436

Meine Übungsstreifen Rechnen lernen

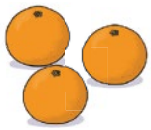
1. Klasse: Zahlen bis 10

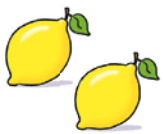


gemeinsam wachsen lernen
hauschkaverlag

Entwickelt, gestaltet und gedruckt in Deutschland

1 Zähle. Zeige die Anzahl der Dinge mit deinen Fingern. Vergleiche dann.






3 Welche Zahl zeigen die Finger? Schreibe sie in die Luft und sage sie.


5

2


5 Wie viele Fenster hat das Haus?


6


7 Welche Zahl liegt in der Mitte?

4 ☐ 6 | 5 | 3 ☐ 5 | 4

9 Welche der 3 Zahlen ist die kleinste?

4 2 8 | 2 | 7 1 0 | 0 | 6

11 Wie viel fehlt bis zur 10? Die Punkte helfen dir.

8  | 2  | 6 

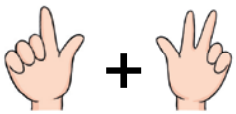
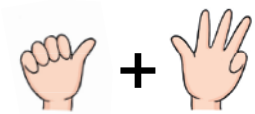
13 Rechne plus bis 5: Die Punkte helfen dir.

4 + 1  | 5 | 3 + 1  | 4

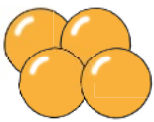
15 Rechne minus bis 5: Die Punkte helfen dir.

3 – 1  | 2 | 5 – 2  | 3

17 Rechne plus mit Fingern.

 | 5 | 

19 Finde zu den Kugeln eine Plusaufgabe. Rechne sie aus.

 | 5 | 

Themen der Rechenstreifen

1. Zählen bis 5: mit Fingern
2. Zählen bis 5: Würfel/Finger
3. Zahlen bis 10
4. Zählen bis 10: mit Strichen
5. Zählen bis 10
6. Richtige Ziffernschreibung
7. Zahlenfolge erkennen
8. Größte Zahl erkennen
9. Kleinste Zahl erkennen
10. Zahlenreihe fortsetzen
11. Bis 10 ergänzen
12. Bis 10 ergänzen
13. Plusrechnen bis 5
14. Plusrechnen bis 5
15. Minusrechnen bis 5
16. Minusrechnen bis 5
17. Fingerrechnen bis 10
18. Plusrechnen bis 10
19. Plusrechnen bis 10
20. Plusrechnen bis 10
21. Verdoppeln
22. Rechnen mit Geld
23. Rechnen zu Bildern
24. Plusrechnen bis 10
25. Rechnen zu Bildern
26. Rechnen zu Bildern
27. Rechnen zu Bildern
28. Minusrechnen bis 10
29. Rechnen zu Bildern
30. Minusrechnen bis 10
31. Minusrechnen bis 10
32. Minusrechnen bis 10
33. Plus- und Minusaufgaben
34. Plus- und Minusaufgaben
35. Tauschaufgaben
36. Plus- und Minusaufgaben
37. Plusaufgaben (3 Zahlen)
38. Minusaufgaben (3 Zahlen)
39. Plus- und Minusaufgaben
40. Plus- und Minusaufgaben

Hauschka Lernhilfen, Heft 436
© 2026 Hauschka Verlag GmbH
Lilienthalstr. 1, 82178 Puchheim
Telefon +49 89 8940667-0
Fax +49 89 8940667-69
E-Mail: info@hauschkaverlag.de
www.hauschkaverlag.de

Verfasserin: Agnes Spiecker, Freising
Lektorat: Agnes Spiecker, Freising
Illustrationen: Susanne Schulte, Münster; Birgit Maier, München (Doggys); Gisela Specht, Weßling (Vignetten Spiel)
Gestaltung und Layout: Birgit Maier, München; Alexa Loggen, München
Druck: Schleunungdruck GmbH, Marktheidenfeld
Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
ISBN 978-3-88100-436-7 ID Nr. 2020233

Zum Umgang mit dem Heft

Zahlen begegnen Ihrem Kind jeden Tag. Aber das Zählen, der Umgang mit Mengen und das erste Rechnen müssen geübt werden, damit ein mathematisches Verständnis angebahnt wird. Mit der Rechenmaschine kann Ihr Kind dies **in kleinen Schritten** tun: spielerisch, selbstständig und in überschaubaren Lernportionen.

- Lösen Sie die Klammern in der Mitte und entnehmen Sie alle Teile.
- Die äußeren zwei A4-Papiere enthalten **Infos** und ein **Kartenspiel** zum Ausschneiden. Ein **Zahlenplakat** und ein **Würfelspiel** befinden sich auf den A3-Bögen. Die beiden großen Poster sind **Rechenstreifen**.
- Schneiden Sie die Streifen an den Linien auseinander.
- Basteln Sie aus den hinteren Umschlagseiten die **Rechenmaschine**. Die Anleitung finden Sie auch dort.
- Die Anleitung zum Rechnen finden Sie hier auf der Rückseite.



Rechnen mit den Rechenstreifen – Hinweise für Eltern

- Schauen Sie mit Ihrem Kind die Materialien an. Zum Arbeiten sollten die Streifen herausgelegt werden, zum Verpacken falten Sie alle Streifen zusammen und stecken Sie diese als Bündel in die Hülle.
- Zum Üben wählen Sie mit Ihrem Kind einen **geeigneten Streifen** aus. Am Anfang des Streifens steht jeweils noch ein kurzer Hinweis zum Inhalt/zur Übung.
- Ihr Kind schiebt ihn **von rechts durch die Lasche** und zieht ihn langsam **nach links heraus**. Am besten **spricht es laut** mit.

Beispiel: 

„Vier plus zwei ist …“

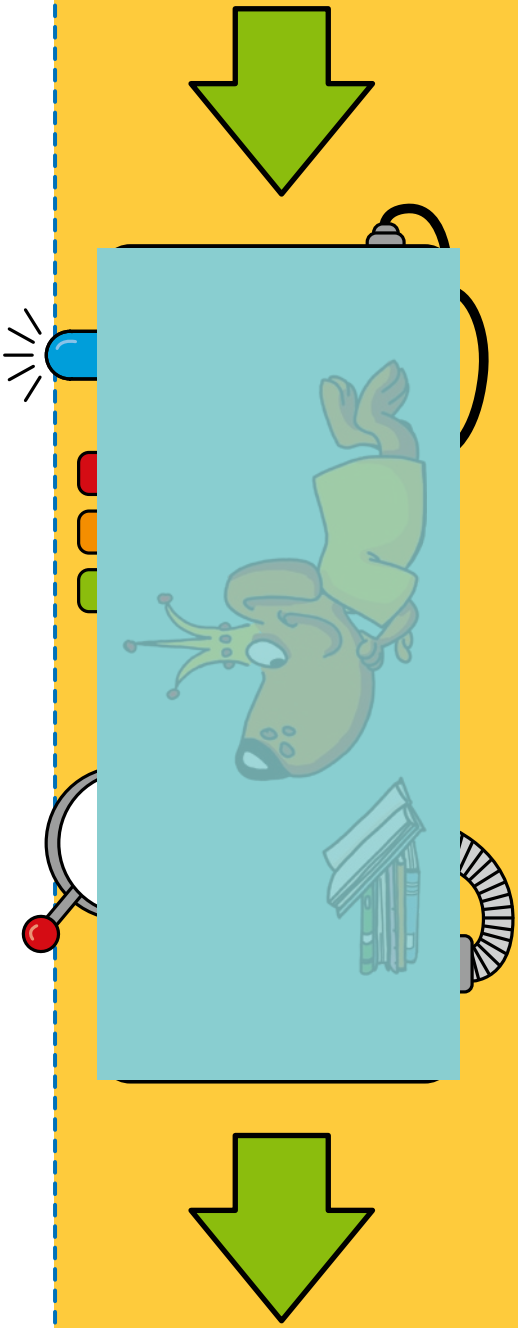
- Bei der **blau-weißen Linie** ist jeweils eine Recheneinheit zu Ende und Ihr Kind sollte hier stoppen, überlegen, zählen oder rechnen und sich die Lösung denken oder diese sagen.
- Zieht Ihr Kind nun den Streifen weiter bis zur blauen Linie heraus, sieht es ein **Lösungsbild** oder eine **Lösungszahl** als Kontrolle, die es mit der gedachten/gesagten vergleichen kann.

Beispiel: **6**

- Nach der folgenden **blauen Linie** beginnt die nächste Aufgabe.







Schneide hier oben die Karte mit dem Hund aus und klebe sie an den beiden langen Kanten mit Klebeband passend (wie mit dem Schatten-hund angedeutet) **über** die hellblaue Fläche der Maschine. Die kurzen Seiten bleiben offen: So entsteht eine Hülle, durch die die Streifen geschoben werden können. (Siehe Umschlagseite vorne.)

Bastelanleitung

Schneide die Rechenmaschine an den gestrichelten Linien aus. Die Faltkante bleibt dabei erhalten.

Mit **Klebeband** klebst du die gegenüberliegenden blau gestrichelten Kanten von außen zusammen.

Es entsteht eine **Hülle**, die an zwei Seiten offen ist. Dazwischen können als Stapel zur **Aufbewahrung** die gefalteten **Rechenstreifen** gesteckt werden.

Über den blauen Bereich auf der **Rückseite** klebst du an den langen Seiten (aber nicht darüber hinaus) mit **Klebeband** die ausgeschnittene **Karte** auf.

Die Rechenmaschine ist fertig und du kannst loslegen.

Wichtig: Wenn du rechnest, nimm alle Streifen aus der Hülle heraus!

Viel Spaß!



Hier nicht kleben!

Falte die ausgeschnittene Rechenmaschine in der Mitte.
Klebe die gegenüberliegende Kante mit dieser von außen mit Klebeband zusammen.

Hier bleibt die Faltkante so, wie sie ist.