

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Wir spielen und rätseln zum kleinen Einmaleins*

Das komplette Material finden Sie hier:

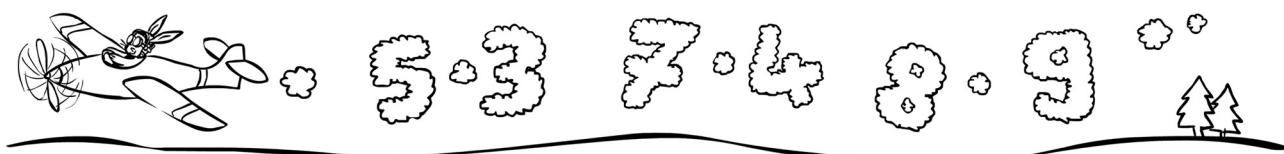
[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

<b>Erläuterungen</b> .....	4
<b>Laufzettel</b> .....	6
<b>Auftragskarten</b> .....	7
<b>Stationen</b>	
Station 1 – Ein Punkte-Legespiel .....	11
Station 2 – Wer gewinnt? .....	13
Station 3 – Der Einmaleins-Kreisel .....	15
Station 4 – Richtig oder falsch? .....	17
Station 5 – Rechnungen aus der Schachtel .....	18
Station 6 – Ein Einmaleins-Rätsel .....	19
Station 7 – Römisches Einmaleins .....	20
Station 8 – Das Duell der Zahlen .....	21
<b>Lösungen</b>	
Lösung Station 6 – Ein Einmaleins-Rätsel .....	23
<b>Anhang</b>	
Einmaleins-Tabelle .....	24





## Wir spielen und rätseln zum kleinen Einmaleins

von Sandra Thum-Widmer  
mit Illustrationen von Anne Rasch

Das kleine Einmaleins ist die Grundlage für den Mathematikunterricht. Umso wichtiger ist es also, dass die Kinder dieses sicher beherrschen. Malnehmen und Teilen sollte vielfältig geübt werden und das geht umso leichter, wenn es auch noch Freude bereitet.

### Einsatz

Die Lernwerkstatt wurde für die Klassen 3 und 4 konzipiert. Das Material spricht besonders Kinder an, die gerne forschend und spielend lernen. Knifflige Übungen oder Problemstellungen wecken das Interesse der Kinder – und plötzlich geht das Üben wie von allein!

### Aufbau und Inhalt der Werkstatt

Die Werkstatt ist so aufgebaut, dass die Stationen in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden können. Beim Punkte-Legespiel (Station 1) geht es um das Visualisieren und Abstrahieren von Rechnungen. Zu zweit würfeln die Kinder an Station 2 bei „Wer gewinnt?“ um die Wette. Sie werden sich bald so vertieft dem kleinen Einmaleins widmen, dass sie eifrig rechnen, ohne es bewusst zu merken. Der Einmaleins-Kreisel (Station 3) ist eine Bastelarbeit, die anschließend als spielerisches Element zum Üben benutzt werden kann. Bei der Klammerkarte (Station 4) entscheiden die Kinder, ob die Aussagen stimmen oder ob sich ein Fehler eingeschlichen hat. Anhand der farbigen Klammern können sie am Schluss einfach eine Selbstkontrolle durchführen. An Station 5 dürfen sich die Kinder eigene Sachaufgaben überlegen. Diese schreiben sie auf und verpacken sie mit den Lösungen in eine Schachtel. So steht von jedem Kind eine Schachtel mit Rechnungen zur Verfügung, die Sie im Unterricht wiederholt einsetzen können. Eine echte Knobel-Herausforderung ist das Einmaleins-Rätsel von Station 6. Das Legespiel (Station 7) mit Rechenaufgaben, die als römische Zahlen notiert sind, fördert das fächerübergreifende Denken und Handeln. An Station 8 schließlich messen sich die Kinder im „Duell der Zahlen“ miteinander. Wer findet so schnell wie möglich eine Rechnung zum kleinen Einmaleins, die zur gezogenen Zahl passt, auf dem eigenen Spielfeld?

Die Lernwerkstatt enthält im Anhang eine Einmaleins-Tabelle. Mit ihr können die Kinder ihre Lösungen überprüfen. Als Variante können die Kinder mit der Einmaleins Tabelle arbeiten, indem Sie verschiedene Arbeitsaufträge erhalten, z. B.: „Finde alle Zahlen, die zur Achterreihe gehören und färbe diese gelb ein.“



## Lernziele und Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden die Zahlensätze des kleinen Einmaleins sowie deren Umkehrungen automatisiert und flexibel an,
- sammeln Handlungserfahrungen und werden so sicherer im Operationsverständnis,
- bauen durch das vielfältige und gezielte Veranschaulichen eigene Strategien auf und vernetzen diese.

## Vorbereitung durch die Lehrkraft und Erläuterungen zu den einzelnen Stationen

Kopieren Sie die Arbeitsblätter im Klassensatz und legen Sie sie an den einzelnen Stationen für die Schülerinnen und Schüler bereit.

**Station 1:** Für den wiederholten Einsatz können Sie das Legespiel auch laminieren.

**Station 2:** Kopieren Sie die Würfelvorlage für jedes Team in doppelter Ausführung auf festes Papier.

**Station 3:** Die Kinder brauchen einen Handbohrer und eine geeignete Unterlage, z. B. ein altes Holzbrett. Stellen Sie außerdem dünnen Karton zur Verfügung und kurze Bunt- oder Bleistifte, die als Kreiselmitte dienen.

**Station 4:** Laminieren Sie die Klammerkarten im Voraus. Achtung: Falten Sie vor dem Laminieren die rechte Spalte mit der Lösung nach hinten. Die Kinder können dann durch Wenden der Karte ihre Antwort kontrollieren. Legen Sie eine grüne und eine rote Klammer dazu. So können die Kinder für „richtig“ eine grüne, für „falsch“ eine rote Klammer setzen.

**Station 5:** Lassen Sie die Kinder kleine Schachteln oder Dosen mit in die Schule bringen oder stellen Sie diese zur Verfügung. Sie werden von den Kindern dann mit den Rechenzetteln gefüllt.

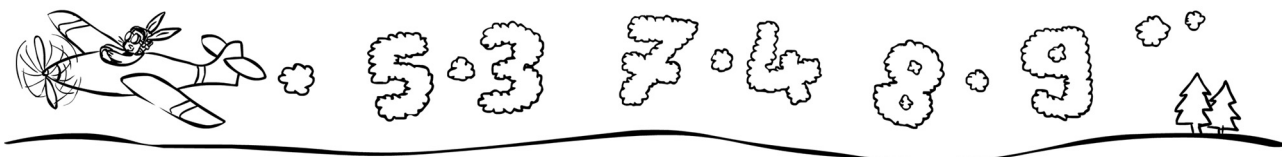
**Station 7:** Laminieren Sie das Legespiel im Voraus und schneiden Sie die Kärtchen aus. Legen Sie ein nicht zerschnittenes Exemplar als Lösung bereit.

**Station 8:** Kopieren und laminieren Sie das Spielfeld von Blatt 1 für jede Gruppe einmal und legen Sie es an der Station bereit. Sie können das Spielfeld auch auf doppelte Größe kopieren. Kopieren und laminieren Sie auch die Ergebniskärtchen von Blatt 2 und schneiden Sie diese aus. Legen Sie sie in einem Säckchen an der Station bereit.

**Anhang:** Legen Sie die Einmaleins-Tabelle zum Beispiel an einem oder mehreren Orten im Klassenzimmer bereit, damit die Kinder bei Bedarf ihre Lösungen überprüfen können.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg mit diesem Material.





# Laufzettel

Name: \_\_\_\_\_



Station	erledigt	Unterschrift
1 – Ein Punkte-Legespiel		
2 – Wer gewinnt?		
3 – Der Einmaleins-Kreisel		
4 – Richtig oder falsch?		
5 – Rechnungen aus der Schachtel		
6 – Ein Einmaleins-Rätsel		
7 – Römisches Einmaleins		
8 – Das Duell der Zahlen		





## Station 1 – Ein Punkte-Legespiel

### So geht es:

Spielt zu zweit oder zu dritt.

1. Schneidet alle Legespiel-Karten von Blatt 1 und Blatt 2 aus.

2. Das jüngste Kind beginnt und deckt zwei Karten seiner Wahl auf.

Das Ziel ist es, eine Punkte-Karte und eine Karte mit dem richtigen Ergebnis zu finden. Beispiel für ein Paar: eine Karte, auf der  $3 \cdot 2$  Punkte (= 6 Punkte) zu sehen sind und eine Karte mit dem Ergebnis „6“.

3. Wurde ein Paar aufgedeckt, ist das Kind nochmals an der Reihe.

Wurde ein ungleiches Paar aufgedeckt, werden die Karten wieder umgedreht und das nächste Kind ist an der Reihe.

4. Es gewinnt, wer die meisten Paare findet.



## Station 2 – Wer gewinnt?

### So geht es:

Spielt zu zweit.

1. Schneidet den Würfel von Blatt 2 aus und klebt ihn sorgfältig zusammen.

Ihr braucht zwei von diesen Würfeln.

2. Das ältere Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Die beiden

Augenzahlen, die gewürfelt worden sind, werden miteinander multipliziert.

Das Ergebnis darf im eigenen Spielplan (Blatt 1) ausgemalt werden.

3. Dann ist das andere Kind an der Reihe und darf würfeln. Wird ein Ergebnis gewürfelt, das schon ausgemalt wurde, werden die Würfel trotzdem an den Partner/die Partnerin weitergegeben.

4. Es gewinnt, wer eine ganze Zeile oder Spalte ausgemalt hat.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Wir spielen und rätseln zum kleinen Einmaleins*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

