

Gestalte zu jedem Einmaleins von 1 bis 10 eine Seite, bei der das Einmaleins-Feld oder die Einmaleins-Reihe ganz deutlich wird. Du solltest auf jeder Seite auch alle Rechnungen aus dem jeweiligen Einmaleins aufschreiben und ausrechnen.

Hier findest du Ideen, um das Einmaleins zu gestalten.

Tipp: Verwende keine Idee doppelt. Streiche durch, was du schon benutzt hast.

Kästchen auf kariertem Papier ausmalen

Punkte malen

Papierschnipsel reißen und aufkleben

Gegenstände stempeln

Fingerdruck

Körner aufkleben

Dinge legen und umfahren

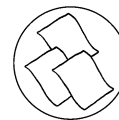
Gegenstände zeichnen

Einmaleins mit Material legen und fotografieren

Download zur Ansicht

1.1

Muster auf der Hundertertafel

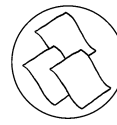


Hole dir Legematerial (z. B. Plättchen) und decke die Felder auf der Hundertertafel zu, die zu einem Einmaleins (z. B. Neuner-Einmaleins) gehören. Probiere verschiedene Einmaleins-Reihen aus. Entscheide dich für die Muster, die dir am besten gefallen, und male sie in die Hundertertafel farbig ein.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

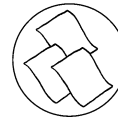
Download zur Ansicht



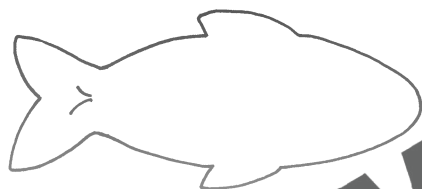
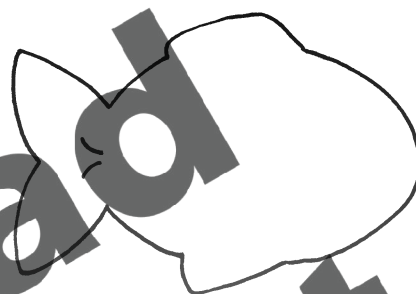
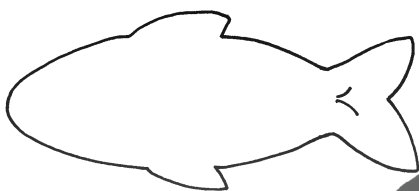
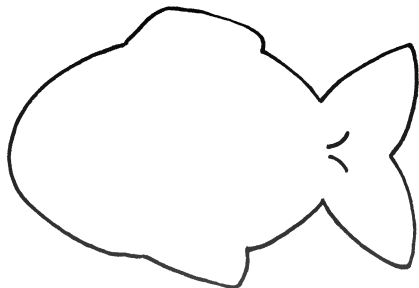
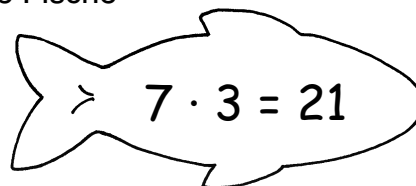
Du brauchst eine Einmaleins-Uhr und einen Faden.

Suche dir ein Einmaleins aus. Wickle den Faden zweimal um die 0. Sage dir die Einmaleins-Ergebnisse der Reihe nach auf. Umwickle in der richtigen Reihenfolge immer die Einerstelle der Ergebniszahl einmal mit dem Faden. Zum Schluss erhältst du ein besonderes Muster. Zeichne jedes Muster in eine eigene Einmaleins-Uhr.



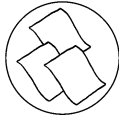


Male mit Wachsmalkreiden oder Wasserfarben eine Unterwasserlandschaft. Schreibe in jeden Fisch eine Einmaleins-Aufgabe deiner Wahl mit dem Ergebnis. Schneide die Fische aus und klebe sie in deine Unterwasserlandschaft. Male die Fische leicht mit Buntstiften an.



zur

Download
zur Ansicht

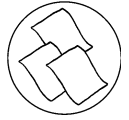


Schneide das Waldbild aus. Klebe es auf ein leeres Blatt und schreibe möglichst viele Aufgaben zum Einmaleins mit Ergebnissen dazu.

Selbstverständlich kannst du das Bild mit weiteren Tieren und Pflanzen zu Einmaleins-Aufgaben ergänzen.

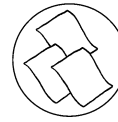


1.1 Rechengeschichten erfinden

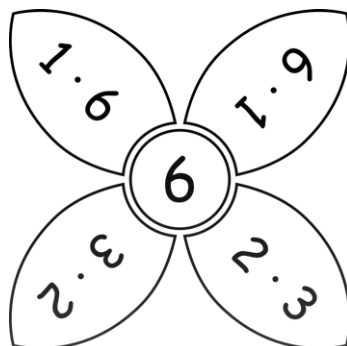


Schneide das Bauernhofbild aus. Klebe es auf ein leeres Blatt und schreibe zum Einmaleins passende Rechengeschichten dazu. Löse deine eigenen Rechengeschichten.





Schneide die Kreise mit den Ergebniszahlen aus. Finde zu diesem Ergebnis passende Einmaleins-Aufgaben, schreibe sie in die Blütenblätter und klebe sie um den Kreis herum, sodass eine Blume entsteht.



Tipp: Gestalte eine Blumenwiese.

8

9

12

30

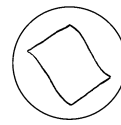
36

60

Download
zur Ansicht



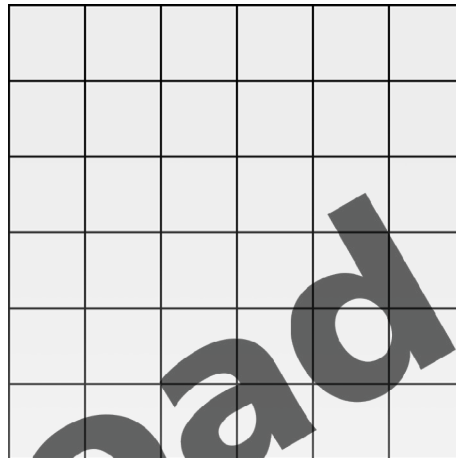
Künstlerisches Einmaleins



Du brauchst ein kariertes Blatt.

Male aus:

- grün: $3 \cdot 8$ Kästchen
- blau: $6 \cdot 9$ Kästchen
- rot: $2 \cdot 2$ Kästchen
- gelb: $4 \cdot 5$ Kästchen
- lila: $9 \cdot 2$ Kästchen
- braun: $1 \cdot 7$ Kästchen
- orange: $8 \cdot 10$ Kästchen
- schwarz: $6 \cdot 6$ Kästchen



Schneide die bunten Flächen aus und ordne sie so auf einem Blatt an, wie es dir gefällt.
Klebe die Flächen auf.



Mein Einmaleins



Überlege dir, wie du Einmaleins-Aufgaben darstellen möchtest.
Schreibe, male, zeichne, klebe sie auf.

Lösungen

Suchbild zum Einmaleins

S. 5

6 · 7 Vogelgruppen	5 · 9 Pilze	3 · 4 Wolken	1 · 1 Sonne
4 · 10 Schnecken	2 · 4 Mäuse	6 · 6 Tannen	7 · 8 Steine
3 · 6 Blumen	3 · 2 Eichhörnchen	10 · 9 Blätter	

Rechengeschichten erfinden

S. 6

3 · 3 Obstäume	2 · 4 Schafe	3 · 7 Häuser	2 · 2 Kühe
8 · 3 Wolken	9 · 6 Kohlköpfe	8 · 9 Maispflanzen	2 · 3 Tannen
4 · 6 Beeren			

Download
zur Ansicht