

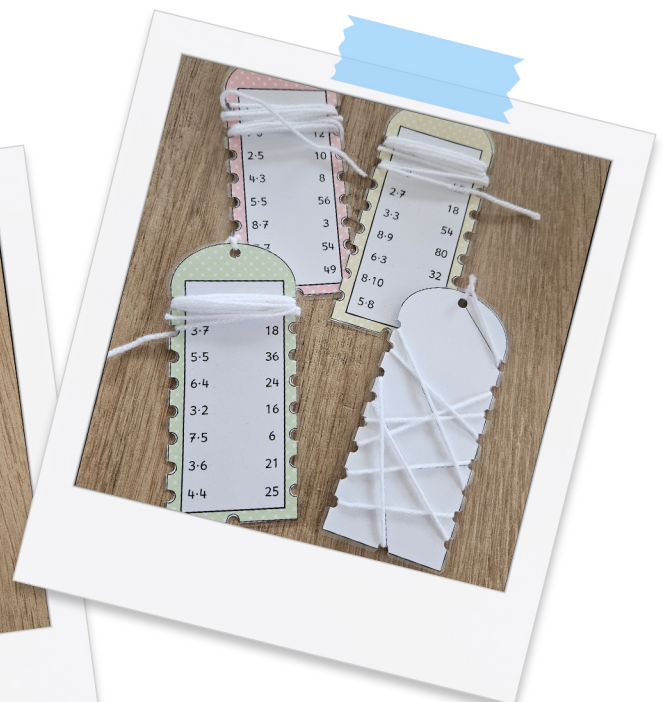
## Didaktischer Kommentar

Einmaleinsaufgaben üben, indem seitenweise Blätter ausgerechnet werden, macht den Kindern oft weniger Spaß. In dieser Übungskiste findet man daher ganz verschiedene Aufgabenformate, um die Einmaleinsreihen zu wiederholen und zu festigen. Enthalten sind Übungen für Einzel- und Partnerarbeit sowie für Kleingruppen.

Insgesamt beinhaltet das Material 60 unterschiedliche Vorlagen, um eine große Übungskiste für das Klassenzimmer zu erstellen. Alle Vorlagen können auch als Lerntheke oder Einmaleinswerkstatt präsentiert werden.

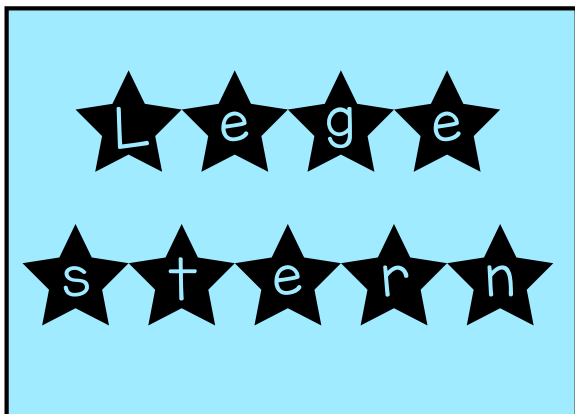
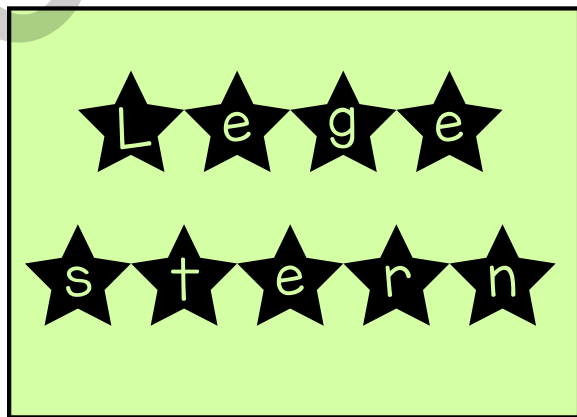
Das Material besteht aus diesen Vorlagen:

- Deckblätter
- Einmaleins-Stäbchen
- Bandrechnen
- Bingo
- Dachkarten
- Rechnen mit Flaschendeckeln
- Dominos
- Einmaleinstaschen
- Einmaleins Klipp-Klapp
- Himmel und Hölle
- Legekreise
- Legesterne
- Rechenpuzzle



# Übungskiste

## Einmaleins



## Einmaleins - Stäbchen

Taschen in der Mitte falten und seitlich tackern.

Holzstäbchen an einem Ende mit einer Einmaleinsaufgabe beschriften.

Auf der Rückseite die Lösung notieren.

Circa 8 bis 10 Stäbchen in eine Tasche stecken.

Tipp: Auf die Stäbchenseite mit der Aufgabe oben einen kleinen Punkt malen, dann wissen die Kinder, welche Seite sie zuerst anschauen müssen.



# Einmaleins - Stäbchen

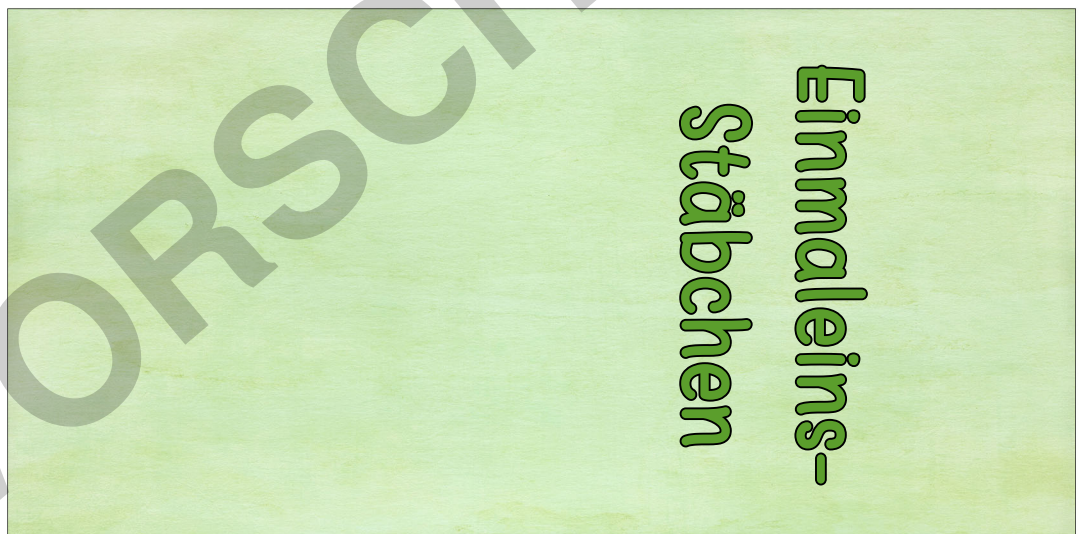
Taschen in der Mitte falten und seitlich tackern.

Holzstäbchen an einem Ende mit einer Einmaleinsaufgabe beschriften.

Auf der Rückseite die Lösung notieren.

Circa 8 bis 10 Stäbchen in eine Tasche stecken.

Tipp: Auf die Stäbchenseite mit der Aufgabe oben einen kleinen Punkt malen, dann wissen die Kinder, welche Seite sie zuerst anschauen müssen.



## Bandrechnen

Vorlage ausschneiden, in der Mitte falten und zusammenkleben.

Anschließend laminieren und wieder ausschneiden, dabei etwas Rand stehen lassen.

Zum Schluss ein langes Band (z. B. Wolle) oben festknoten.



## Bandrechnen

Vorlage ausschneiden, in der Mitte falten und zusammenkleben.

Anschließend laminieren und wieder ausschneiden, dabei etwas Rand stehen lassen.

Zum Schluss ein langes Band (z. B. Wolle) oben festknoten.

$9 \cdot 6$	14
$4 \cdot 8$	40
$2 \cdot 7$	18
$3 \cdot 3$	54
$8 \cdot 9$	80
$6 \cdot 3$	32
$8 \cdot 10$	9
$5 \cdot 8$	72

$4 \cdot 9$	35
$3 \cdot 7$	18
$5 \cdot 5$	36
$6 \cdot 4$	24
$3 \cdot 2$	16
$7 \cdot 5$	6
$3 \cdot 6$	21
$4 \cdot 4$	25



# BINGO

4	15	9
10	30	5
8	12	20

# BINGO

6	18	24
15	2	36
10	1	30

# BINGO

2	16	8
12	36	3
24	10	6

# BINGO

25	16	20
9	12	30
4	15	3

## Quadrataufgaben in Flaschendeckeln

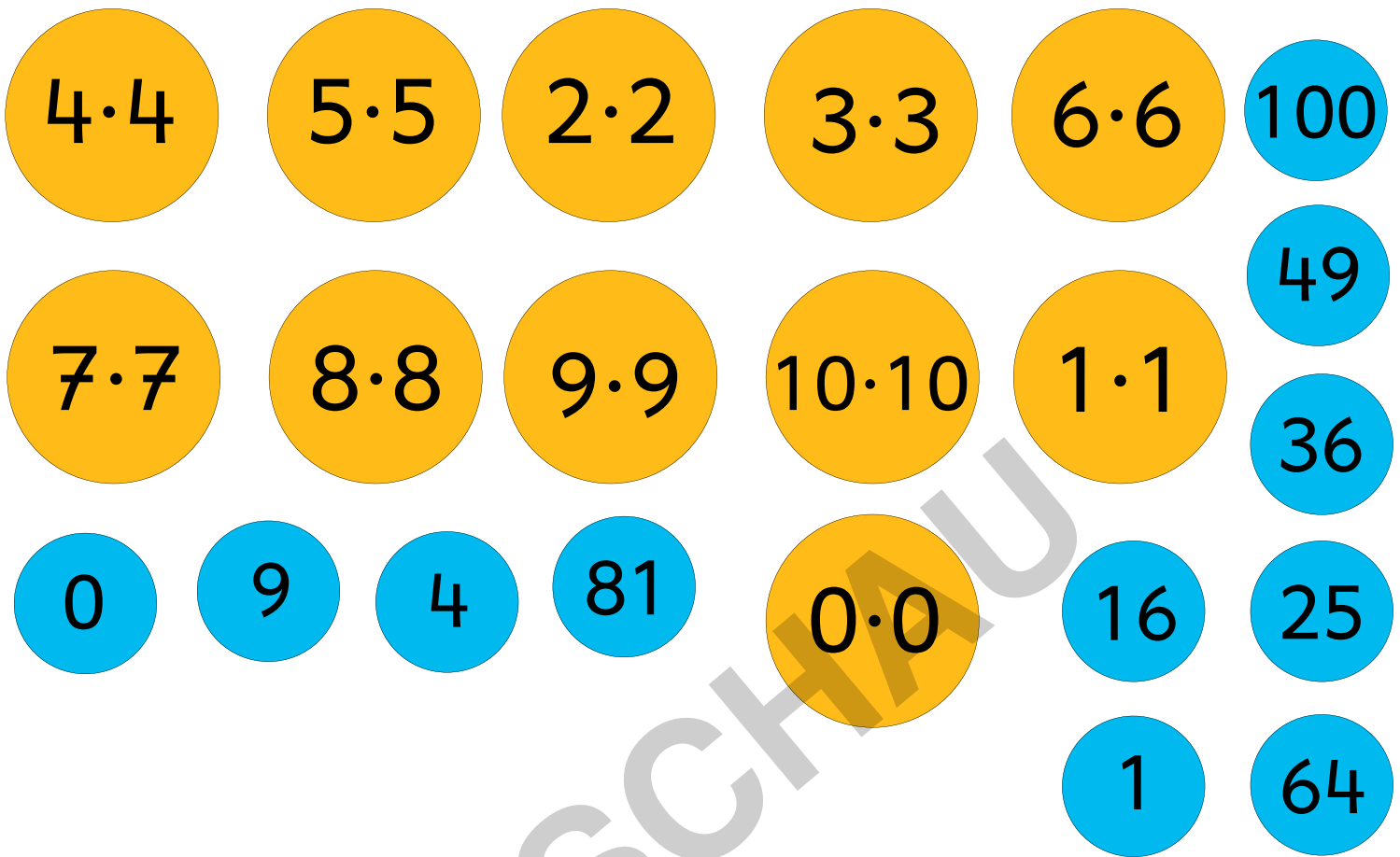
Kreise ausschneiden und auf Flaschendeckel kleben.

Zur Selbstkontrolle können die Ergebnisse noch auf die Innenseite der großen Deckel geschrieben werden.





# Quadrataufgaben in Flaschendeckeln



Kreise ausschneiden und auf Flaschendeckel kleben.  
Zur Selbstkontrolle können die Ergebnisse noch auf die Innenseite  
der großen Deckel geschrieben werden.

Deckblatt für Aufbewahrung



## Himmel und Hölle

Die Vorlage ausschneiden und wie ein normales Himmel und Hölle-Spiel falten.

Nun können immer 2 Kinder miteinander spielen:

Kind 1 sagt eine Zahl. Kind 2 klappt je nach genannter Anzahl das Papierspiel auf und zu. Anschließend werden die 4 sichtbaren Farben genannt. Kind 1 wählt eine Farbe, bekommt die Aufgabe vorgelesen und muss diese ausrechnen. Dann wird gewechselt.

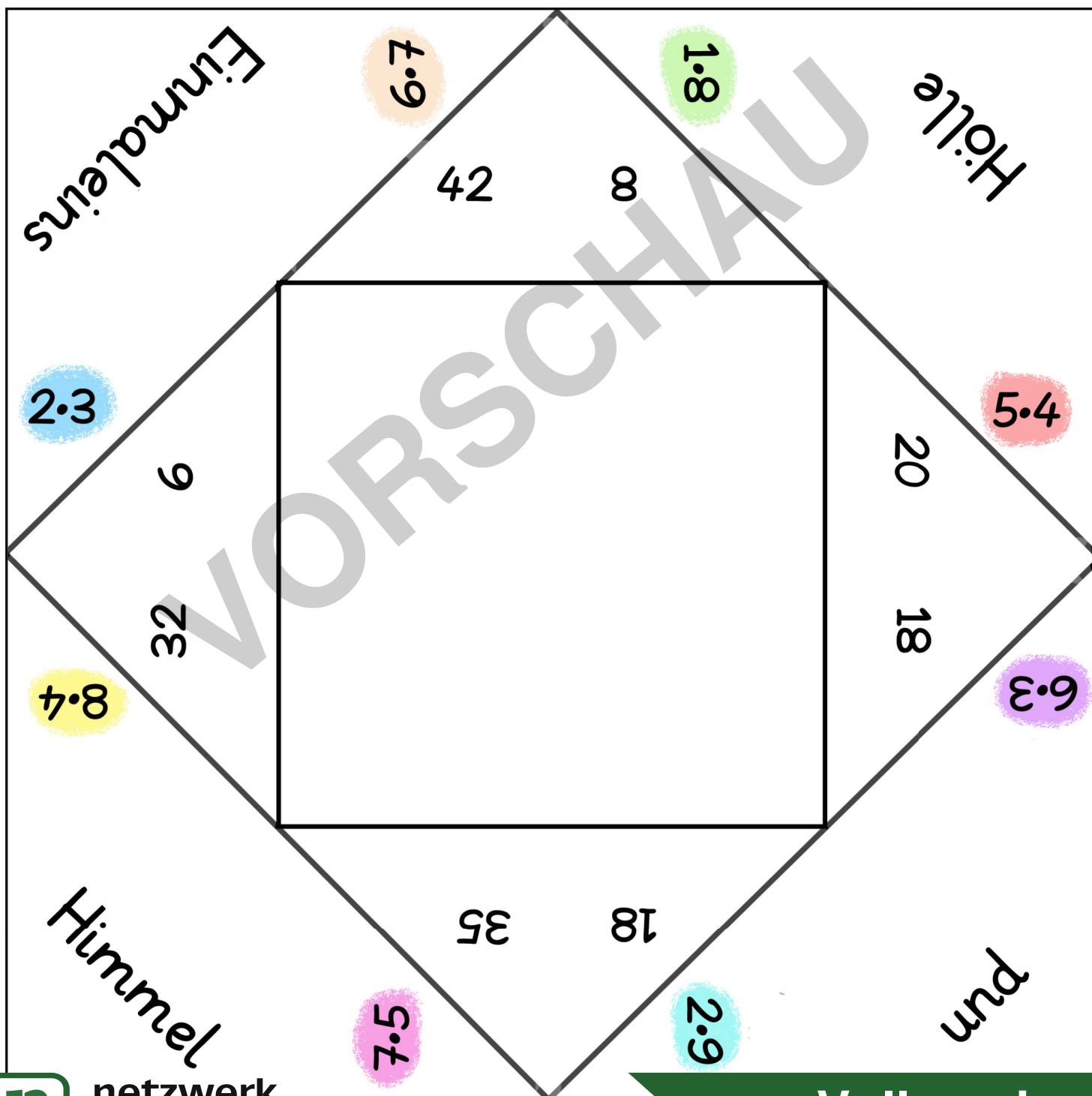


## Himmel und Hölle

Die Vorlage ausschneiden und wie ein normales Himmel und Hölle-Spiel falten.

Nun können immer 2 Kinder miteinander spielen:

Kind 1 sagt eine Zahl. Kind 2 klappt je nach genannter Anzahl das Papierspiel auf und zu. Anschließend werden die 4 sichtbaren Farben genannt. Kind 1 wählt eine Farbe, bekommt die Aufgabe vorgelesen und muss diese ausrechnen. Dann wird gewechselt.



# Dominos

Die Vorlagen der Dominos können auf buntes Papier gedruckt und anschließend ausgeschnitten werden. Mit einem Gummiband kann jedes Kartenset zusammengehalten werden.

Die Kinder können hier alleine oder mit einem Partner spielen. Die Startkarte wird zuerst auf den Tisch gelegt und die dazugehörige Aufgabe ausgerechnet. Die Karte mit dem passenden Ergebnis wird angelegt und mit der nächsten Aufgabe weiter gerechnet.

