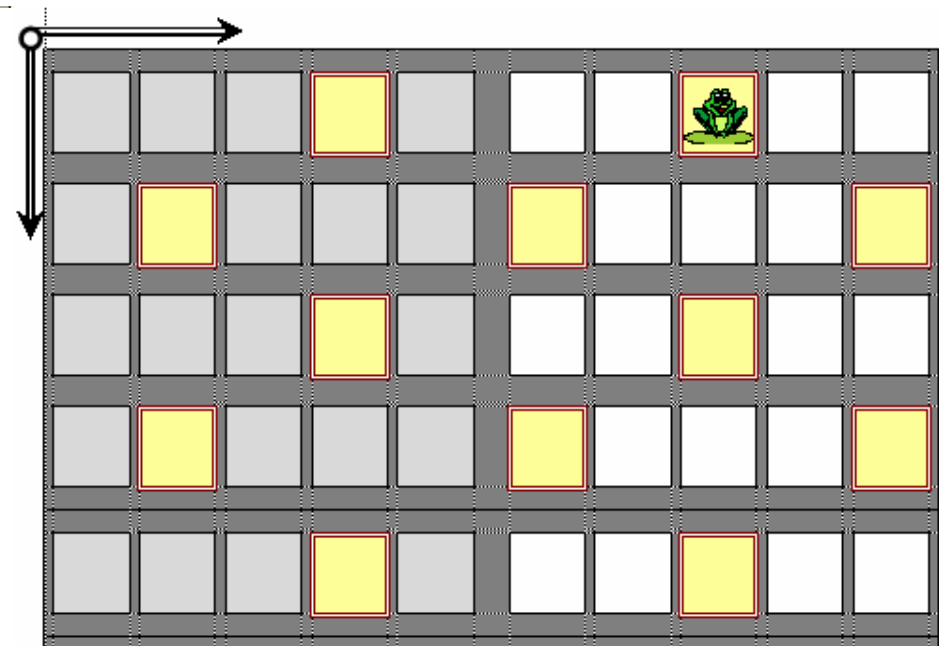
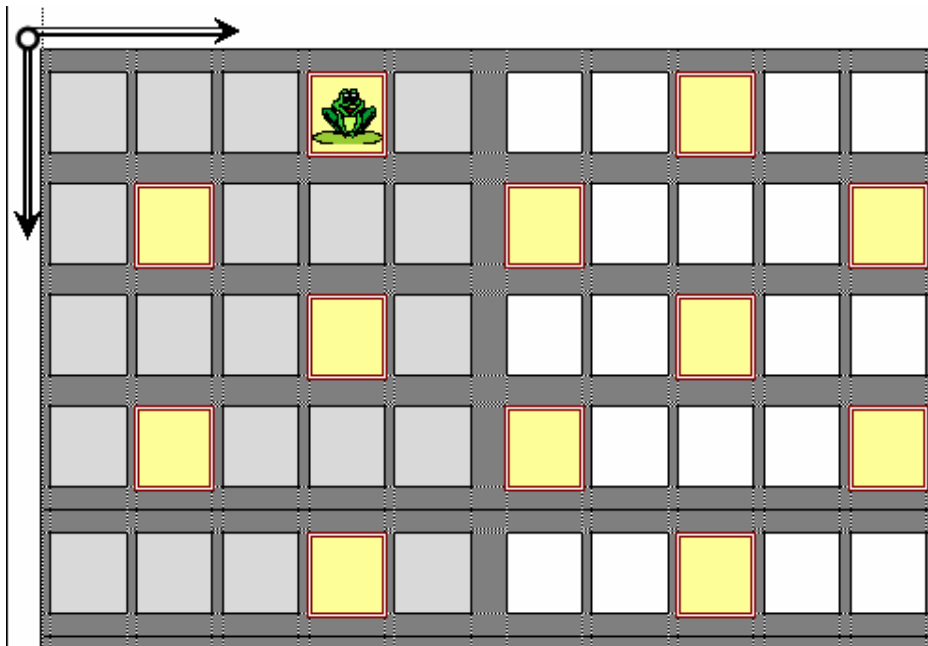
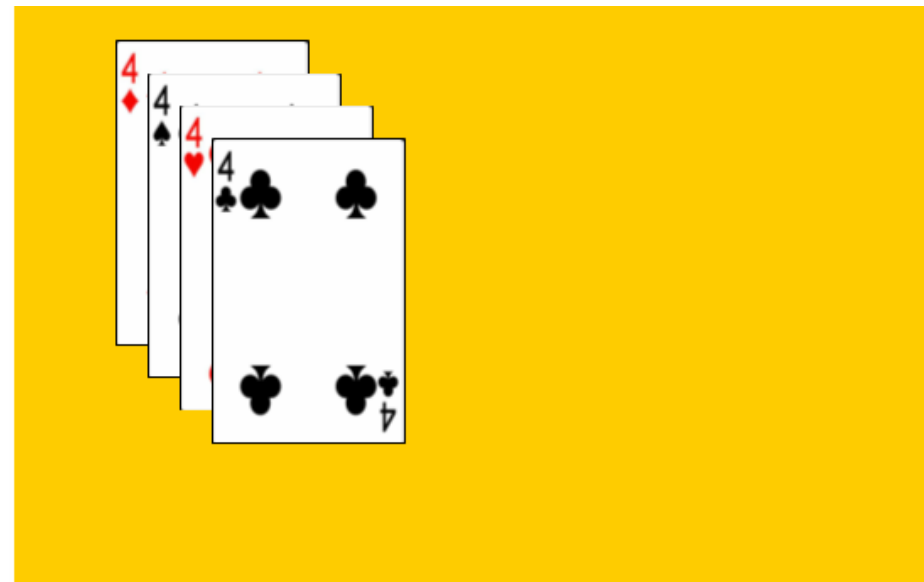
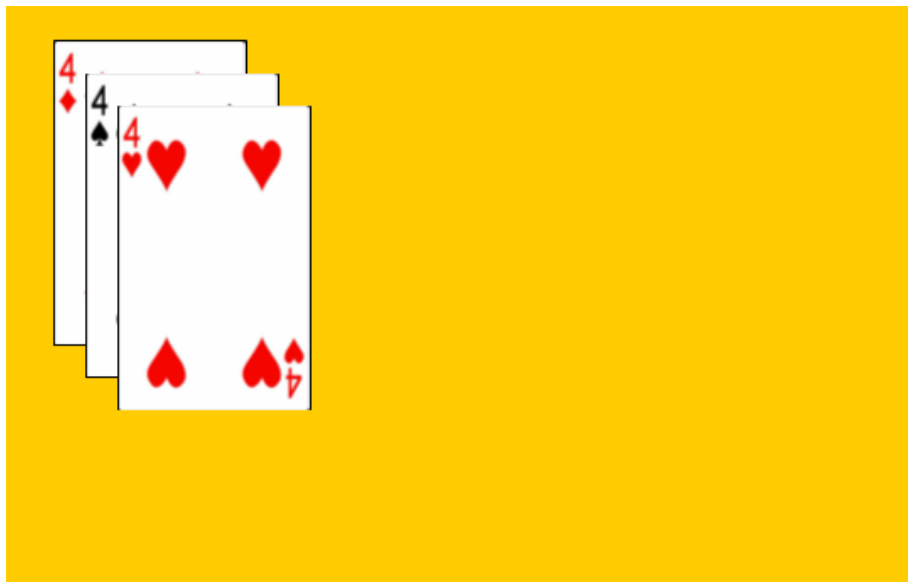


2. Die sich im Hunderterfeld bewegenden Tiere hüpfen jeweils 4 Felder weiter. Ihre Position wird bestimmt.

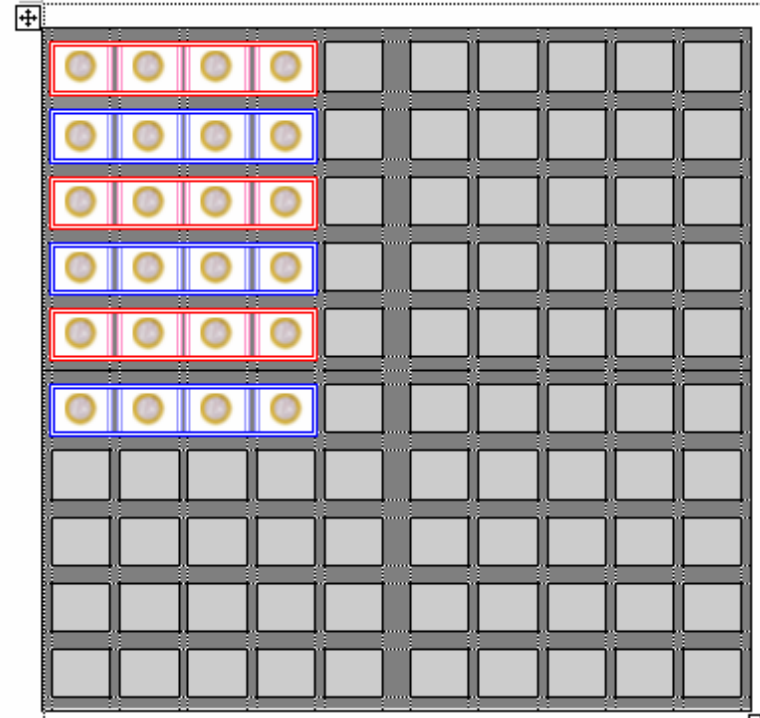
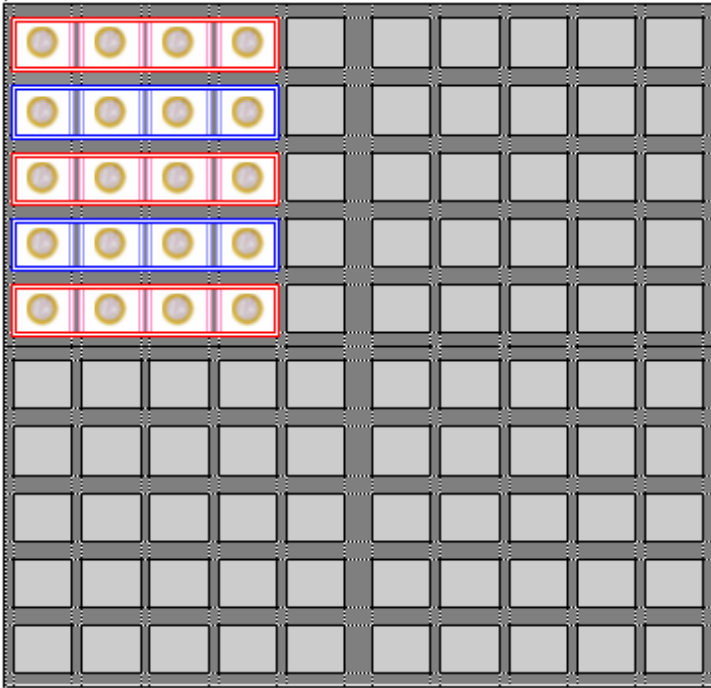


3. Immer 4 Augen weiterzählen.



Einführungen:

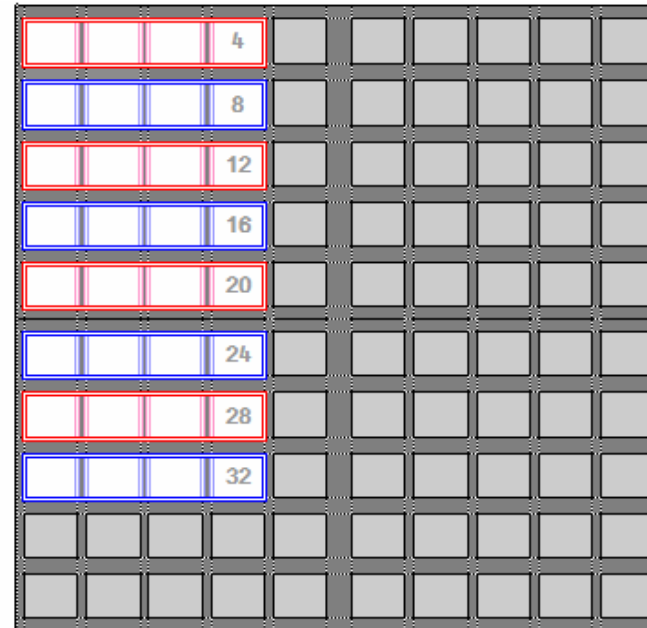
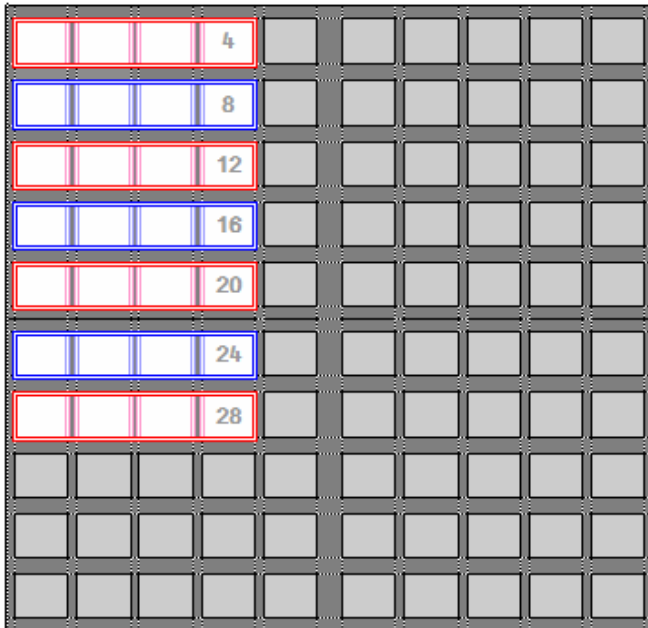
4. Mit Geldmengen im Hunderterfeld Aufgaben und Lösungen bestimmen.



5. Mit (motivierenden) Platzhaltern im Hunderterfeld Aufgaben und Lösungen bestimmen.

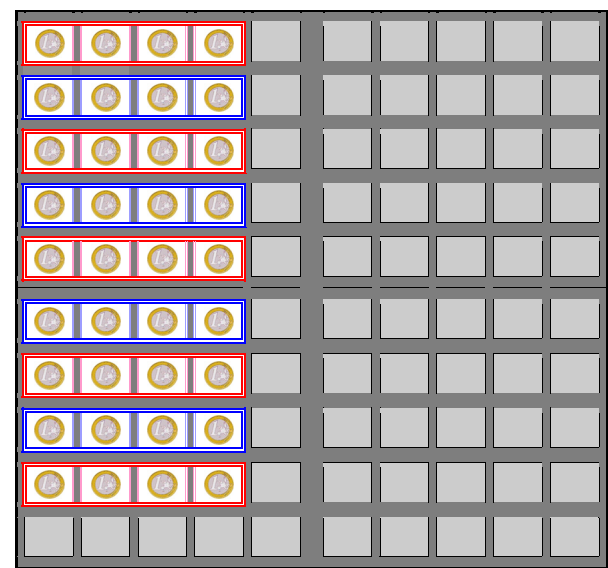
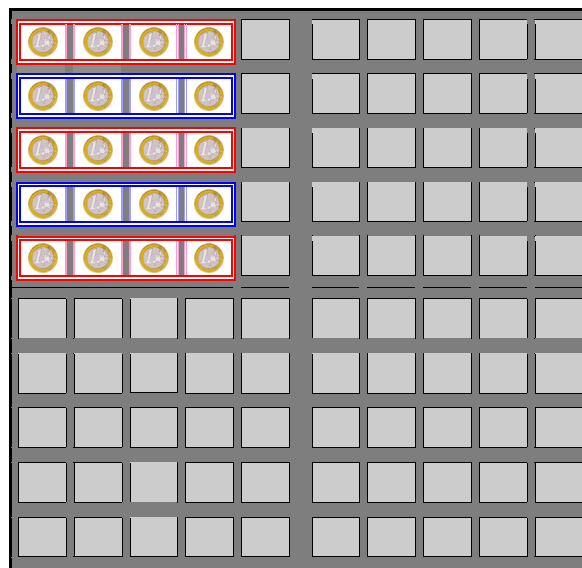
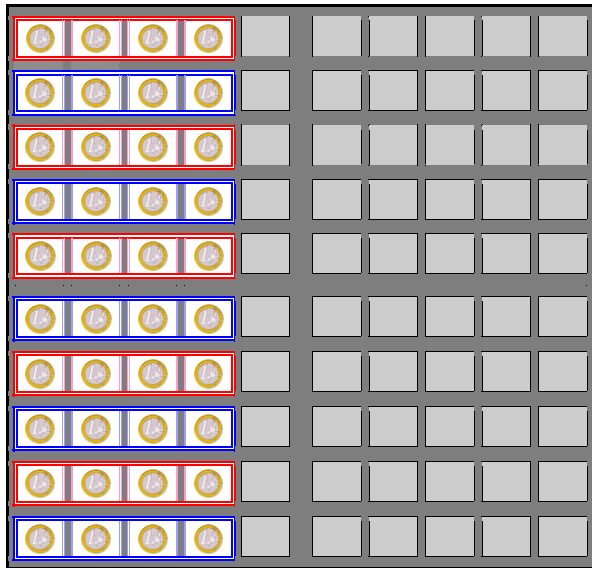


6. Mit Zahlen im Hunderterfeld Aufgaben und Lösungen bestimmen.

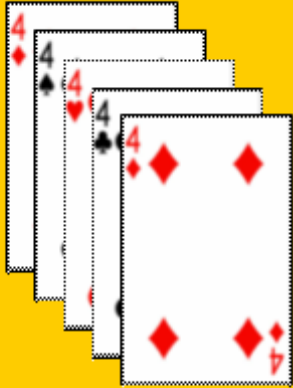
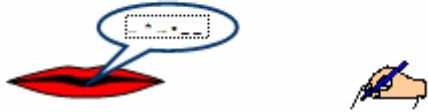
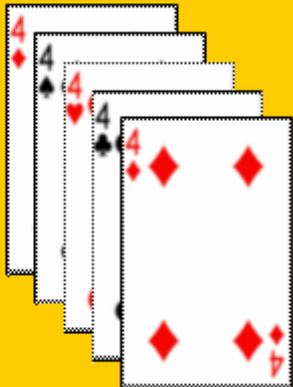
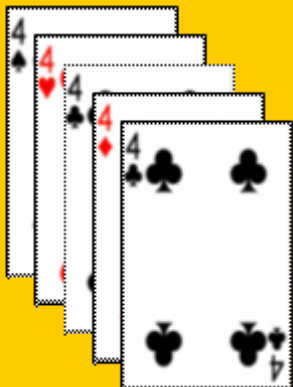
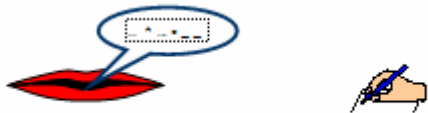


Übungsformen zum Erreichen eines hohen Automatisierungsgrades:

7a. Systematisches Üben und Automatisieren: Bestimmung von Aufgaben und ihrer Lösung mit Geldmengen.



7b. Systematisches Üben und Automatisieren: Bestimmung von Aufgaben und ihrer Lösung mit Rommékarten.

		 <p>10. Aufgabe</p>
		

8. Kernaufgaben werden systematisch auf Zahlenebene geübt.

Es handelt sich jeweils um die Aufgaben
(ohne Bild)

$10 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$5 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$2 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

9/10. Ableitbare Aufgaben enthalten einen „STOP“ – Vermerk als Impuls zum Nachdenken über die Ableitung.

Es handelt sich jeweils um die Aufgaben

$9 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$6 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$4 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

5. Aufgabe

11. Die „echten“ Lernaufgaben zu jeder 1x1-Reihe sind zu eigenen Dateien zusammengefasst und können isoliert geübt werden.

Es handelt sich jeweils um die Aufgaben
(ohne Bild)

$3 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$7 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$

$8 \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$