

Einmaleins-Rennen

Förderziele

- Automatisierung neuer Einmaleins-Reihen
- Wiederholung bekannter Einmaleins-Reihen
- Visualisierung der Mächtigkeiten der Reihen
- Visualisierung von Zahlenmustern auf dem Hunderter-Feld

Material

- K 17, S. 63
- KV 22, S. 60 oder KV 23, S. 61 (auf leichten Karton kopieren und laminieren)
- KV 17, S. 44–48 (1–10 oder 1–12)
- pro Mitspieler je ein andersfarbiger Folien- oder Farbstift

Vorbereitung

- Die Karteikarte kopieren und ggf. laminieren.
- Für jeden Mitspieler KV 22 oder KV 23 und zwei Sätze KV 17 kopieren.
- Die Spielregeln erläutern.
- Die Reihe festlegen.

Differenzierungsmöglichkeit

- Differenzierung nach **oben**: Hundertzwanziger-Feld benutzen



K 17

Einmaleins-Rennen – Spielregeln



1. Lasst euch pro Mitspieler einen Satz Zahlenkarten (1–10), ein Hunderter-Feld bzw. Hundertzwanziger-Feld und einen Folienstift geben.
2. Als erstes umkreist ihr auf dem Hunderter-Feld alle Ergebnisse der zu übenden Einmaleins-Reihe.
3. Jeder Mitspieler mischt seine Karten und legt sie verdeckt auf einen Stapel vor sich.
4. Der erste Mitspieler, der alle Zahlen richtig umkreist hat, fängt an.
5. Er zieht die oberste Karte und multipliziert die gezogene Nummer mit der zu übenden Reihe. Das Ergebnis darf er auf seinem Hunderter-Feld durchkreuzen, dann kommt der nächste Mitspieler an der Reihe.
6. Wer eine Zahl errechnet, die schon durchgekreuzt ist, geht leer aus.
Wer zuerst alle Zahlen durchgekreuzt hat, hat gewonnen.



Einmaleins-Scheibe

Förderziele

- Automatisierung der Multiplikationsreihen

Material

- K 18, S. 64
- KV 24, S. 65
- Stift
- Lösung, S. 103

Vorbereitung

- Die Karteikarte kopieren und ggf. laminieren.
- Die Einmaleins-Scheibe von KV 24 auf festen Karton kopieren und ausschneiden.
- Lösungsmuster entweder bereithalten oder direkt auf die Rückseite der Scheibe kopieren (erleichtert allerdings das Abschauen der Schüler).
- Die Spielregeln erläutern.

Differenzierungsmöglichkeit

- Differenzierung nach **oben**: Multiplikationsreihen des großen Einmaleins auftragen
- Differenzierung nach **unten**: nur die leichteren Reihen aufgeben

Tipp: Dieses Spiel eignet sich auch als Wettspiel. Jeder Spieler erhält eine Scheibe. Gewonnen hat, wer als zuerst mit der Reihe fehlerfrei fertig ist.

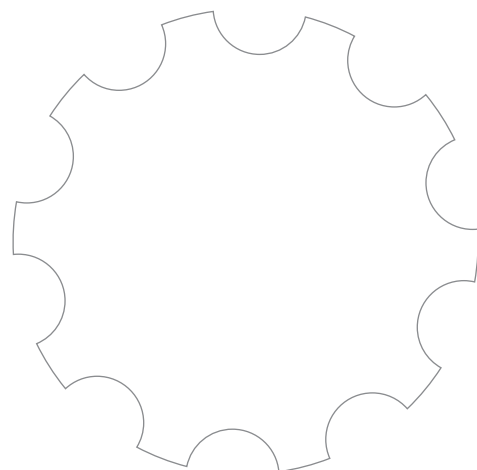


K 18

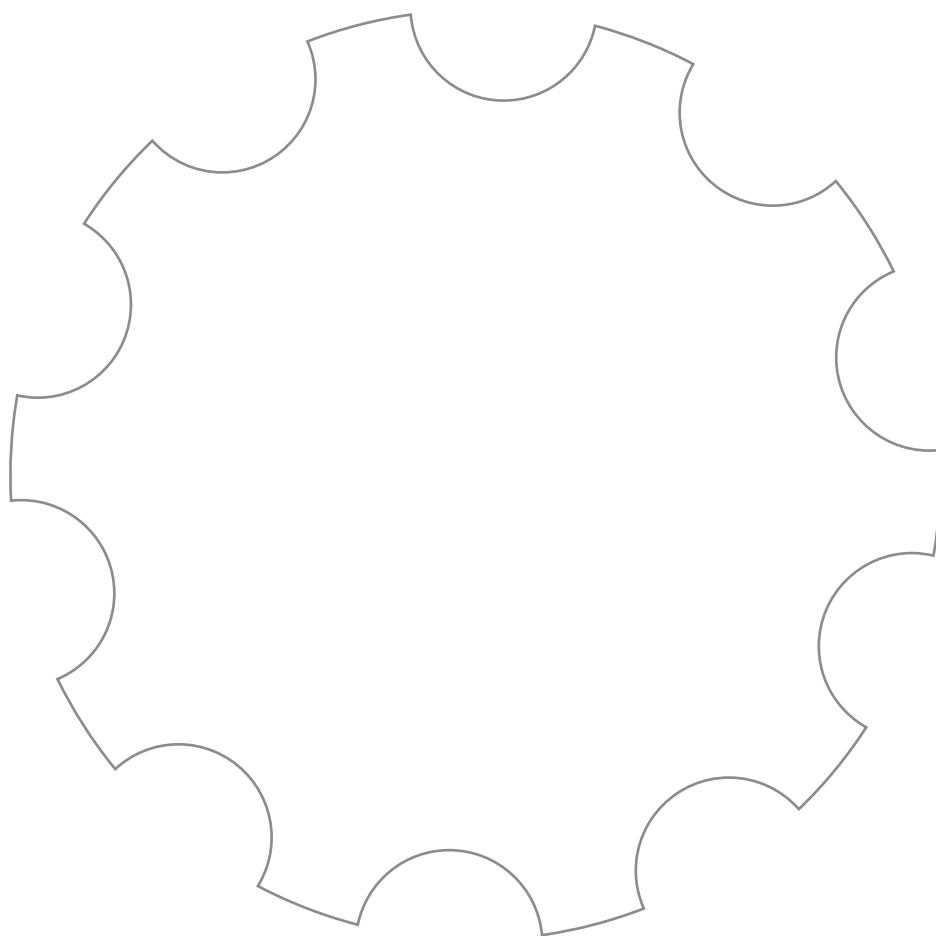
Einmaleins-Scheibe – Spielregeln



1. Lasse dir eine Einmaleins-Scheibe geben.
2. Nummeriere die Schreibe im Uhrzeigersinn. Trage die Zahlen in die Kreise ein.
3. Sage dir nun leise die zu übende Einmaleins-Reihe vor. Verbinde dabei mit einem Stift die jeweiligen Zahlen miteinander. Beachte aber immer nur die Einer-Stelle.
4. Vergleiche dein Muster mit dem Lösungsmuster.
Was stellst du fest?
5. Wenn ihr gegeneinander spielt,
hat derjenige gewonnen,
der zuerst das richtige Muster hat!



Einmaleins-Scheibe



Einmaleins besetzen

Förderziele

- Automatisierung des Einmaleins
- Förderung der visuellen Orientierung und Konzentration

Material

- K19, S. 66
- KV22, S. 60
- Zwei 10er-Schulwürfel
- für jedes Kind Spielsteine in einer eigenen Farbe (rote und blaue Wendepfättchen, Einerwürfel, Muggelsteine ...)

Vorbereitung

- Die Karteikarte kopieren und ggf. laminieren.
- Das Spielfeld auf Karton kopieren und laminieren.
- Die Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.
- Die Spielende – mittels Anzahl der gesetzten Steine oder Zeitlimit – angeben.

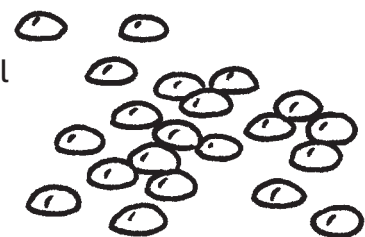


K 19

Einmaleins besetzen – Spielregeln



1. Suche dir deine Mitspieler (1–3).
2. Holt euch den Spielplan, eure Spielsteine und zwei 10er-Schulwürfel.
3. Das Kind, das zuletzt Geburtstag hatte, beginnt.
4. Es wird reihum gewürfelt.
5. Jeder würfelt mit beiden Würfeln, sucht die Aufgabe auf dem Plan und sagt das Ergebnis. Wenn das Ergebnis richtig ist, darf der Spieler das Feld mit einem seiner Spielsteine besetzen.
6. Dann ist der nächste an der Reihe.
7. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die angegebene Anzahl an Spielsteinen auf dem Feld platzieren konnte oder der nach Ablauf der Zeit die meisten Spielsteine platziert hat.



Einmaleins-Bingo**Förderziele**

- Automatisierung des kleinen Einmaleins
- Schulung der Konzentration

Material

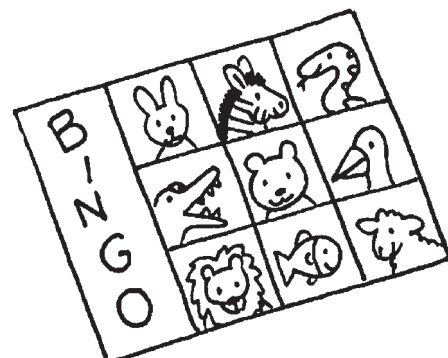
- K 20, S. 67
- KV 25a-c, S. 68-70
- 25 Spielsteine (Wendepfättchen, Einerwürfel, Muggelsteine o.Ä.)
- 2 × 10er-Schulwürfel

Vorbereitung

- Die Karteikarte kopieren und ggf. laminieren.
- Die Kartensätze vorbereiten: auf leichtem Karton kopieren, laminieren und ausschneiden.
- Die Spielregeln durchsprechen, am Beispiel erläutern.

K 20**Einmaleins-Bingo – Spielregeln**

1. Suche dir einen Mitspieler.
2. Lasst euch die Bingo-Pläne, zwei Schulwürfel und die Spielsteine geben.
3. Jeder bekommt einen Würfel und einen Bingoplan.
4. Würfelt gleichzeitig.
5. Die Würfelzahlen werden miteinander multipliziert.
6. Wer das Ergebnis auf seinem Plan hat, darf es mit einem Stein besetzen.
7. Wer zuerst vier in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen besetzt hat, hat gewonnen.



Einmaleins-Bingo

8	2	12	9
36	20	45	12
40	3	48	27
16	24	54	25

12	42	45	15
40	24	30	32
20	6	18	60
56	49	3	50

Einmaleins-Bingo

72	8	28	35
30	25	12	6
63	40	32	16
14	100	4	18

5	70	36	50
6	14	24	18
15	30	12	8
35	9	16	80

Einmaleins-Bingo

24

10

20

42

81

14

36

70

5

18

4

16

30

49

21

32

4

2

15

36

32

28

24

5

60

48

72

10

8

20

14

18

Mal-Poker**Förderziele**

- Kleines und großes Einmaleins automatisieren bzw. trainieren
- Steigerung der Geläufigkeit
- Schulung der Konzentration

Material

- K21, S. 71
- KV 17, S. 44–48, Zahlenkarten 1–20

Vorbereitung

- Die Karteikarte kopieren und ggf. laminieren.
- Für jeden Mitspieler ein Kartenset auf leichten Karton kopieren und laminieren.
- Die Spielregeln erläutern.

Differenzierungsmöglichkeiten

- Differenzierung nach **oben**: Zahlenkarten 6–20 verwenden.
- Differenzierung nach **unten**: Zahlenkarten 1–12 verwenden.

K21**Mal-Poker – Spielregeln**

1. Suche dir 1–5 Mitspieler und lasst euch die Kartensets geben.
2. Mischt alle Karten und legt sie auf einen Stapel in die Tischmitte.
3. Das Kind mit den kürzesten Haaren fängt an.
4. Jeder zieht der Reihe nach fünf Karten und legt drei davon verdeckt vor sich auf den Tisch.
5. Wenn alle fertig sind, werden sie auf „Los!“ umgedreht und die Zahlenwerte der drei Karten multipliziert. Wer die meisten Punkte hat, bekommt alle Karten. Bei Gleichstand wird gestochen.
6. Dann füllt jeder seine Kartenhand auf fünf auf und legt wieder drei Karten verdeckt vor sich ab – die nächste Runde beginnt.
7. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten besitzt.

