

Tauschaufgaben

Kompetenzen

- Kommutativgesetz erkennen, erklären und anwenden
- Begriff „Tauschaufgabe“ anwenden und erklären können
- Grundaufgaben der Addition bis 10 gedächtnismäßig beherrschen

1

$2 + 4 = 6$
 $4 + 2 = 6$

die Tauschaufgabe plus gleich die erste Zahl die zweite Zahl das Ergebnis das Zehnerfeld das Plättchen

2

$3 + 5 = 8$
 $5 + 3 = 8$

$1 + 6 = 7$
 $6 + 1 = 7$

$2 + 6 = 8$
 $6 + 2 = 8$

$3 + 7 = 10$
 $7 + 3 = 10$

$0 + 3 = 3$
 $3 + 0 = 3$

3

$2 + 8 = 10$
 $8 + 2 = 10$

$4 + 5 = 9$
 $5 + 4 = 9$

$0 + 3 = 3$
 $3 + 0 = 3$

Allgemeine Hinweise

- Eine Gesetzmäßigkeit der Addition ist die Kommutativität: Die Summe bleibt gleich, wenn die Summanden vertauscht werden.
- Der Begriff „Tauschaufgabe“ soll auch später noch zum aktiven Wortschatz der Kinder gehören.
- Das Kommutativgesetz dient auch als Lösungsstrategie: Statt $1 + 8$ kann die leichte Tauschaufgabe $8 + 1$ gelöst werden. Dies sollte thematisiert werden.

Einstieg

- Im Sitzkreis mit Steinen o. Ä. eine Aufgabe auf einen Tonkarton legen, die die eine Hälfte als $2 + 6$ und die andere Hälfte als $6 + 2$ sieht. Ein Kind jeder Hälfte fragen, welche Aufgabe es sieht. Beide Aufgaben auf einem Plakat notieren. Erkenntnis erarbeiten, dass zwei Plusaufgaben möglich sind. Kindgemäß formulieren: „Bei Plusaufgaben dürfen die Rechenzahlen vertauscht werden. Das Ergebnis bleibt gleich.“ Verdeutlichen, indem der Tonkarton mit der gelegten Aufgabe gedreht wird. Zwischen den Aufgaben die „Tauschpfeile“ einzeichnen und den Begriff „Tauschaufgabe“ einführen.

Hinweise zu den Aufgaben

- 1 Erzählen und Tauschaufgabe erfassen
- 2 Aufgabe und Tauschaufgabe legen und ausrechnen.
- 3 Tauschaufgabe als Lösungsstrategie anwenden.

Ergänzende Differenzierung

Leistungsschwächere:

- Bei allen Aufgaben die Tauschpfeile eintragen und mit Material arbeiten.

Leistungsstärkere:

- Ohne Material arbeiten.

Notizen

AH Seite 32
FÖ Seite 31
FO Seite 15
MB KV 35