

Mathe-Abenteuer

3. Klasse: Im Mittelalter



gemeinsam
wachsen lernen

hauschkaverlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1	Schriftliche Addition/Subtraktion	40
Lerntipps	3	Multiplikation mit Zehnerzahlen	42
Addieren/Subtrahieren bis 100	4	Längen (km, m)	44
Einmaleins	6	Konzentrationsübung	45
Konzentrationsübung	8	Gemischte Aufgaben bis 100	46
Einmaleins mit 3, 6, 9	10	Schriftliche Subtraktion	49
Gewichte (kg, g)	11	Gewichte (kg, g)	50
Einmaleins	13	Zahlen bis 1000	51
Einmaleins mit 7	14	Einmaleinsätze (alle)	52
Einmaleins mit 9	15	Längen (cm, mm)	54
Addieren/Subtrahieren bis 1000	16	Zahlenrätsel	55
Zahlen bis 1000	18	Gemischte Aufgaben bis 100	56
Einmaleins	20	Uhrzeit (Std., Min.)	58
Zahlen bis 1000	23	Platzhalteraufgaben	59
Konzentrationsübung	24	Division	60
Längen (messen)	26	Konzentrationsübung	63
Gemischte Aufgaben bis 100	28	Einmaleins	64
Rechnen mit Geld (€)	29	Größen	65
Symmetrie	31	Gemischte Aufgaben bis 1000	66
Uhrzeit (Std., Min.)	32	Achsensymmetrie	67
Rechnen mit Geld (€, Cent)	33	Einmaleinstabelle	68
Addieren/Subtrahieren bis 1000	34	Fachbegriffe/Grundrechenarten	70
Rätsel	35	Größen	71
Schriftliche Addition	36	Stichwortverzeichnis	72
Einmaleins/Vergleichen (>, <)	38		
Symmetrie	39		
		Lösungsteil und Rechenspiel	
		in der Heftmitte nach Seite	36

Hauschka Lernhilfen, Heft 653
© 2021 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: Brigitte Schreiber, Grafing
Lektorat: Agnes Spiecker, Freising
Illustrationen: Gisela Specht, Weßling;
Elke Dirksen, Augsburg; Hubert Stadtmüller, München
Gestaltung und Layout: Sina Weiß, München
Druck: Schleunungdruck GmbH, Marktheidenfeld
Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
ISBN 978-3-88100-653-8

Liebe Eltern,

langfristigem Lernerfolg liegen Motivation und Freude zugrunde. Dieses Heft hilft Ihrem Kind, Spaß und Interesse an Matheaufgaben zu finden. **Abwechslungsreiche Aufgaben, lustige Rätsel sowie Knobel- und Rechenspiele wecken die Freude am Lernen.**

Die **Aufgaben** sind **eingebettet** in die **spannende Erzählung** von Anna und Felix, die bei ihrem Großvater eine Zeitmaschine entdecken und auf eine mittelalterliche Abenteuerreise gehen. Beim Lösen der Aufgaben erfährt Ihr Kind Einzelheiten über die Erlebnisse der beiden Kinder. Nebenbei wird so auch die **Lesefertigkeit** geschult.

- ▶ In **kleinen Lerneinheiten** werden einige **wichtige Lerninhalte des vorgeschriebenen Unterrichtsstoffes** der 3. Klasse wiederholt. Der **Schwierigkeitsgrad** der Aufgaben **steigert sich langsam**.
- ▶ Das Programm enthält ebenso **Konzentrationsübungen**.
- ▶ Die ausführlich erklärten **Lösungen** befinden sich in der Mitte des Heftes und sind **heraustrennbar**.
- ▶ **Leicht verständliche Aufgabenstellungen, viele Beispielaufgaben und einfache Lösungskontrollen** ermöglichen es auch **schwächeren Schülerinnen und Schülern** mit diesem Heft **alleine** zu arbeiten. Die Selbstständigkeit Ihres Kindes wird gefördert.
- ▶ Außerdem bietet dieses Übungsprogramm **Lerntipps** (S. 3) sowie **verständliche Übersichten über Größen, Abkürzungen und Umwandlungen** (S. 70/71). Mit der **Einmaleinstabelle** (S. 68/69) können Sie die verschiedenen Einmaleinssätze mit Ihrem Kind wiederholen.

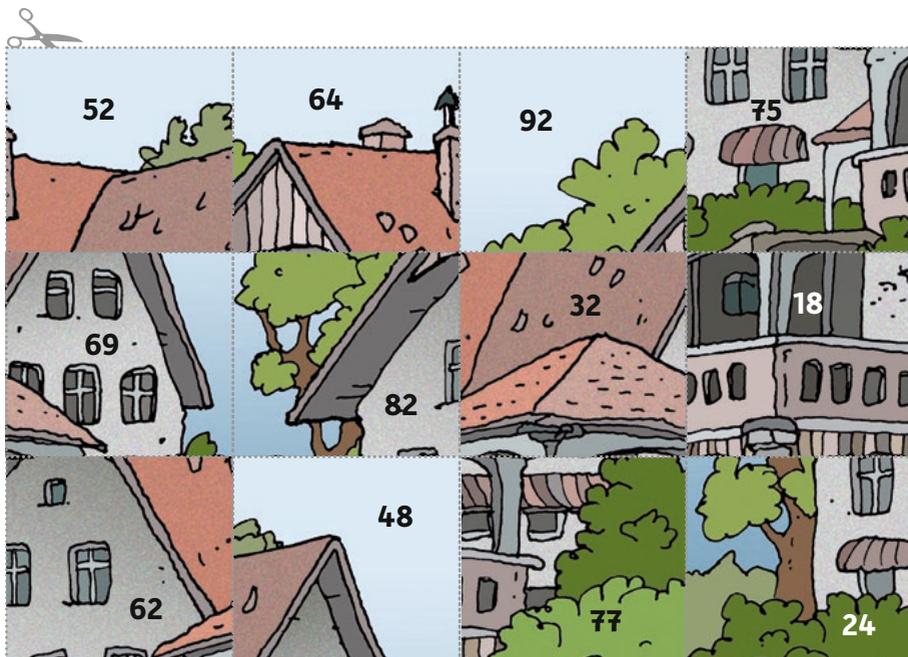
Auf ein fröhliches und erfolgreiches Mathe-Abenteuer im Mittelalter!

Ihre 

Endlich sind die Sommerferien da! Anna und Felix sind Zwillinge, neun Jahre alt, und manchmal große Nervensägen. Da stimmen Vater und Mutter sofort zu, als der Großvater die Kinder über die Sommerferien zu sich einlädt. Der Abschied von den Eltern fällt nicht schwer, und die Bahn bringt die Kinder zu ihrem Ferienzziel. Am Abend stehen sie vor dem riesigen, alten Haus ihres Opas. „Irgendwie sieht es gespenstisch und unheimlich aus“, flüstert Felix Anna zu.

1 Willst du Großvaters Haus sehen?

- ▶ **Rechne** die Aufgaben auf der rechten Seite!
- ▶ **Schneide** dann die Rechtecke mit den Lösungszahlen (unten auf dieser Seite) aus. **Lege** sie zuerst auf das richtige Aufgabenfeld und **klebe** sie dann auf!



$27 + 65 =$ _____	$82 - 18 =$ _____	$74 - 22 =$ _____	$31 + 17 =$ _____
$99 - 17 =$ _____	$24 + 38 =$ _____	$81 - 49 =$ _____	$41 + 28 =$ _____
$62 - 38 =$ _____	$49 + 26 =$ _____	$50 - 32 =$ _____	$42 + 35 =$ _____



Sieh jetzt im **herausnehmbaren** Lösungsteil nach Seite 36 nach! Wie alle Lösungen findest du auch diese Lösung unter der **Nummer** der betreffenden Aufgabe. Diesmal also unter **1**.

Die Kinder sperren die Tür fast lautlos auf. Da staunen sie: Am Ende des Raums sehen sie die seltsame Maschine. Doch vor den Kindern versperrt ein Labyrinth den direkten Weg dorthin.

9 Die Kinder dürfen nur auf Feldern laufen, deren Zahlen durch 9 teilbar sind. Außerdem dürfen sie sich nur **waagrecht** \leftrightarrow oder **senkrecht** \updownarrow bewegen.

► Male ihren Weg durch das Labyrinth aus!

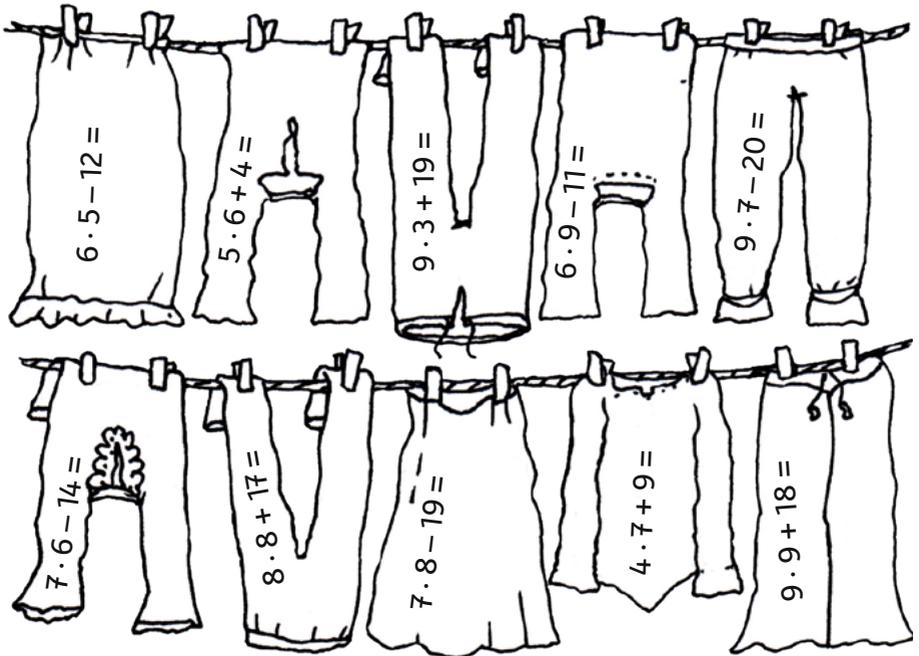


	1	37	11	55	28	8		
	26	53	27	9	54	35		
	90	9	81	34	72	52		
	25	56	19	20	36	6		
33	17	48	7	24	31	72	45	62
5	57	32	47	10	2	27	21	46
41	16	18	45	81	36	63	30	38
49	12	54	23	44	22	59	51	29
58	42	27	63	90	9	13	43	4
15	3	40	61	50	18	39	60	14

➔ Auf zur Maschine!

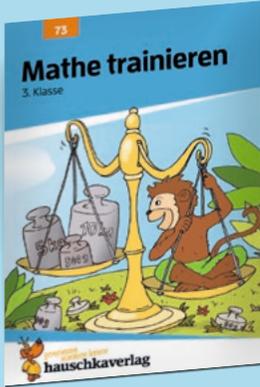
Kurz vor dem Stadttor merken die Kinder, dass die Menschen hier ganz anders gekleidet sind. Ängstlich verstecken sie sich hinter einem Busch. „Wer weiß, was mit uns geschieht, wenn sie uns entdecken. Denen müssen wir wie Wesen von einem anderen Stern vorkommen“, flüstert Anna. Sie blicken sich ängstlich um, da entdecken sie vor einem Haus eine Wäscheleine. Schon haben sie eine Idee: Sie tauschen ihre Kleidung gegen die Kleidung an der Wäscheleine. Dann werden sie so aussehen wie die Kinder in der Ritterzeit.

- 16 ▶ Rechne** die Aufgaben auf den Kleidungsstücken! Ihre Ergebnisse verraten dir, welche Kleidung die Kinder gegen ihre eintauschen.
- ▶ Anna zieht die Kleidungsstücke mit dem Ergebnis **37** an.
Male ihren **Rock blau**, ihr **Hemd rot** an!
 - ▶ Felix passt die Kleidung mit dem Ergebnis 43.
Male seine **Hose braun** und sein **Hemd gelb** an!

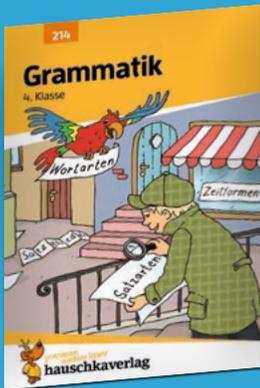


Üben, lernen und Spaß haben mit weiteren Titeln aus dem Hauschka Verlag:

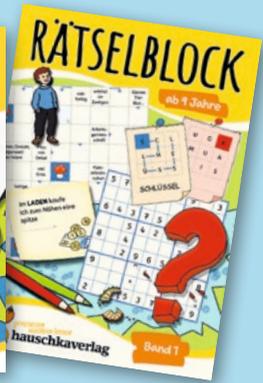
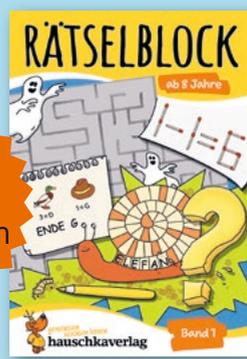
für die 3. Klasse



für die 4. Klasse



Rätseln,
knobeln,
Spaß haben





regional
produziert



natürliche Farben
auf Pflanzenölbasis



recyclbar über
die Papiertonne

Mathe-Abenteuer

3. Klasse

- spielerische Aufgaben im Zahlenraum bis 1000
verpackt in eine spannende Zeitreisegeschichte
- gute Wiederholung aller Lerninhalte
passend zum Mathelehrplan der 3. Klasse
- zum selbstständigen Arbeiten geeignet
- mit herausnehmbarem Lösungsteil



Noch mehr Titel unter
www.hauschkaverlag.de

ISBN 978-3-88100-653-8



9 783881 006538

[D] € 7,90
[A] € 8,10