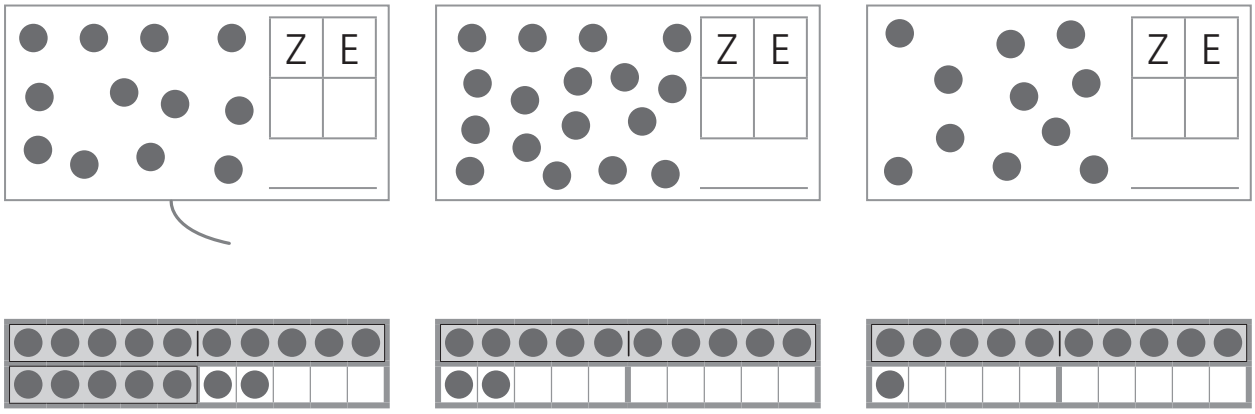
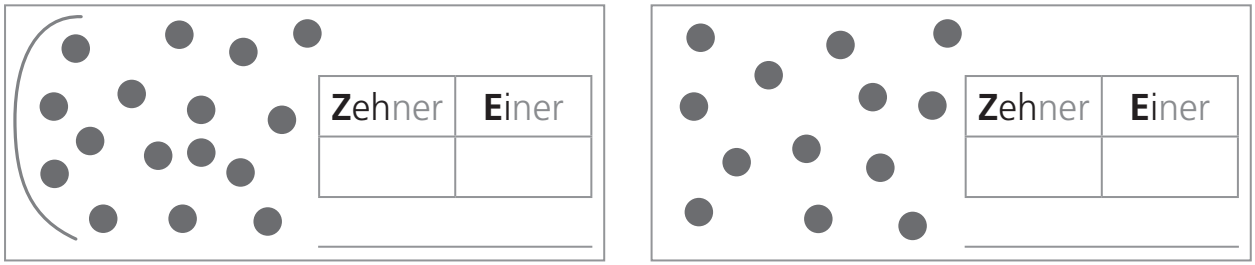
1. Immer 10. Bündele und trage ein. Verbinde.



2. Immer 10. Bündele und trage ein. Rechne.

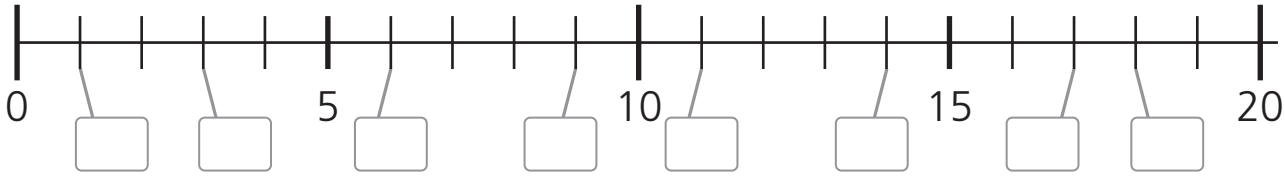


1 Zehner	+	Einer	=		Zehner	+	Einer	=	
10	+		=			+		=	

3. Setze ein: >, < oder =

4 ◯ 7	16 ◯ 6	8 ◯ 6 + 2
19 ◯ 19	11 ◯ 2	13 ◯ 10 + 5

4. Trage ein.

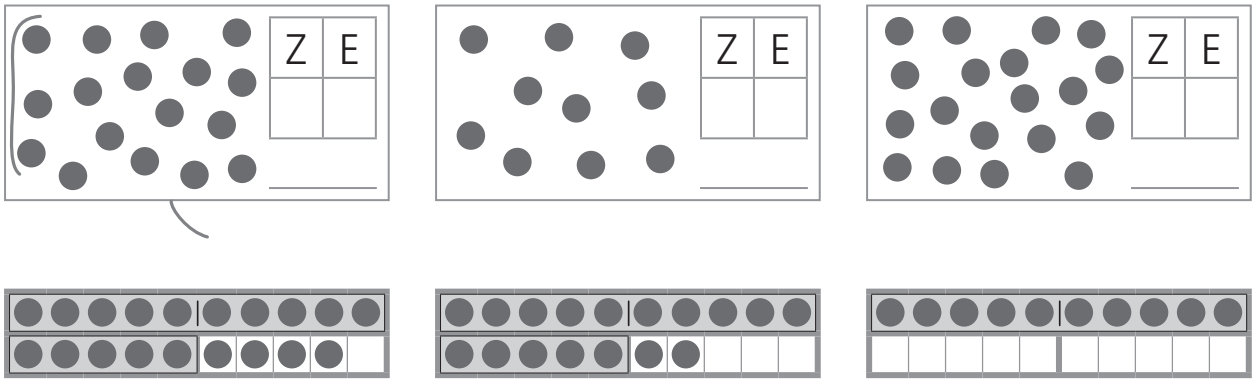


5. Setze fort. Zeichne die Pfeile und male an.

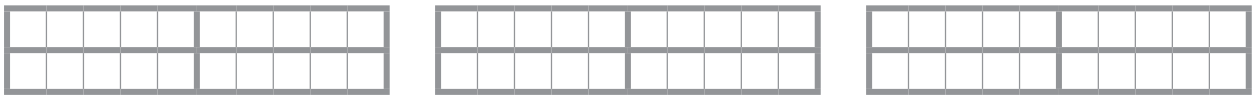
© Mildenberger Verlag · Bestell-Nr. 1507-40

5 Ggf. Zahlenkarten I verwenden

1. Immer 10. Bündele und trage ein. Verbinde.



2. Male und rechne.



1 Z + 8 E = ☐
☐ + ☐ = ☐

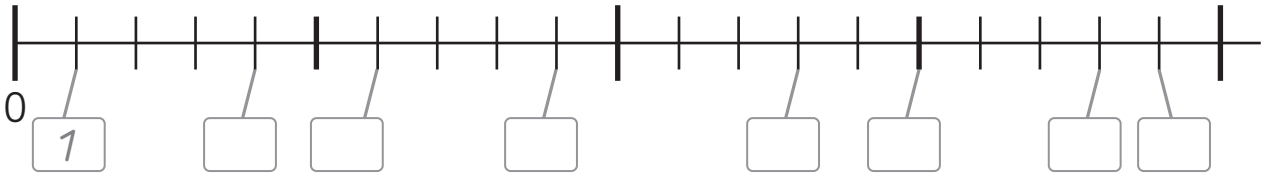
1 Z + 4 E = ☐
☐ + ☐ = ☐

1 Z + 6 E = ☐
☐ + ☐ = ☐

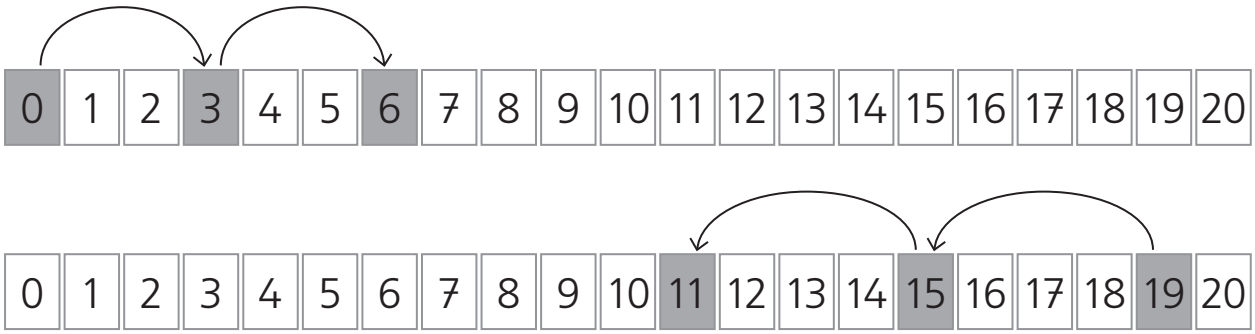
3. Fülle aus und finde passende Zahlen.

11 ◯ 12 8 ◯ 18 14 < ☐ 20 ◯ 10 + 10 10 + 8 ◯ 13
15 ◯ 5 19 ◯ 20 19 > ☐ 12 ◯ 9 + 10 10 + 6 ◯ 16

4. Trage ein.



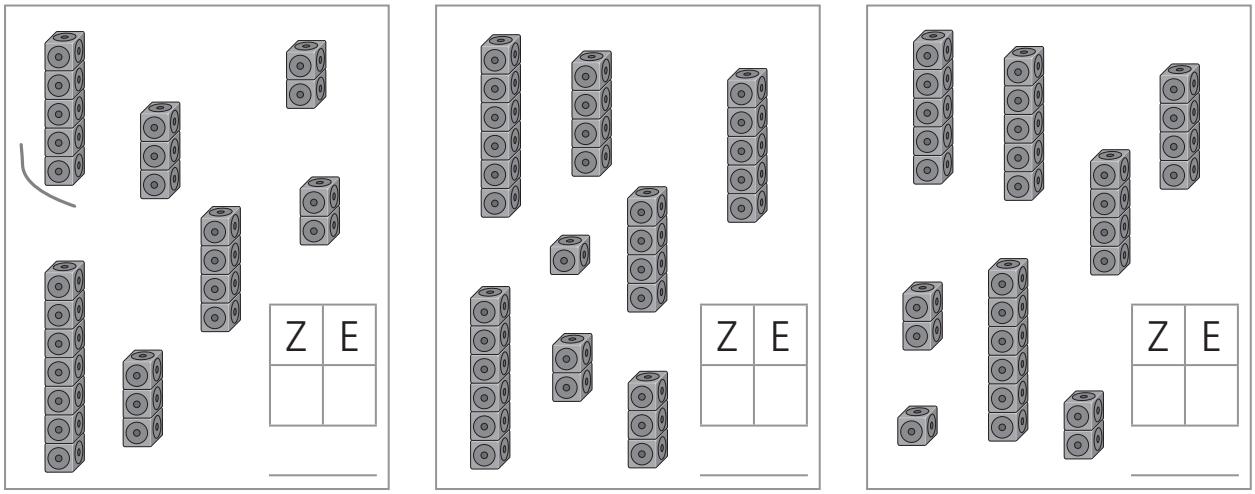
5. Setze fort. Zeichne die Pfeile und male an.



© Mildenberger Verlag · Bestell-Nr. 1507-40

3 Zum Teil sind mehrere Lösungen möglich
5 Ggf. Zahlenkarten I verwenden

1: Immer 10. Bündele und trage ein.



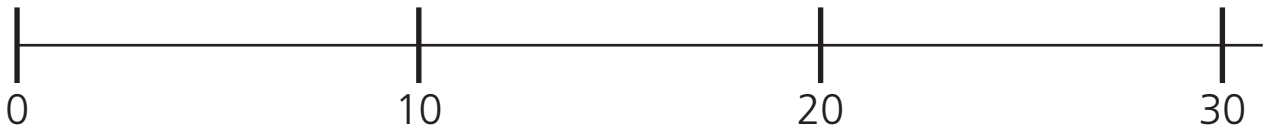
2: Finde alle passenden Zahlen. Trage ein.

18 − ■ > 10 + 1 | 2 + ■ < 17 − 7 | 16 < 15 + ■ > 20

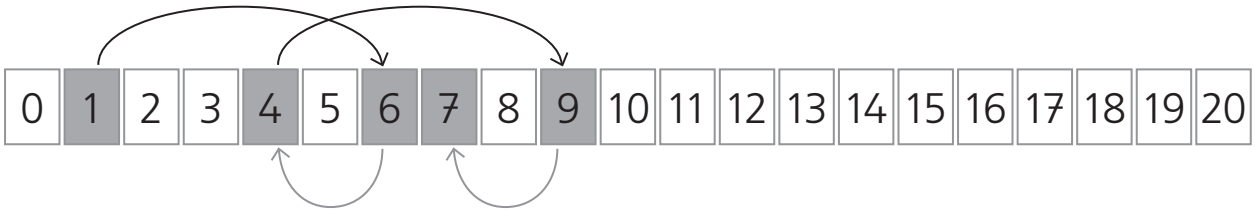
0

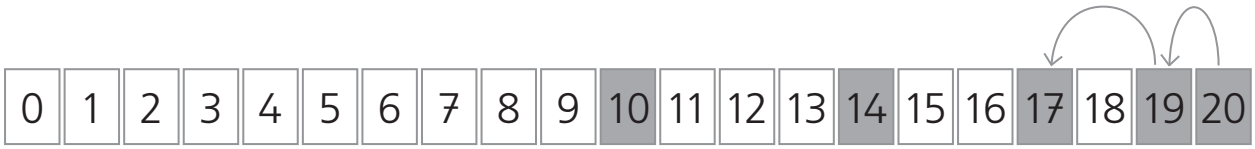
3: Verbinde.

7 4 18 13 21 19 24 27



4: Setze fort. Zeichne die Pfeile und male an. Male die Pfeile vorwärts und die Pfeile rückwärts.





© Mildenberger Verlag · Bestell-Nr. 1507-40

3 Zahlen mit der passenden Stelle auf dem Zahlenstrahl verbinden