ Hast du richtig geschätzt und das passende Zeichen < oder > in die Tabelle eingesetzt, trägst du in der rechten Spalte deinen Treffer als dicken Pluspunkt ● ein.

