

Vorwort

«10 x 10 mathematische Erlebnisse» bietet zahlreiche Zugänge zu den vier Bereichen Arithmetik, Geometrie, Sachrechnen und Stochastik für die Primarstufe an. Die Auseinandersetzung mit den mathematischen Themen geschieht zwar spielerisch, immer aber erfordert sie mathematisches Denken und Handeln. Die vorgeschlagenen «Erlebnisse» sollen zu aktiv entdeckendem, eigenständigem Lernen anregen. Es ist gut möglich, dass dabei weiterführende Fragen auftauchen, die einzeln, in Gruppen oder auch mit der ganzen Klasse untersucht werden können.

Die Ideen orientieren sich an Lehrplaninhalten und können ohne großen Vorbereitungsaufwand in das Unterrichtsgeschehen eingebaut werden. Die Vorschläge sind offen für individuelle Lernwege und gehen von Handlungen aus, die mathematische Zusammenhänge verbildlichen können. Es lassen sich Strategien oder neue Regeln entwickeln, Strukturen entdecken, individuelle Beobachtungen protokollieren oder bekannte Zusammenhänge festigen. Außerdem lassen sie sich in der Regel auf einfache Art an die Gegebenheiten unterschiedlicher Klassen anpassen.

Die Aufgaben sind zum größten Teil neu und bisher nicht veröffentlicht. Viele haben sich aus der Projektarbeit mit den Studierenden der Fachhochschule Pädagogik des Kantons Aargau ergeben.

Übersicht

Arithmetik	A 1 – A 10	Zahlenraum erkunden 1. – 3. Schuljahr
	B 1 – B 10	Zahlenraum erkunden 3. – 6. Schuljahr
	C 1 – C 10	Strichoperationen
	D 1 – D 10	Punktoperationen
Geometrie	E 1 – E 10	Formenspiele
	F 1 – F 10	Geometrische Räume
Sachrechnen	G 1 – G 10	Rechnen an der Sache
	H 1 – H 10	Denkanlässe mit Geld
Stochastik (Kombinatorik Statistik Wahrscheinlichkeitsrechnen)	I 1 – I 10	Staunen und Zaubern
	K 1 – K 10	Experimente