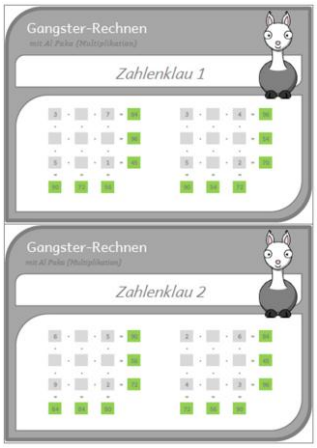
Gangster-Rechnen

mit Al Paka

In dieser Kartei geht es um das entdeckende und probierende Lösen von Multiplikationsaufgaben, bzw. der Anwendung von Lösungsstrategien, die über eine reine Rechenfertigkeit hinausgehen.



Die Form der Aufgaben soll die Kinder dazu anregen, die Felder durch geschicktes Probieren und Einsetzen der fehlenden Zahlen zwischen 1 und 9 zu lösen.

Beim Einsetzen der Zahlen müssen sich die Kinder mit zunehmender Schwierigkeit (grün = einfach, gelb = mittel, rot = schwer) von der reinen Multiplikations-operation lösen, vorausschauend planen und natürlich geschickt einsetzen.

netzwerk lernen

zur Vollversion

Gangster-Rechnen

mit Al Paka (Multiplikation)

Zahlenklau 1

3	·		·	7	=	84		3	·		·	4	=	96
·		·		·				·		·		·		
	·		·		=	96			·		·		=	54
·		·		·				·		·		·		
5	·		·	1	=	45		5	·		·	2	=	70
=		=		=				=		=		=		
90		72		56				90		54		72		

Gangster-Rechnen

mit Al Paka (Multiplikation)

Zahlenklau 2

6	·		·	5	=	90		2	·		·	6	=	84
·		·		·				·		·		·		
	·		·		=	56			·		·		=	45
·		·		·				·		·		·		
9	·		·	2	=	72		4	·		·	3	=	96
=		=		=				=		=		=		
54		84		80				72		56		90		

netzwerk lernen

zur Vollversion

Gangster-Rechnen

mit Al Paka (Multiplikation)

Zahlenklau 23

9	·		·		=	45	
·		·		·			
	·	6	·		=	96	
·		·		·			
	·		·	7	=	84	
=		=		=			
72		90		56			

2	·		·		=	64	
·		·		·			
	·	1	·		=	63	
·		·		·			
	·		·	3	=	90	
=		=		=			
90		48		84			

Gangster-Rechnen

mit Al Paka (Multiplikation)

Zahlenklau 24

4	·		·		=	96	
·		·		·			
	·	5	·		=	70	
·		·		·			
	·		·	1	=	42	
=		=		=			
56		90		72			

5	·		·		=	90	
·		·		·			
	·	4	·		=	84	
·		·		·			
	·		·	1	=	48	
=		=		=			
90		64		63			

netzwerk lernen

zur Vollversion