

Name: _____

Wochenplan – Mathe

vom 23.03. bis 26.03.2026

Pflicht-Aufgaben		☒	
AB	AB Blitzrechnen: „Zahlenmauern ZR20 (4.1)“ ⚡ Übe für den Blitzrechnen-Test!	☐	
AB	AB „Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (4)“	☐	
AB	AB „Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (5)“	☐	
AB	AB „Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (6)“	☐	

Notizen zum Arbeitsverhalten				
Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

(✓:konzentriert gearbeitet, nK: nicht konzentriert gearbeitet, S: störte die Arbeitsphase)

Wahl-Aufgaben		☒	
	Anoki „Richtig rechnen 2 (A)“: Seiten: _____	☐	
	„Zahlenfuchs 2“: Seiten: _____	☐	
	„Sicher rechnen - Heft (1 oder 2): Seiten: _____	☐	
	„Forschen & Finden“-Heft (1 oder 2): Seiten: _____	☐	
	„Fredo“-Heft (1 oder 2): Seiten: _____	☐	
	„Forderheft“-Heft (1 oder 2): Seiten: _____	☐	
anderes Heft	_____ Seiten: _____	☐	
	ANTON-App	☐	

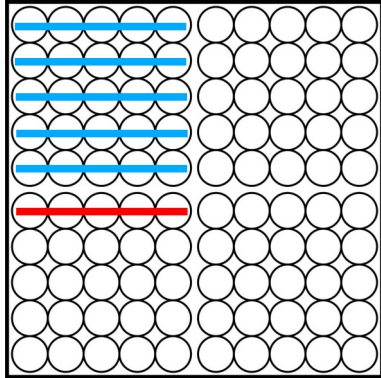
Jedes Kind sollte ein Heft aus dieser Liste haben, sodass bei Bedarf darin gearbeitet werden kann. Ist das Heft voll sollte rechtzeitig ein neues Heft angeschafft werden.

*Die Hefte 1 bis 3 sind Übungshefte zur Übung von bekannten Aufgaben.
Die Hefte 4 bis 6 sind Forderhefte mit schwierigeren Aufgaben.*

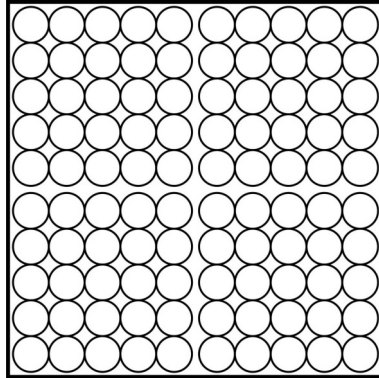
Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (4)

Zeichne das Bild zur Aufgabe in das Malfeld. Ergänze das Bild mit einer zweiten Farbe. Berechne das Ergebnis.

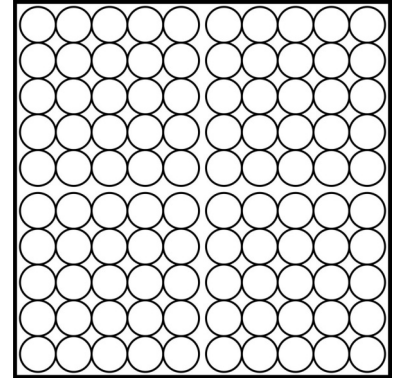
5	•		5	=	2	5
6	•		5	=		



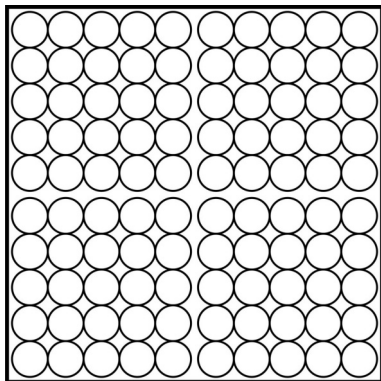
6	•		5	=	3	0
7	•		5	=		



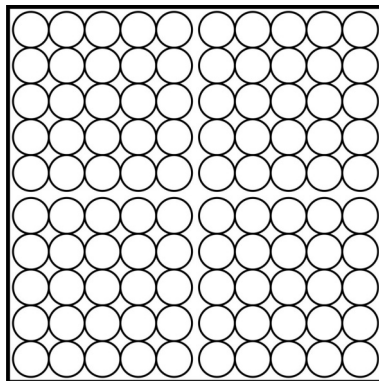
8	•		5	=	4	0
9	•		5	=		



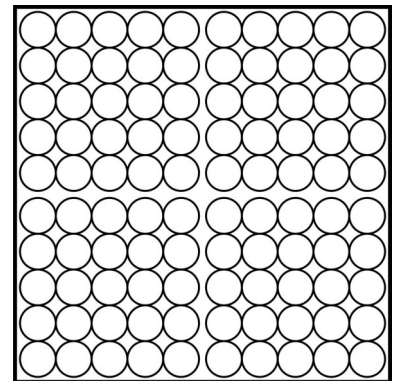
6	•		6	=	3	6
7	•		6	=		



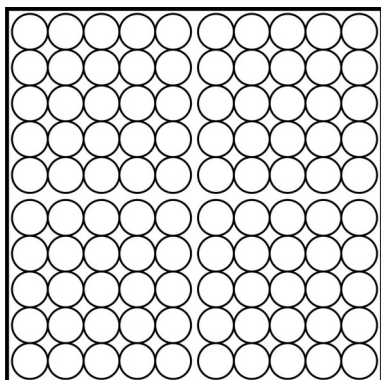
7	•		7	=	4	9
8	•		7	=		



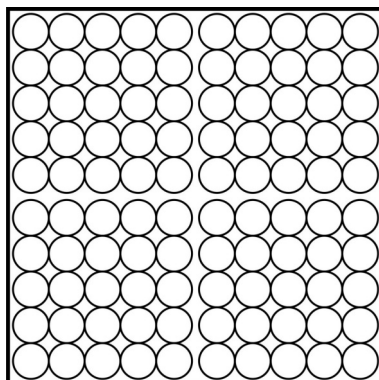
5	•		8	=	4	0
6	•		8	=		



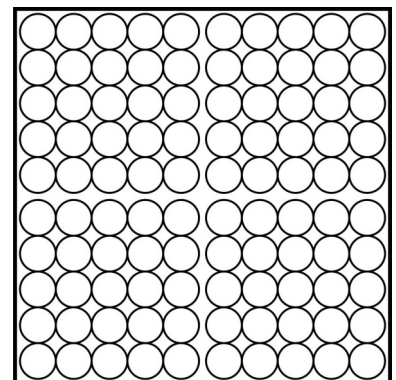
2	•		8	=	1	6
4	•		8	=		



2	•		7	=	1	4
4	•		7	=		



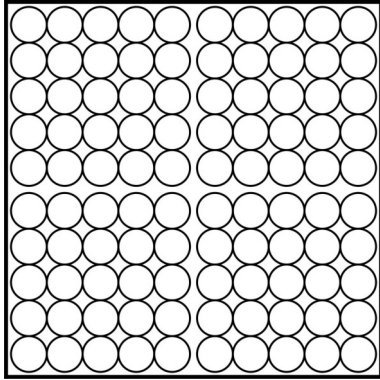
2	•		6	=	1	2
4	•		6	=		



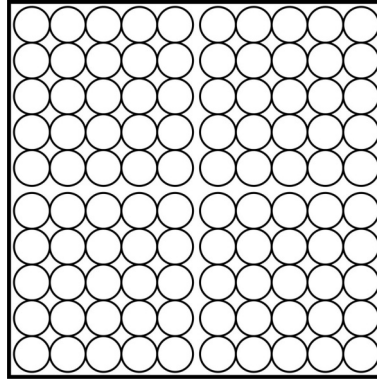
Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (5)

Zeichne das Bild zur Aufgabe in das Malfeld. Ergänze das Bild mit einer zweiten Farbe. Berechne das Ergebnis.

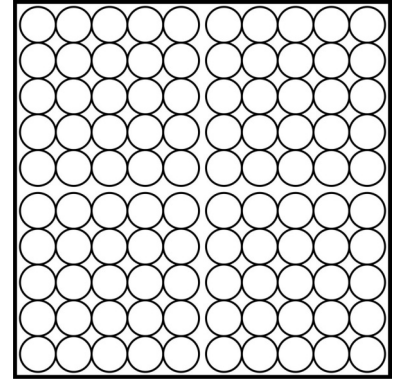
5	•		7	=	3	5
7	•		7	=		



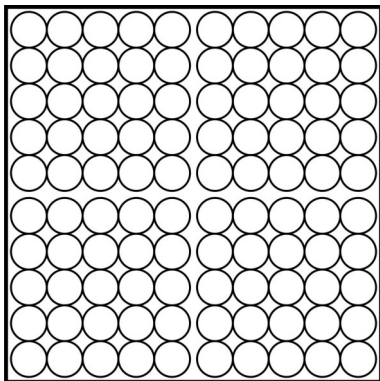
5	•		3	=	1	5
7	•		3	=		



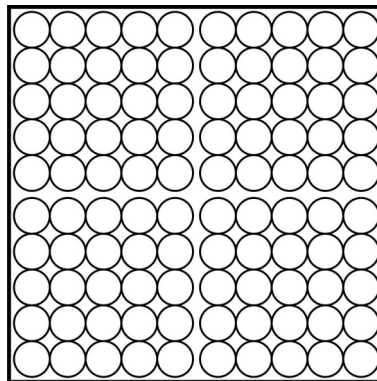
5	•		4	=	2	0
7	•		4	=		



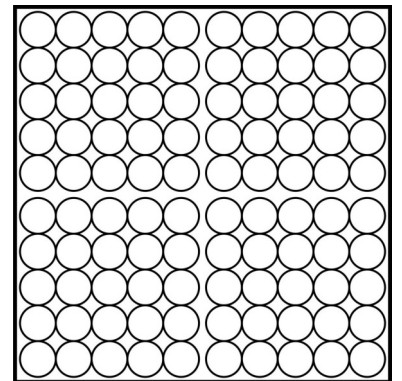
2	•		9	=	1	8
4	•		9	=		



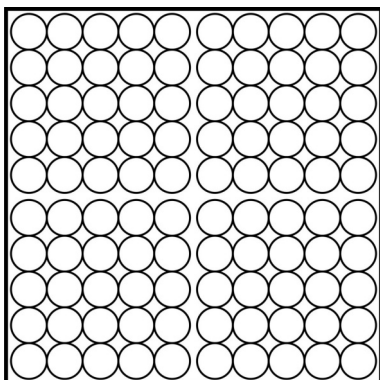
2	•		7	=	1	4
3	•		7	=		



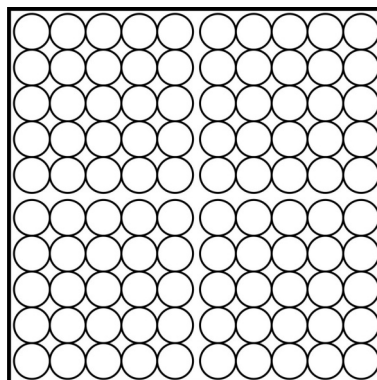
6	•		9	=	5	4
7	•		9	=		



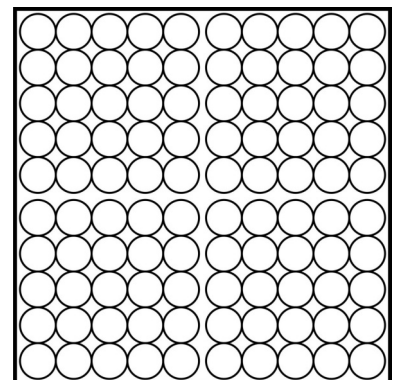
2	•		8	=	1	6
3	•		8	=		



6	•		6	=	3	6
7	•		6	=		



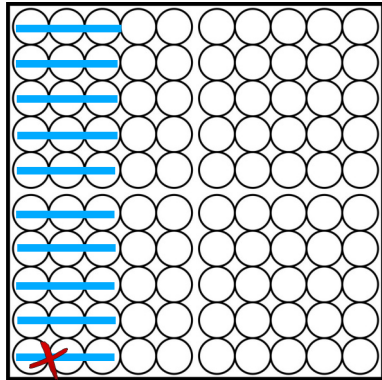
4	•		8	=	3	2
8	•		8	=		



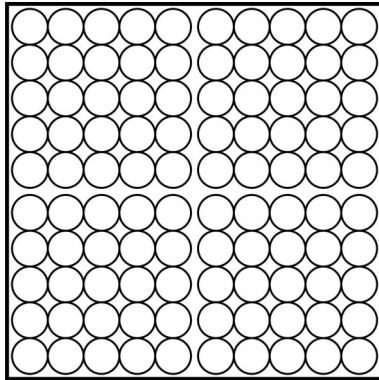
Ableiten von Malaufgaben am Hunderterfeld (6)

Zeichne das Bild zur Aufgabe in das Punkterfeld. Streiche Reihen weg. Berechne das Ergebnis.

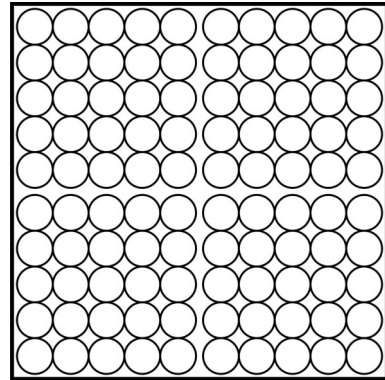
1	0	•		3	=	3	0
	9	•		3	=		



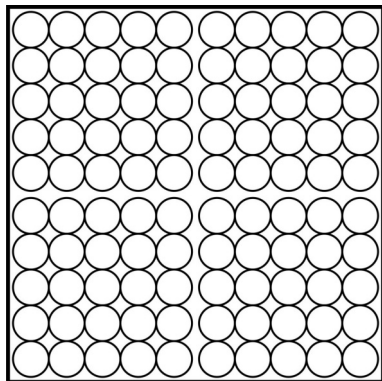
1	0	•		4	=	4	0
	9	•		4	=		



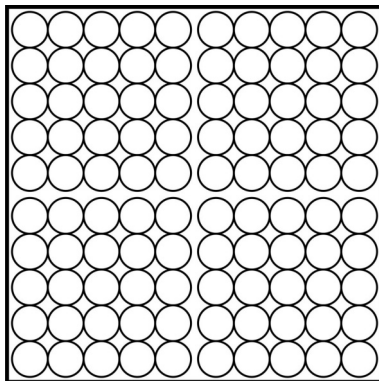
1	0	•		6	=	6	0
	9	•		6	=		



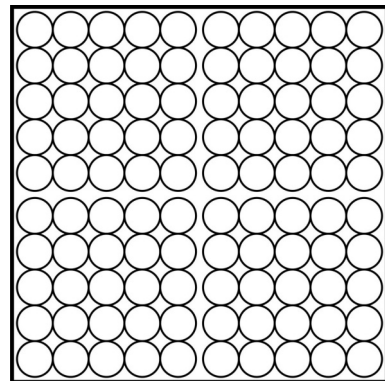
	8	•		5	=	4	0
	7	•		5	=		



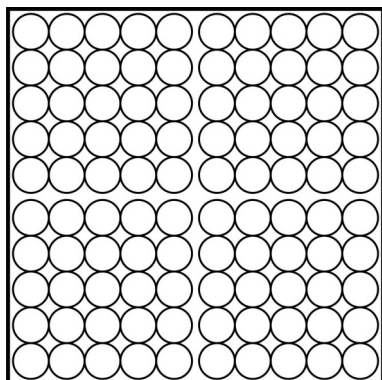
	8	•		8	=	6	4
	7	•		8	=		



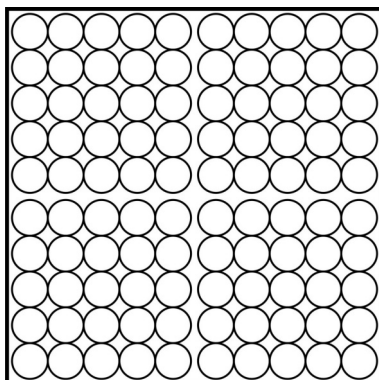
	5	•		6	=	3	0
	4	•		6	=		



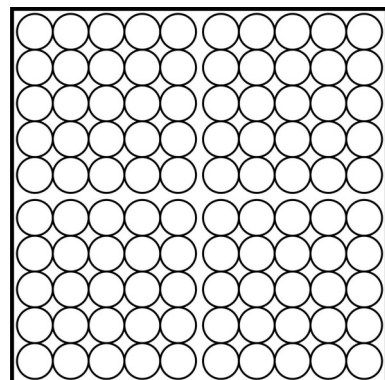
	9	•		9	=	8	1
	8	•		9	=		



1	0	•		8	=	8	0
	9	•		8	=		



	7	•		7	=	4	9
	6	•		7	=		





Blitzrechnen-Übung

Zahlenmauern im ZR 20 (4.2)



14	
6	

14	
4	

20	
	8

5	15

16	
	10

13	
	6

1	11

12	
2	

9	3

13	
	10

7	8

9	10

10	2

16	
12	

7	12

15	
5	

14	6

4	6

15	
4	

15	
	11

10	7

12	
2	

11	
2	

3	9

18	
	6

20	
	6

16	
	11

10	2

6	13

10	
	2

6	11

8	7

17	
	8

13	2

19	
	17

13	
7	

15	
12	

11	
	3

11	
5	

8	5

13	
	11

13	1

16	
9	

20	
8	

18	
12	

9	7

12	
	8

12	
	9

12	
4	

13	
	6

14	
	9

11	
	8

15	
	8

13	
	5

19	
	8

16	
	9

12	
8	

9	5

7	3

19	
8	

2	13

14	
	8

15	
5	

12	4

11	7

6	10