EMSALUS

Mathematik für die 2. Klasse der Volksschule

Übungs- und Fördermaterial

HELBLING

David Wohlhart - Michael Scharnreitner - Elisa Kleißner



Mathematik für die 2. Klasse der Volksschule

Übungs- und Fördermaterial

Kopiervorlagen zur Individualisierung und Differenzierung im Mathematikunterricht der 2. Klasse



Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Fördermaterial

KV 1	Zahlen bis 10	KV 10	Zahlen bis 20
KV 2	Zahlen auf dem 10er-Feld	KV 11	Legegeld bis 20
KV3	Würfelbilder	KV 12	Plus bis 20 ohne Überschreitung
KV4	Dominorechnungen	KV 13	Minus bis 20 ohne Unterschreitung
KV 5	Plus mit dem 10er-Feld	KV 14	Plus bis 20 mit Überschreitung
KV 6	Minus mit dem 10er-Feld	KV 15	Minus bis 20 mit Unterschreitung
KV 7	Plus bis 10	KV 16	Verdoppeln, Nachbaraufgaben
KV8	Minus bis 10	KV 17	Plus und Minus bis 20 (1)
KV 9	Plus und Minus ergänzen	KV 18	Plus und Minus bis 20 (2)

Teil 2: Übungsmaterial

KV 19	Wiederholung 1. Klasse, plus/minus (Kap. 1)	KV 33	Gruppen bilden (Kap. 15)
KV 20	Zahlenraum 100 (Kap. 2)	KV 34	Rund um die Uhr (Kap. 16)
KV 21	Pentominos (Kap. 3)	KV 35	Messen mit dem Lineal (Kap. 17)
KV 22	Hundertertafel (Kap. 4)	KV 36	Geldgeschäfte (Kap. 18)
KV 23	Rechnen bis 100 (Kap. 5)	KV 37	Geschickt Malrechnen (Kap. 19)
KV 24	Sachrechnen (Kap. 6)	KV 38	Schaubilder (Kap. 20)
KV 25	Festigung ZR 100 (Kap. 7)	KV 39	Festigung Malrechnen, Rechnen bis 100 (Kap. 21)

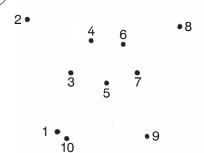
KV 26	Rechenwege (Kap. 8)	KV 40	Zahlenstrahl (Kap. 22)
KV 27	Malrechnen (Kap. 9)	KV 41	7er-Reihe (Kap. 23)
KV 28	Das Doppelte (Kap. 10)	KV 42	Größen: kg – dag (Kap. 24)
KV 29	Die Hälfte (Kap. 11)	KV 43	Rechengeschichten (Kap. 25)
KV 30	Geometrische Rätsel (Kap. 12)	KV 44	Bauwerke (Kap. 26)
KV 31	Einzahlen und Abheben (Kap. 13)	KV 45	Rechentricks (Kap. 27)
KV 32	Festigung Malrechnen (Kap. 14)	KV 46	Festigung Plus und Minus (Kap. 28)

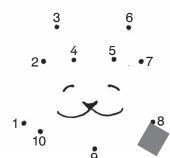
Teil 3: Vertiefendes Material

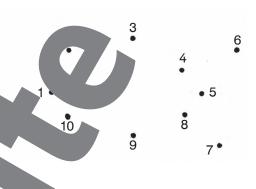
KV 47	Streichholzrätsel KV	51	Zahlenmauern
KV 48	Pentominos KV	52	Schaubilder
KV 49	Sikakus selbst erfinden KV	53	Skizzen
KV 50	Kombinatorische Rätsel KV	54	Würfel

Teil 1, Zahlen bis 10

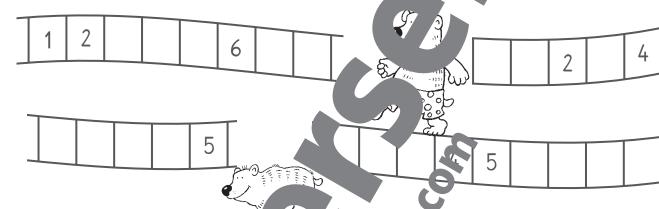
1 Verbinde die Punkte von 1 bis 10.







2 Ergänze die Zahlenbänder.

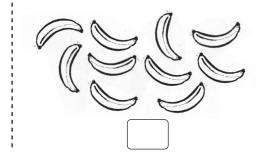


3 Ergänze die Zahlenreihe.

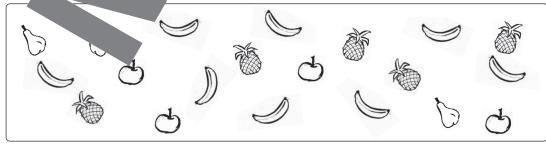


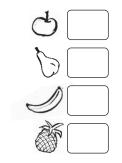
4 Zähle.



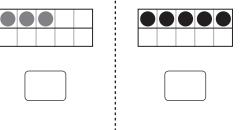


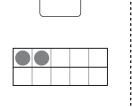
5 Zäh'

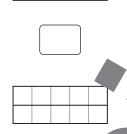




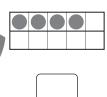
Schreibe die Zahlen.

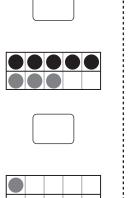


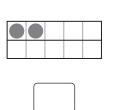


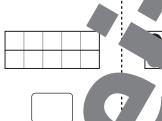


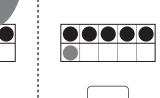


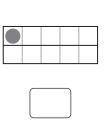


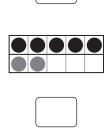




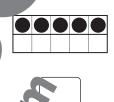


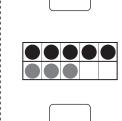




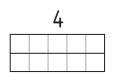






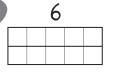


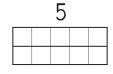
Lege und zeichne die Punkte

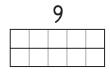








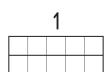




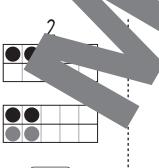




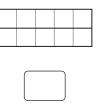


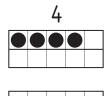


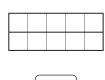
Immer do Dop 3 Zeichne hreibane Zahlen.

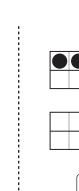


		3	
-	_		

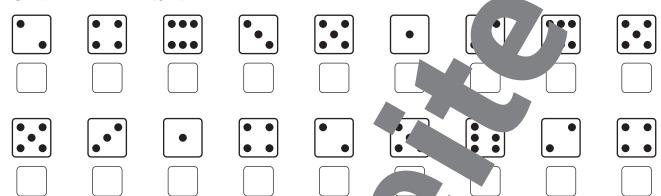








1 Wie viele Punkte zeigen die Würfel? Schreibe die Zahlen.



Name:

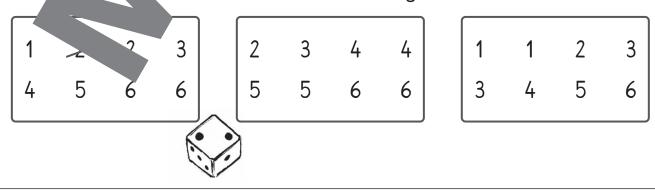
2 Denke dir selbst Zahlen aus. Zeichne die Punkte und schreibe die 7



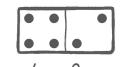
3 Auf einen Blick: Schreibe die

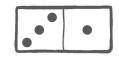


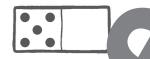
4) Spiel:
Würfle. Sh. Tahl durch, die du gewürfelt hast. Das Spiel endet, wenn du alle Thlen in einem Kästchen durchgestrichen hast.

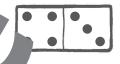


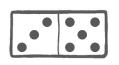
Finde Plusrechnungen zu den Dominosteinen. 1

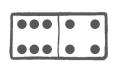




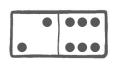


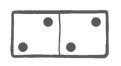


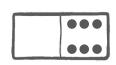




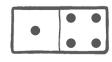


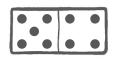






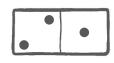










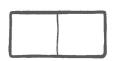


Erfinde selbst Dominorech un eibe die Rechningen. Zeichne die Punkte und



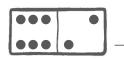




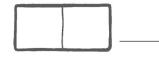


3 Finde zu jeder Plusre ng auch die Tauschaufgabe.















•••	l ———
	1
	•

Name:

Teil 1, Plus mit dem 10er-Feld

1 Rechne.

Schreibe die Rechnungen.



00000000

Erfinde se Plusrechnungen.

Bemale die Punkte in zwei Farben und schreibe die Rechnungen.

Name:

Teil 1, Minus mit dem 10er-Feld

1 Rechne.

(2) Schreibe die Rechnungen.



3 Erfinde se. Minusrechnungen.

Bemale die Punkte, streiche durch und schreibe die Rechnungen.

00000 00000

KV 7

Rechne. 1

$$0 + 5$$

Rechne.

$$6 + 2$$



ufgab Rechne und bilde die

KV 8

Teil 1, Minus bis 10

1 Rechne.

$$6 - 5 =$$

Name:



2 Rechne.

(3) Rechne und bilde die ufgabe

$$6 - 2 = 4$$

Name:

KV 9

Teil 1, Plus und Minus ergänzen

Ergänze die Zahlenhäuser.

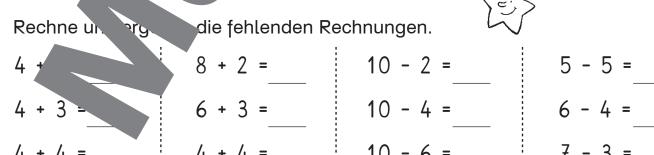
7	8	9		10
6 + 1	5 + 3	4 +		5 +
2 +	6 +	+ 2	+9	+ 0
+ 0	1 +	+ 6	6 +	7 +
3 +	+ 4	1 +	+ 5	4 +
+ 6	0 +	5 +	+ 2	+ 1

Rechne.



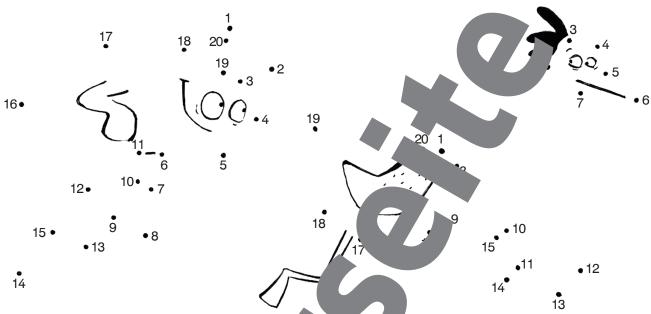
3 Rechne.

Rechne un



KV 10

1 Verbinde die Punkte von 1 bis 20.



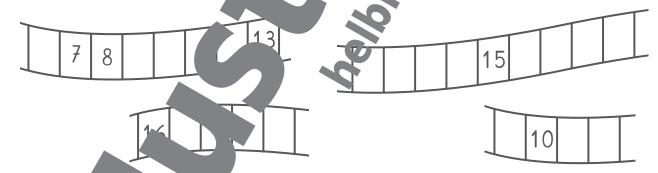
Name:

2 Schreibe die Zahlen von 0 bis 20 v ärrs ur rückwärts.

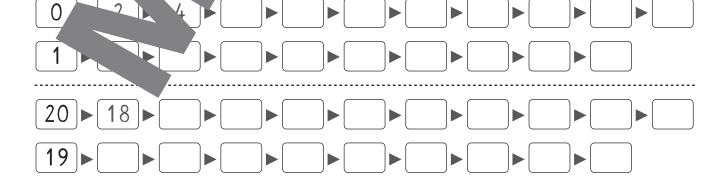
0, 1, 2,

20, 19,

(3) Ergänze die Zahlen in ahlen ahle



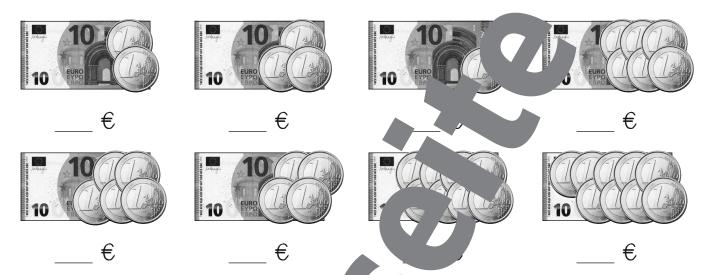
(4) Zähle in hritten vorwärts und rückwärts.



Teil 1, Legegeld bis 20

Name: KV 11

1 Wie viel Euro sind das?



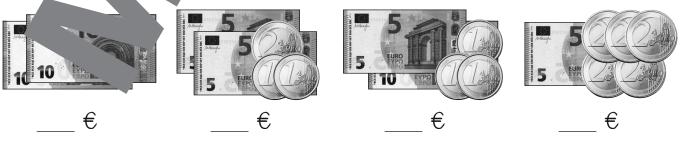
(2) Wie viel Euro sind das?



3 Wie viel Euro sind das?



4 Wie viel Eu sinc 3?



(5) Lege selbst die Geldbeträge von 1 € bis 20 € auf verschiedene Arten.

Teil 1, Plus bis 20 ohne Überschreitung

KV 12 Name:

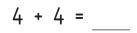
1 Rechne.

Die obere Rechnung hilft dir beim Lösen der unteren!

Rechne.

Rechne und bilde die Tausch ıfg Je 3)

Rechne.



Finde selbst vier Plusrechnungen, die 18 ergeben.

Name:

KV 13

Rechne.

1

Die obere Rechnung hilft dir beim Lösen der unteren!

Rechne. 2)

Rechne und bilde die Umkeh ed of 3)

Rechne.

Finde selbst vier Minusrechnungen, die 8 ergeben.

Teil 1, Plus bis 20 mit Überschreitung

Ergänze auf 10.

Rechne.

Die obere Rechnung hilft dir beim Lösen der und

Rechne.

Die obere Rechnung hilft dir b n der unteren.

Rechne.

Zerlege die Zahlen. 1









Name:

















Rechne.

Die obere Rechnung hilft dir beim Lösen d

Rechne. 3

heim Lösen der unteren. Die obere Rechnung hit

Rechne.

Teil 1, Verdoppeln, Nachbaraufgaben

1 Alles doppelt.

Schreibe die Rechnungen.











Name:

2 Berechne immer das Doppelte.

Zahl:	3	1	5	7	2	13	8	10	6
das Doppelte:	6								

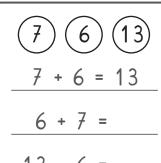
(3) Rechne.

Die obere Rechnung hill, an .ösen or unteren.

4 Re

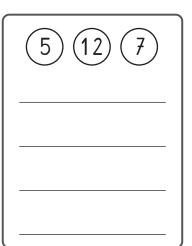
KV 17 Name:

1 Drei Zahlen, vier Aufgaben.

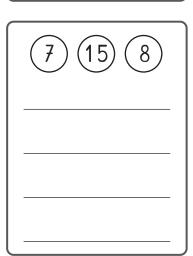






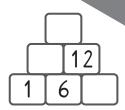


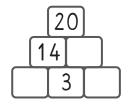


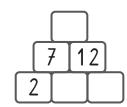


Rechne.

Schreib fehlenden Zahlen in die Mauern.

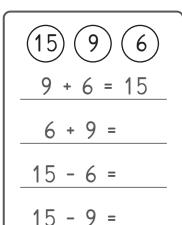


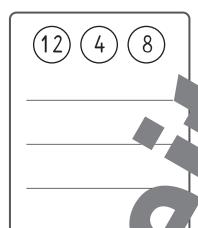




	6
5	2

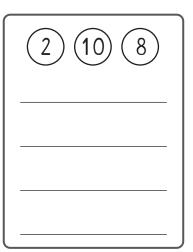
1 Drei Zahlen, vier Aufgaben.



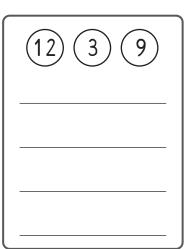


Name:



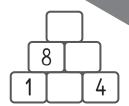


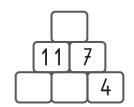




Rechne.

Schreib fehlenden Zahlen in die Mauern.





 6	_
9	
	2

Teil 2, Wiederholung 1. Klasse, plus/minus (Kap. 1)

1 Rechne.

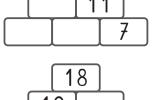
2 Rechne.

(3) Rechne.

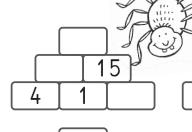
(4) Rechne.

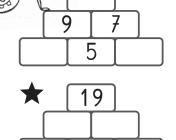
5 Ergänze 'enmauern.

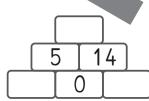


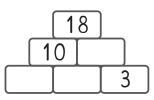


20



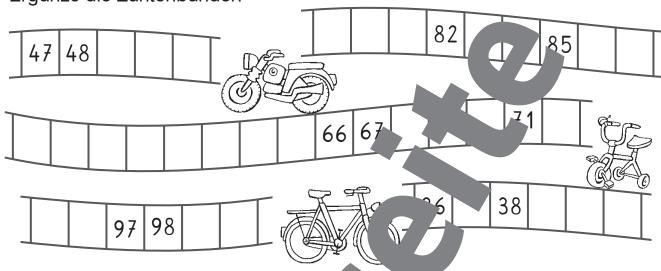






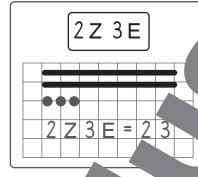
Teil 2, Zahlenraum 100 (Kap.2)

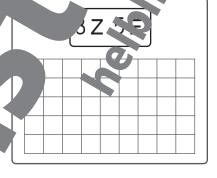
1 Ergänze die Zahlenbänder.

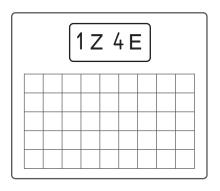


2 Zerlege die Zahlen in Zehner und Ein

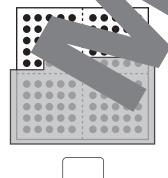
(3) Zeichne die Zahlen.

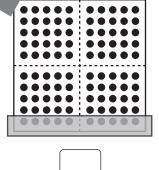


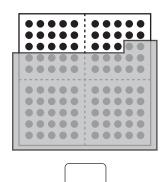


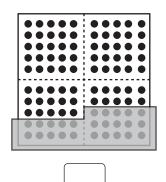


(4) Schreibe

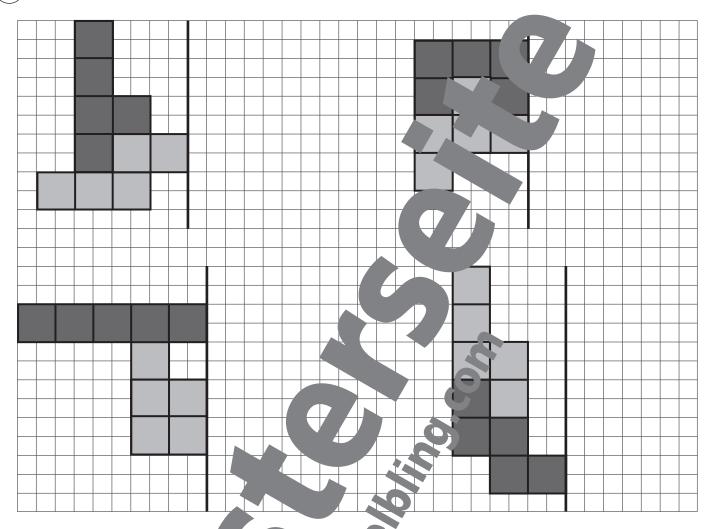




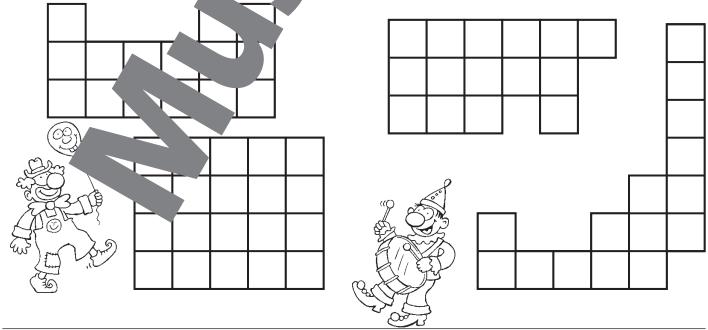




1 Zeichne die Spiegelbilder. Verwende deine Stanzbögen.



2) Finde die Pentomino e sie n. Verwende deine Stanzbögen.



1 Nenne die Nachbarzahlen.

14 15 16

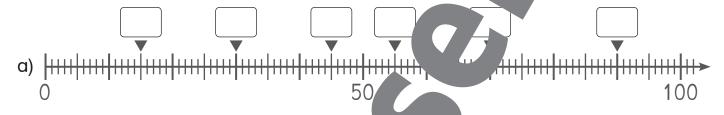
28

42

90

49

2 Beschrifte die markierten Zahlen.





3 Markiere die Zahlen au Zahlenstrak

a) 25, 40, 65, 80 und 85



b) 9, 92, 51, 18 und 75



(4) Erg \rightarrow en <, > oder =.

24 0 4 60 60

90 () 60

16 \(\) 24

50 70

70 🔾 29

28 () 29

25 () 23

10 (

22 🔾 12

19 0 90

21 () 12

14 () 14

80 () 90

30 () 30

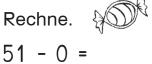
Teil 2, Rechnen bis 100 (Kap. 5)

KV 23 Name:

Zerlege die Zahlen. 1

$$35 = 30 + 5$$

Rechne.



en <, > oder =.

17-9(

16

28

Teil 2, Sachrechnen (Kap. 6)

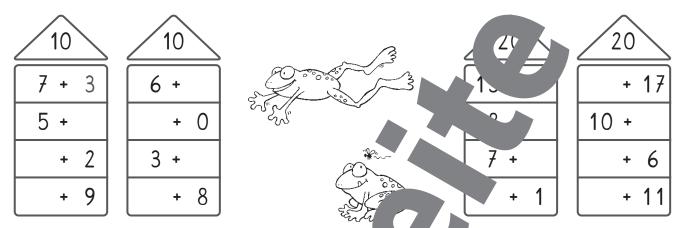
(1)	Beantworte die Fragen. Wenn man eine Aufgab	oe nicht rechnen kann,
	zeichne ein 🗥 -Symbol zur Aufgabe.	

- a) Beate hat vier Puppen. Ihre Schwester hat drei Puppen Wie viele Puppen haben beide Schwestern 2 men?
- b) Herbert hat 20 Murmeln. Er schenkt Günther 5. Wie viele Murmeln sind das?
- c) Onkel Alfred ist 72 Jahre alt. Er sa nell Priefmarken. Wie viele Briefmarken hat er?
- d) Auf dem Boden liegen 15 rote Mun. und 10 blaue Murmeln. Wie viele Murmeln sind de
- e) Im Puppenhaus sitze Purpen, zw. Ritter und fünf Cowboys. Wie viele Puppen haben n. Platz
- f) Auf dem Spiel stek 19 Spielfiguren, davon sind acht Stück blau, die anderen sind seie viele rote Spielfiguren gibt es?
- g) Bei ein an aspiel gibt es 20 normale Karten, 12 Trum arten und einen Joker. n hat das Spiel insgesamt?
- h) Edi hat 12 €. Er kauft einen Ball für 7 €. Wie viel Geld hat er noch?



Teil 2, Festigung ZR 100 (Kap. 7)

1 Ergänze die Zahlenhäuser.



2 Beschrifte die markierten Zahlen.



(3) Markiere die Zahlen 30, 5, 74 Z y 3 49 auf den Zahlenstrahl.



- Beantworte die Frage Wenn man eine Aufgabe nicht rechnen kann, zeichne ein 🔑 -Syn Van Jegabe.
 - a) In einem Zoo (27 Inlagen. Sechs davon sind giftig. Wie viele Schlange Ind ungiftig?



- b) In eine Kap and sieben rote und fünf blaue Papageien. Viewiele pageien sind im Käfig?
- c) Eine Ein skarte in den Zoo kostet 8 €. Siegfried kauft eine Eintrittskarte und eine Packung Futter. Wie viel bezahlt er?