

# Materialpaket Einmaleins



**Klasse 2-3**

**Erläuterungen zu diesem Materialpaket  
&  
Inhaltsbeschreibung**

# Materialpaket Einmaleins: Festigung bekannter 1x1-Reihen

Klasse 2-3

## Freiarbeitsmaterial

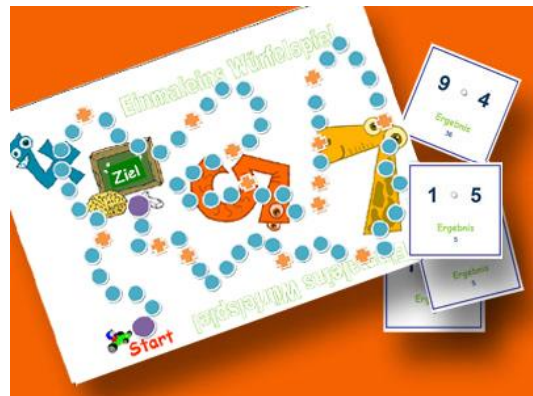
Materialvorlagen auf CD-ROM

### Kurzinformation

Thema	Vertiefendes Üben und Festigung bereits bekannter Reihen des kleinen Einmaleins
Fach	Mathematik
Zielgruppe	Klasse 2-3
Umfang	<p>druckfertige Materialvorlagen auf CD-ROM für den Selbstausdruck auf handelsüblichen Druckern</p> <p>Vorlagen für</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1 Würfelspiel (5 verschiedene Spielpläne - Reihen 2 bis 9)</li><li>1 Bingo -Spiel (mit allen Rechenaufgaben der Reihen 1 bis 10 - drei Schwierigkeitsstufen)</li><li>25 Puzzles - Format DIN A 5 - mit Laufzettel (Rechenaufgaben sollen den Ergebnissen zugeordnet werden - Das entstehende Bild zeigt sofort, ob die Lösung richtig ist)</li><li>6 Dominos für die Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit</li></ul> <p>Vorlagen auf insgesamt 197 Seiten ( DIN A 4)</p> <p>Dateiformat: eine Version in Microsoft® Word® (frei zu bearbeiten) und zusätzlich eine Version in Adobe PDF® (garantiert layouttreuer Ausdruck)</p> <p><b>Das Material liefern wir auf CD-ROM mit unserem Standard-CD-Cover "wunderwelten - digitale materialien für die freiarbeit".</b></p> <p>Die Seiten müssen lediglich noch ausgedruckt, eventuell geschnitten und – der besseren Haltbarkeit wegen - eventuell laminiert werden.</p> <p>Ausführliche Hinweise zu Herstellung, Aufbewahrung und Einsatz der Materialien liefern wir mit.</p>



z.B. Bingo-Spiel



z.B. Würfelspiel

*Das Einmaleins ist neben der Erschließung des Zahlenraums 100 das Hauptthema im Unterricht der zweiten Schulstufe.*

*Mit diesen Materialien können Sie den Kindern darin Sicherheit vermitteln.*

*Es eignet sich für alle, die sich in den Reihen unsicher fühlen und die Beziehungen zwischen den Reihen vielleicht noch nicht vollständig erfasst haben.*

## Lernziel

*Nach dem systematischen Erarbeiten der Malreihen sollen die Kinder nun die Automatisierung der Aufgaben in Angriff nehmen und Beziehungen zwischen den Einmaleinsreihen erkennen und anwenden.*

*Die Kinder sollen*

- *eine dauerhafte Sicherheit im Raum des kleinen Einmaleins gewinnen*
- *in die Lage versetzt werden, Nachbaraufgaben, Tauschaufgaben oder Beziehungen zwischen den einzelnen Einmaleinsreihen zu nutzen.*

*Dazu sollte der Zahlenraum 100 völlig erschlossen sein.*

## Didaktisch-methodischer Kommentar

### Automatisierung durch Übung

Die Beherrschung des Einmaleins ist Voraussetzung für die schriftlichen Rechenverfahren der Multiplikation und der Division und fördert zusätzlich die sichere Orientierung im Zahlenraum über 100. Die Beherrschung der Einmaleinsreihen aber entsteht erst nach und nach durch ausdauerndes Üben. Es macht einen wichtigen Bestandteil des Mathematikunterrichts in der zweiten Schulstufe aus und kann mit

diesen Materialien im Rahmen der Freiarbeit von den Kindern eigenverantwortlich und selbstbestimmt durchgeführt werden.

## Inhalt

### Bingo-Spiel

Das Bingo ist eines der ältesten und beliebtesten Glücksspiele.

Bingo Regeln sind nicht besonders schwer zu lernen. Das normale Bingo Spiel ist sehr einfach und schnell zu verstehen.

Jedes Kind sucht sich zu Beginn des Spiels einen **Bingospielschein** aus.  
Ein Bingospielschein hat - je nach Schwierigkeitsgrad - bis zu 4x4 Zahlenreihen mit Ergebnissen der Einmaleinsreihen.

Die kleinen Bingo-Kärtchen mit den Rechnungen werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Nun wird alle 10-15 Sekunden eine **Bingokarte** gezogen und die Rechnung laut vorgelesen.

Die Kinder wechseln sich beim Ziehen ab und oder ein Kind ist SpielleiterIn und übernimmt diese Aufgabe.

Wer als erster das vorgegebene Muster ausgefüllt hat und dessen Zahlen damit alle schon aufgerufen wurden, ruft BINGO.

Das Spiel wird gestoppt und der Schein wird geprüft. Wenn die Zahlen mit den Ergebniszahlen wirklich übereinstimmen, bekommt das Kind den Preis oder einen Punkt o.ä.

Danach kann ein neues Bingo-Spiel mit neuen Bingo-Spielscheinen beginnen.

Die Spieler sollten sich konzentrieren und aufmerksam auf die gezogenen Rechnungen achten, denn sie werden sehr schnell aufgerufen. In der Regel werden alle 10 bis 15 Sekunden die Rechnungen aufgerufen, so dass die Kinder sich während des Spiels die ganze Zeit konzentrieren und rasch reagieren müssen.

**Das „Können“ des Bingospielers** liegt in der Schnelligkeit des Rechnens und Auffindens der Ergebniszahlen auf der Karte.  
Profis spielen mehrere Bingospielscheine gleichzeitig. Dadurch müssen sie automatisch schneller sein, denn man gewinnt nur, wenn man auch als erster BINGO ruft!

Hier sind neben Fähigkeiten im Einmaleins also auch Aufmerksamkeit und Konzentration gefragt.

Trauen Sie sich und spielen Sie Bingo! Die Kinder werden sich bestimmt schnell für dieses Spiel begeistern und viel Spaß haben.

Spielregeln und Anleitung zur Herstellung

30 Spielscheine (Schwierigkeitsgrad leicht)  
30 Spielscheine (Schwierigkeitsgrad mittel)  
30 Spielscheine (Schwierigkeitsgrad schwierig)

Bingo-Karten mit sämtlichen Rechnungen der Einmaleins-Reihen 1 bis 10

## Würfelspiel

Ein Spiel, mit denen die Kinder selbstständig die Aufgaben des kleinen Einmaleins üben können.

Die Aufgabenkärtchen sind farblich unterschiedlich gestaltet. So können je nach Kenntnisstand der Kinder die Reihen 3 - 6 - 9 - 7 und 5 - 10 - 2 - 4 - 8 einzeln trainiert werden.

Wer auf ein Fragefeld kommt, bekommt von seinem linken Nachbarn die Rechenaufgabe des obersten Kärtchens aus dem verdeckten Stapel vorgelesen.

Weiß das Kind das Ergebnis, darf es ganze drei Felder vorrücken!  
Bei einer falschen Antwort muss man leider ein Feld zurück gehen.

Wer zuerst durchs Ziel kommt, ist Einmaleinsprofi des Spiels!

Spielregeln und Anleitung zur Herstellung  
1 Spielfeld  
Aufgabenkärtchen - nach Einmaleinsreihen farblich sortiert  
Ein Würfel ist im Lieferumfang nicht enthalten!

## Dominos für die Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit

### 6 Dominos

#### Pädagogische Zielsetzung

Die Kinder legen in den Dominospielen das gesamte kleine Einmaleins und prägen sich ganz nebenbei die richtigen Ergebnisse ein. Jede Karte zeigt zuerst eine Rechenaufgabe (z.B.  $3 \cdot 7$ ). Das Kind liest die Aufgabe vor und sucht sich dann

das passende Ergebnis hinzu. In diesem Fall die 21.

Die Dominos gehen nur auf, wenn sie richtig gelöst wurden - wer mag, kann auf der Rückseite zusätzlich Symbole anbringen, damit die Kinder auch schon "auf dem Weg" kontrollieren können, ob sie richtig rechnen.

Die Dominos sind farblich unterschieden, damit sie sortiert werden können, wenn es mal wieder "drunter und rüber ging".

**Aufgaben - Zuordnungsmaterial mit allen 100 Aufgaben des kleinen Einmaleins:**

- 1 Riesendominos mit ALLEN Aufgaben auf 102 Lege-Kärtchen (ca 7 x 14 cm) mit je einer Rechenaufgabe und einem Rechenergebnis. Hier ist Partner- und

Gruppenarbeit gefragt!

- 4 Dominos mit je 30 Aufgaben, insgesamt wiederum allen Aufgaben des Einmaleins. Diese Dominos können auch in Einzelarbeit bewältigt werden.

222 Lernkärtchen  
in der Größe von ca. 7 x 14 cm

auf 75 Seiten