

Didaktische Hinweise zum Einsatz der Karteikarten

1. Ziele der Arbeit mit den Karteikarten

Die Karteikarten dienen dem Auswendiglernen (Automatisieren) folgender Grundaufgaben:

Bereich Einspluseins:

- „Verliebte Zahlen“
- Verdopplungsaufgaben
- Plusaufgaben bis 20

Bereich Einmaleins:

- Königsaufgaben
- Quadratzahlaufgaben
- Schwere Malaufgaben

Die sichere Beherrschung der Grundaufgaben ist eine wichtige Voraussetzung für das Rechnen in größeren Zahlenräumen und komplexeren Zusammenhängen. Sie entlastet das Gedächtnis und ermöglicht die Konzentration auf neue Inhalte.



Erst wenn die Kinder eine sichere Vorstellung von Zahlen und Rechenoperationen über Handlung und Anschauung entwickelt haben, sollte mit der Karteikartenarbeit begonnen werden. Im Vordergrund steht immer zunächst das Verstehen!!!

2. Zur Herstellung der Karteikarten

Die Karteikarten stehen jeweils als Aufgabenset zu einem Aufgabenschwerpunkt zur Verfügung. Sie werden von jedem Kind in einem Karteikasten aufbewahrt, der sich im Laufe der ersten beiden Schuljahre kontinuierlich füllt und ab Klasse 3 zum Wiederholen genutzt werden kann. Die Karten können auf farbigem Karton (160g) ausgedruckt werden. Die angegebenen Farben sind dabei als Vorschlag zu verstehen. Auf der Vorderseite steht jeweils die Aufgabe, auf die Rückseite wird das Ergebnis kopiert.

3. Wie können die Kinder mit den Karteikarten üben?

Sowohl beim Einspluseins (Verliebte Zahlen, Verdopplungsaufgaben), als auch beim Einmaleins (Königsaufgaben, Quadratzahlaufgaben) gibt es besondere Aufgaben, die für die Kinder leichter auswendig zu lernen sind als andere. Diese werden häufig auch als Hilfsaufgaben oder Stützpunktaufgaben bezeichnet, da sich die meisten schwereren Aufgaben aus ihnen ableiten lassen. Daher sollten diese Aufgaben in beiden Bereichen stets zuerst gelernt werden.

Konkrete Übungsideen:

Wendekarten: Karten mit der Aufgabe nach oben auf dem Tisch verteilen → Karte auswählen und lösen → Kontrolle durch Umdrehen → bei richtigem Ergebnis darf die Karte behalten werden, bei falschem Ergebnis wird sie zurückgedreht (auch als Partnerübung möglich)

Rechenstraße: Karten mit der Aufgaben nach oben in einer Reihe am Boden auslegen → Aufgaben der Reihe nach lösen, Kontrolle jeweils durch Umdrehen → bei richtigem Ergebnis erfolgt der Schritt zur nächsten Karte, bei falschem Ergebnis muss von vorne begonnen werden

Karteikasten: Bei richtigem Ergebnis wandert die Karte ein Fach weiter, bei falschem Ergebnis wieder zurück in Fach 1 (auch als Partnerübung möglich)

