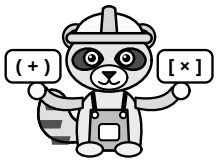
Name : _____ Datum : _____

PAPILUMO / 4. Klasse (9–10 Jahre)

Erst addieren, dann multiplizieren (Klammerrechnung)

Berechne zuerst die Summe in der Klammer, trage sie in das erste Feld ein und multipliziere danach zum Endergebnis.



Mit seinem Schutzhelm stapelt Waschbär Paco clevere Zweischritt-Rechnungen: Die Klammer hat immer Vorfahrt!

Gelöstes Beispiel: (4 + 3) × 5 = 7 × 5 = 35

(4 + 3) → 7 × 5 = 35

1. Zuerst addieren: 4 + 3 = 7
2. Dann multiplizieren: 7 × 5 = 35

1. Aufwärmen: zuerst die Klammer lösen, danach multiplizieren (Aufgaben A bis D)

A (5 + 2) → ☐ × 4 = ☐

B (6 + 3) → ☐ × 7 = ☐

C (4 + 8) → ☐ × 6 = ☐

D (9 + 5) → ☐ × 3 = ☐

2. Profi-Teil Klasse 4: größere Summen und glatte Zehner (Aufgaben E bis H)

E (12 + 8) → ☐ × 9 = ☐

F (15 + 9) → ☐ × 4 = ☐

G (7 + 18) → ☐ × 5 = ☐

H (16 + 14) → ☐ × 8 = ☐

3. Warum Klammern alles verändern: gleiche Zahlen, aber zwei verschiedene Ergebnisse!

(4 + 3) → 7 × 5 = 35

Klammer zuerst: 4 + 3 = 7, dann 7 × 5 = 35

≠

4 + 3 × 5 → 4 + 15 = 19

Ohne Klammer × vor +: 3 × 5 = 15, dann 4 + 15 = 19

Pacos Tipp: Schreibe immer zuerst das Ergebnis der Klammer sauber ins linke Kästchen, bevor du multiplizierst.