



1 Rechne aus. Prüfe, ob die Regel stimmt.

990	78	=	_____
890	68	=	_____
790	58	=	_____
690	48	=	_____
590	38	=	_____
1. Zahl	2. Zahl		



In der Regel beschreibst du immer, wie sich die erste Zahl, die zweite Zahl und das Ergebnis verändern.

Regel:

1. Zahl: immer - 100

2. Zahl: immer - 10

Ergebnis: immer - 90

2 Rechne aus. Finde die fehlenden Aufgaben.

290	-	85	=	_____
280	-	80	=	_____
270	-	75	=	_____
___	-	___	=	_____
___	-	___	=	_____

Regel:

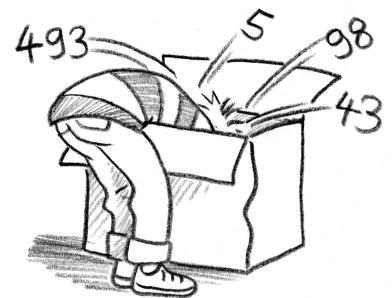
1. Zahl: immer - 10

2. Zahl: immer - 5

Ergebnis: immer - _____

3 Rechne aus. Finde die fehlenden Aufgaben.

490	-	35	=	_____
470	-	33	=	_____
450	-	31	=	_____
___	-	___	=	_____
___	-	___	=	_____



Regel:

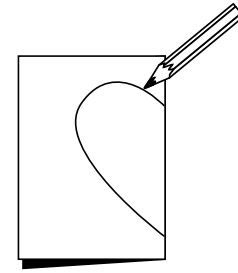
1. Zahl: immer - _____

2. Zahl: immer - _____

Ergebnis: immer - 18

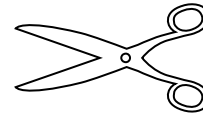


1 Schneide eine Schablone (unten) aus.

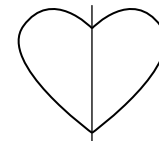


2 Falte ein kleines buntes Blatt.

Lege die Schablone genau an die Faltkante.
Male die Schablone auf.



3 Lasse das Blatt gefaltet und schneide aus.

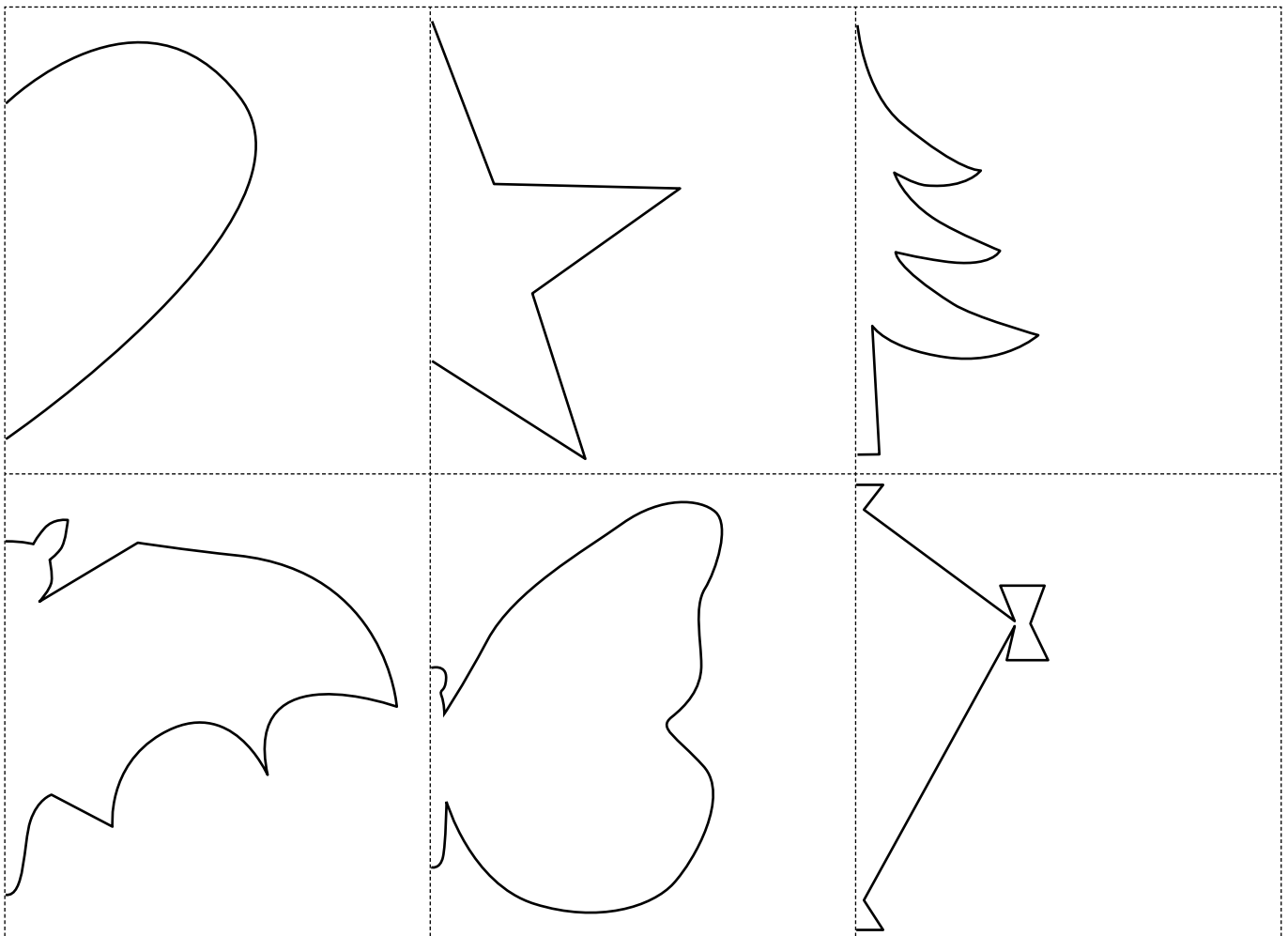


4 Klappe die Figur auf, klebe sie in dein Heft
oder auf ein leeres Blatt Papier und zeichne
die Faltkante nach.

Man nennt diese Linie
Spiegelachse oder
Symmetrieachse.

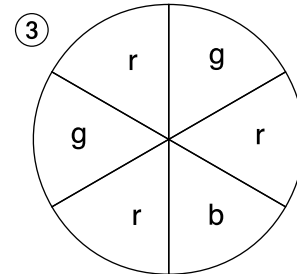
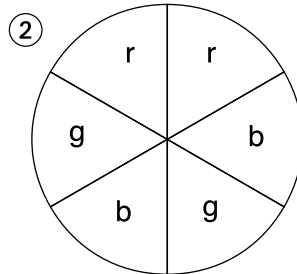
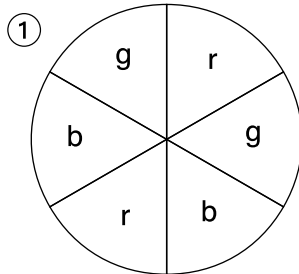


Zusatz: Erfinde eigene Schablonen.





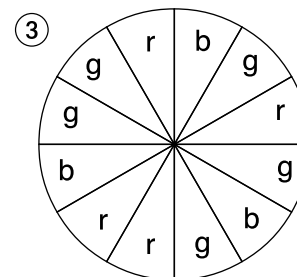
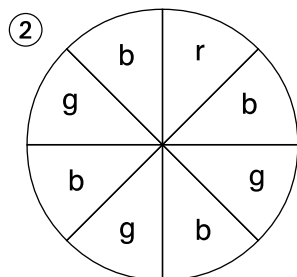
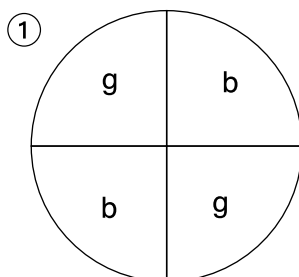
- 1** Male die Glücksräder an (r = rot, g = gelb, b = blau).
Bei diesen Glücksrädern gewinnst du bei Rot.
Welches Glücksrad wählst du?



Ich wähle Glücksrad _____, weil _____

- 2** Lena hat Glücksrad Nummer 2 gewählt.
Hast du eine Idee, wo ihr Fehler steckt?

- 3** Male die Glücksräder an (r = rot, g = gelb, b = blau).
Bei diesen Glücksrädern gewinnst du bei Gelb.
Welches Glücksrad wählst du?



Ich wähle Glücksrad _____, weil _____
