

1	Spiele	4	1.4.2 Felder besetzen	50
1.1	<i>Kopfrechenspiele</i>	4	1.4.3 1 · 1-Mühle	50
1.1.1	Deckelaufgaben	4	Kopiervorlagen	52
1.1.2	Bingo	4	1.5 <i>Kleine Spiele für zwischendurch</i> .	54
1.1.3	Lese-Rechenspiel	4		
1.1.4	Matherad	5	2	Kleine Übungen auf die Schnelle
1.1.5	Aufgaben für die Steckleiste	5	2.1	<i>Klammerkarten</i>
1.1.6	Memory®	6	2.2	<i>Bandolinos</i>
1.1.7	Trainingsleiter	6	2.3	<i>Hosentaschen-1 · 1</i>
	Kopiervorlagen	7	2.4	<i>Leporellos</i>
1.2	<i>Wegespiele</i>	23	3	Arbeitsblätter
1.2.1	Schatzsuche	23	3.1	<i>Rechenmandalas</i>
1.2.2	Von Schlangen und Leitern	23	3.2	<i>1 · 1-Kreuzzahlrätsel</i>
1.2.3	Mensch ärgere dich nicht®	24	3.3	<i>Schnelltraining</i>
1.2.4	Wettrennen	24	4	Auf einen Blick – Plakate und Co.
	Kopiervorlagen	24	4.1	<i>Multiplikationshäuser</i>
1.3	<i>Kartenspiele</i>	35	4.2	<i>Plakat mit allen 1 · 1-Aufgaben</i> ..
1.3.1	Schwarzer Kater	35	4.3	<i>Poster mit Fachbegriffen</i>
1.3.2	Ruck-Zuck	35		
1.3.3	Domino	36		
	Kopiervorlagen	37		
1.4	<i>Würfelspiele</i>	50		
1.4.1	Aufgaben würfeln	50		

1.1 Kopfrechenspiele

1.1.1 Deckelaufgaben

■ **Material:**

- Kronkorken
- Klebepunkte

■ **Vorbereitung:**

Auf der Außenseite jedes Kronkorkens wird ein Klebepunkt mit einer Multiplikations- oder einer Divisionsaufgabe befestigt. Das passende Ergebnis wird mit einem weiteren Klebepunkt in die Innenseite des Deckels geklebt.

■ **Ablauf:**

Jeder Schüler zieht einen Deckel (mit der Außenseite nach oben), nennt die Aufgabe und löst sie. Anschließend kontrolliert er sich selbst (mithilfe des Ergebnisses auf der Innenseite des Kronkorkens). Diese Übung kann sowohl in Freiarbeitsphasen als auch in Übungsphasen oder zum Stundeneinstieg im Sitzkreis eingesetzt werden.

1.1.2 Bingo

■ **Material:**

- M 1.1.2: Bingofelder
- ein Stift pro Schüler

■ **Vorbereitung:**

Die Bingofelder werden im Klassensatz kopiert.

■ **Ablauf:**

Vor Spielbeginn einigt sich die Gruppe auf drei Einmaleinsreihen. Anschließend tragen die Schüler Ergebnisse ihrer Wahl aus diesen Reihen¹ in die neun Felder eines Bingofeldes ein. Der Lehrer² nennt nun nacheinander entsprechende Multiplikationsaufgaben. Hat ein Kind das passende Ergebnis, streicht es dieses auf seinem Blatt durch. Sobald ein Schüler drei Felder diagonal, waagrecht oder senkrecht nebeneinander durchgestrichen hat, ruft er laut „Bingo“ und gewinnt die Runde.

1.1.3 Lese-Rechenspiel

■ **Material:**

- M 1.1.3: Karten „Lese-Rechenspiel“ (Kartensatz 1: Multiplikation, Kartensatz 2: Multiplikation und Division)

¹ Der Lehrer kann die Schüler die Multiplikationshäuser von M 4.1 zur Auswahl möglicher Ergebnisse verwenden lassen.

² Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer auch immer Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Schüler und Schülerinnen, etc.



M 1.1.2: Bingofelder



M 1.1.3: Karten „Lese-Rechenspiel“ (1)

<p>Ich beginne das Spiel. Wer hat $5 \cdot 6$?</p>	<p>Ich habe 30. Wer hat $8 \cdot 4$?</p>	<p>Ich habe 32. Wer hat $3 \cdot 7$?</p>
<p>Ich habe 21. Wer hat $8 \cdot 8$?</p>	<p>Ich habe 64. Wer hat $6 \cdot 4$?</p>	<p>Ich habe 24. Wer hat $9 \cdot 3$?</p>
<p>Ich habe 27. Wer hat $7 \cdot 7$?</p>	<p>Ich habe 49. Wer hat $4 \cdot 3$?</p>	<p>Ich habe 12. Wer hat $4 \cdot 9$?</p>
<p>Ich habe 36. Wer hat $5 \cdot 5$?</p>	<p>Ich habe 25. Wer hat $2 \cdot 7$?</p>	<p>Ich habe 14. Wer hat $7 \cdot 6$?</p>
<p>Ich habe 42. Wer hat $6 \cdot 8$?</p>	<p>Ich habe 48. Wer hat $5 \cdot 7$?</p>	<p>Ich habe 35. Wer hat $4 \cdot 9$?</p>
<p>Ich habe 20. Wer hat $9 \cdot 2$?</p>	<p>Ich habe 18. Wer hat $5 \cdot 8$?</p>	<p>Ich habe 40. Wer hat $3 \cdot 3$?</p>
<p>Ich habe 9. Wer hat $5 \cdot 9$?</p>	<p>Ich habe 45. Wer hat $9 \cdot 9$?</p>	<p>Ich habe 81. Wer hat $8 \cdot 9$?</p>
<p>Ich habe 72. Wer hat $2 \cdot 2$?</p>	<p>Ich habe 4. Wer hat $9 \cdot 6$?</p>	<p>Ich habe 54. Wer hat $3 \cdot 5$?</p>
<p>Ich habe 15 und beende das Spiel.</p>		

1.2.3 Mensch ärgere dich nicht®

■ Material:

- M 1.2.3: Spielfeld „Mensch ärgere dich nicht®“ (Spielfeld 1: Multiplikation der 2er-, 5er-, 4er- und 8er-Reihe, Spielfeld 2: Multiplikation der 3er-, 6er-, 9er- und 7er-Reihe)
- ein Würfel
- je vier Spielfiguren in derselben Farbe pro Schüler

■ Vorbereitung:

Das Spielfeld wird kopiert und laminiert.

■ Ablauf:

Zwei bis vier Schüler spielen nach den bekannten „Mensch ärgere dich nicht®“-Regeln. Vor Spielbeginn entscheidet sich jedes Kind für eine Einmaleinsreihe und stellt seine Spielfiguren auf das entsprechende Feld. Es wird reihum gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, darf sein Haus verlassen, noch einmal würfeln und die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Ist die Zahl auf dem Feld, auf dem der Schüler landet, ein Ergebnis seiner Einmaleinsreihe, darf er noch einmal würfeln. Ansonsten ist das nächste Kind an der Reihe. Landet ein Schüler auf einem bereits besetzten Feld, wird die dort stehende Figur wie im Originalspiel „geworfen“ und muss zurück in ihr Haus. Gewonnen hat der Schüler, der als Erster alle seine Spielfiguren ins Ziel gebracht hat.

1.2.4 Wettrennen

■ Material:

- ein Würfel
- eine Spielfigur pro Schüler
- Kartensätze von M 1.1.6 oder eigene Übungsaufgaben
- M 1.2.4: Karten „Start“ und „Ziel“

■ Vorbereitung:

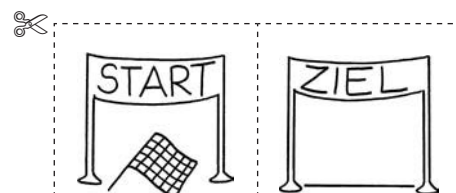
Die Kartensätze werden kopiert und laminiert.

■ Ablauf:

Die Aufgaben- und Ergebniskarten der Reihen, mit denen gespielt werden soll, werden wahllos in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt. Der erste Schüler würfelt und zieht die entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne. Kommt er auf eine Aufgabenkarte, darf er zum passenden Ergebnis vorgehen. Es kann auch passieren, dass das passende Ergebnis weiter hinten liegt – dann muss er zurück zu dieser Karte gehen. Kommt man mit der gewürfelten Augenzahl auf ein Ergebnissfeld, darf man zu einer passenden Aufgabe vor- oder eben zurückspringen. Gewonnen hat der Schüler, der zuerst im Ziel angekommen ist. Vor Spielbeginn sollte der Lehrer entscheiden, ob jedes Ergebnis nur einmal oder mehrfach vorhanden sein soll.

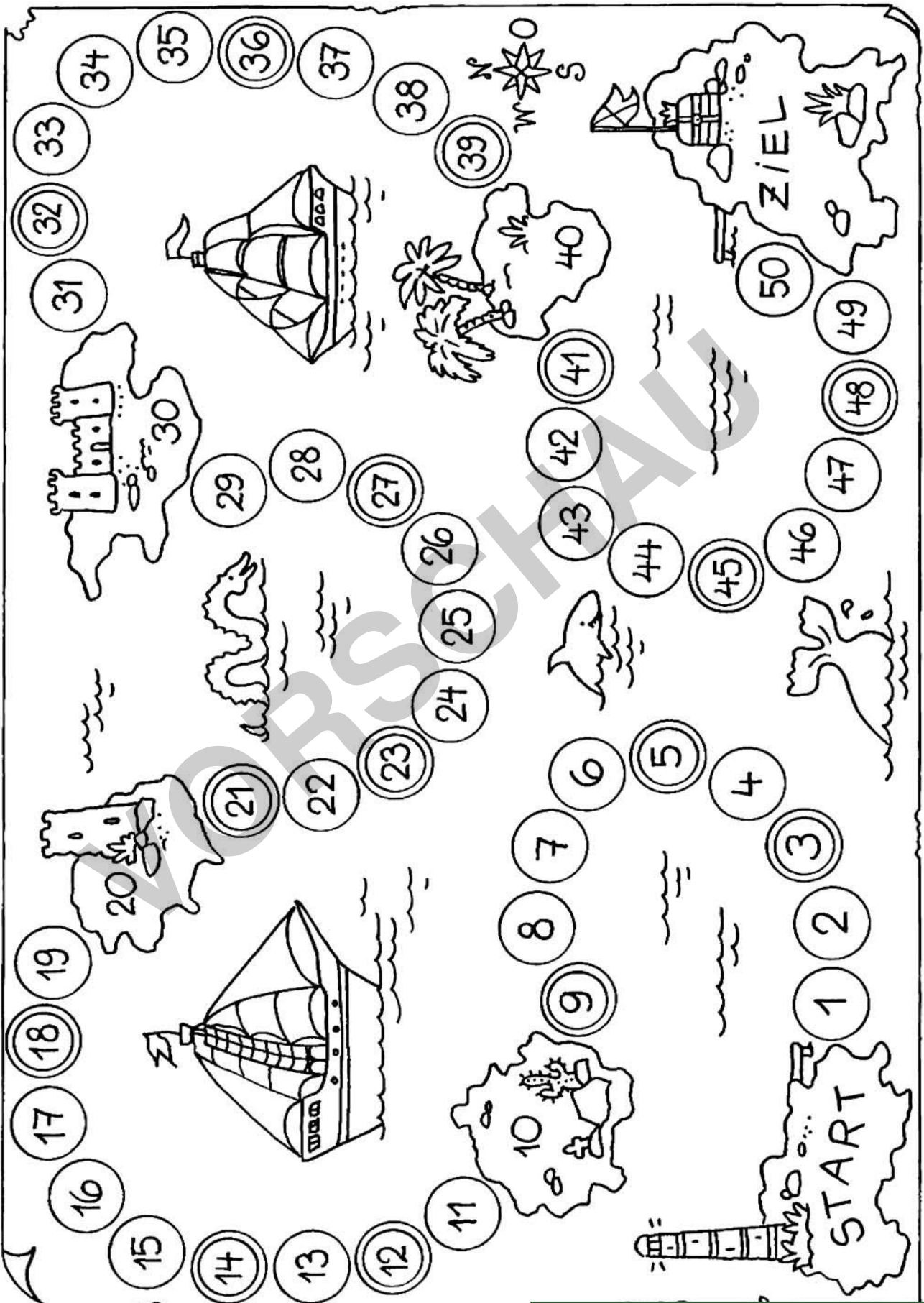


M 1.2.4: Karten „Start“ und „Ziel“





M 1.2.1 a: Spielfeld „Schatzsuche“



Kipper/K. Krüger: Grundaufgaben Mathematik automatisieren: 1 · 1 & 1 : 1
uer-Verlag

2.2 Bandolinos

■ Material:

- M 2.2: Bandolinos (Bandolinos 1 und 2: Multiplikation der 5er- und 4er-Reihe, Bandolinos 3 und 4: Multiplikation der 7er- und 8er-Reihe, Bandolinos 5 und 6: Multiplikation der 3er- und 6er-Reihe, Bandolinos 7 und 8: Multiplikation und Division der 9er-Reihe, Bandolinos 9 und 10: Division der 5er- und 4er-Reihe, Bandolinos 11 und 12: Division der 7er- und 8er-Reihe, Bandolinos 13 und 14: Division der 3er- und 6er-Reihe)
- dickerer Faden

■ Vorbereitung:

Die Bandolinos werden kopiert, ausgeschnitten und an der gestrichelten Linie geknickt. Anschließend werden die Bandolinos laminiert. Der Startpunkt wird durchgestochen und der Faden eingefädelt. Der Faden wird so fixiert, dass der Knoten auf der Vorderseite sitzt. Zum Schluss werden alle seitlichen dicken Striche sowie der dicke Strich beim Ziel eingeschnitten.


■ Ablauf:

Die Kinder lösen die Aufgaben auf dem Bandolino, indem sie den Faden von hinten in den Einschnitt der ersten Aufgabe klemmen und anschließend den Faden über die Vorderseite zum richtigen Ergebnis führen und dort ebenfalls einklemmen. Nun führen sie den Faden über die Rückseite zur zweiten Aufgabe, klemmen ihn dort ein und verbinden ihn wieder mit dem richtigen Ergebnis. Nachdem alle Aufgaben gelöst wurden, wird der Faden im „Ziel“ fixiert und anschließend alles durch die Verbindungslinien auf der Rückseite kontrolliert: Läuft der Faden über den Linien, wurden die Aufgaben richtig gelöst.


VORSCHRIFT

M 2.2: Bandolinos (1 / 2)

Bandolino 1

Start		
9 · 5	45	
10 · 5	50	
1 · 5	5	
7 · 5	35	
3 · 5	15	
4 · 5	20	
2 · 5	10	
5 · 5	25	
8 · 5	40	
6 · 5	30	
		Ziel

Bandolino 2

Start		
9 · 4	36	
10 · 4	40	
1 · 4	4	
7 · 4	28	
3 · 4	12	
4 · 4	16	
2 · 4	8	
5 · 4	20	
6 · 4	24	
8 · 4	32	
		Ziel