



Arbeitsblätter zum Ausdrucken von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)

Grundrechenarten bis 1 Million – Gleichungen lösen mit Umkehraufgaben



- 1 Kennst du die Umkehraufgabe? Gib zu jedem Rechenzeichen das Rechenzeichen der Umkehraufgabe an.
- 2 Was ist eine Gleichung? Beschreibe.
- 3 Wie viele Flaschen muss der Lagerist nachfüllen? Finde die Lösung der Gleichung.
- 4 Welche Gleichung musst du hier lösen? Ordne jeder Aufgabe die Gleichung zu.
- 5 Wie lautet die Umkehraufgabe? Gib zu jeder Gleichung die Umkehraufgabe an.
- 6 Welche Zahl fehlt in den Gleichungen? Gib diese an.
- + mit vielen Tipps, Lösungsschlüsseln und Lösungswegen zu allen Aufgaben

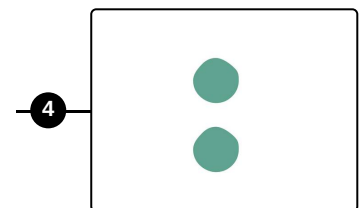
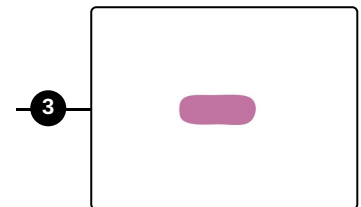
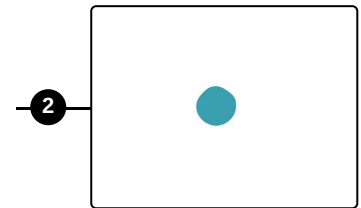
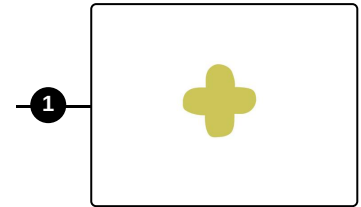
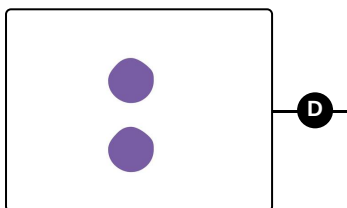
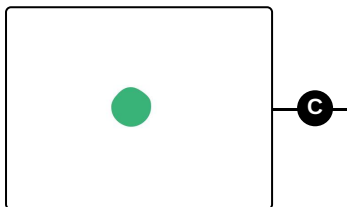
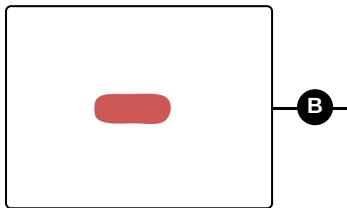
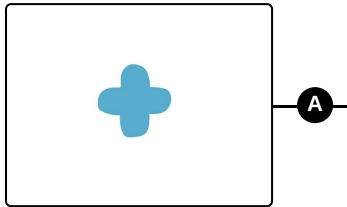


Das komplette Paket, inkl. aller Aufgaben, Tipps, Lösungen und Lösungswege gibt es für alle Abonnenten von [sofatutor.com](https://www.sofatutor.com)



Kennst du die Umkehraufgabe? Gib zu jedem Rechenzeichen das Rechenzeichen der Umkehraufgabe an.

Verbinde.



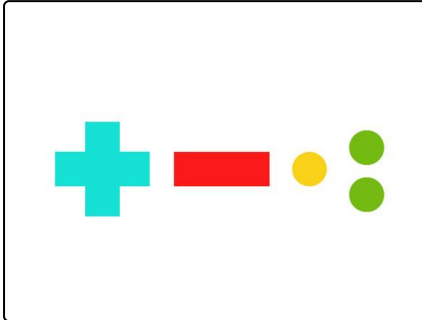


Unsere Tipps für die Aufgaben

1
von 6

Kennst du die Umkehraufgabe? Gib zu jedem Rechenzeichen das Rechenzeichen der Umkehraufgabe an.

1. Tipp



Kennst du schon die verschiedenen Grundrechenarten?

Plus (+) und Minus (-) sind Strichrechenarten.

Mal (·) und Geteilt durch (:) sind Punkt-rechenarten.

Gleichungen kannst du mit Umkehraufgaben lösen. Zu jeder Gleichung gehört eine Umkehraufgabe.

2. Tipp

Schau dir ein Beispiel an:

Wenn du die Gleichung $2 + ? = 4$ lösen möchtest, kannst du umgekehrt $4 - 2 = 2$ rechnen. Die Lösung ist also die 2.

Mach doch mal die Probe: $2 + 2 = 4$. Das stimmt.



Lösungen und Lösungswege für die Aufgaben

1
von 6

Kennst du die Umkehraufgabe? Gib zu jedem Rechenzeichen das Rechenzeichen der Umkehraufgabe an.

Lösungsschlüssel: A—3 // B—1 // C—4 // D—2

Du möchtest eine Gleichung lösen. Dann verwendest du die Umkehraufgabe.

- Die Umkehraufgabe zu + ist -.
- Die Umkehraufgabe zu - ist +.
- Die Umkehraufgabe zu \cdot ist $:$.
- Die Umkehraufgabe zu $:$ ist \cdot .