



DOWNLOAD

Brigitte Penzenstadler

Grundrechenarten – 5./6. Klasse: Multiplikation

Mathetraining in 3 Kompetenzstufen

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

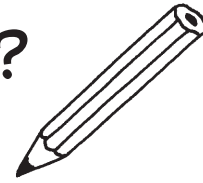


netzwerk
lernen



zur Vollversion

Kennst du das kleine Einmaleins?



Ergänze die fehlenden Zahlen.

1	•	3	=	3
2	•	3	=	
3	•	3	=	
4	•	3	=	
5	•	3	=	
6	•	3	=	
7	•	3	=	
8	•	3	=	
9	•	3	=	
10	•	3	=	30

1	•	7	=	7
2	•	7	=	
3	•	7	=	
4	•	7	=	
5	•	7	=	
6	•	7	=	
7	•	7	=	
8	•	7	=	
9	•	7	=	
10	•	7	=	70

1	•	9	=	9
2	•	9	=	
3	•	9	=	
4	•	9	=	
5	•	9	=	
6	•	9	=	
7	•	9	=	
8	•	9	=	
9	•	9	=	
10	•	9	=	90

1	•	6	=	6
2	•	6	=	
3	•	6	=	
4	•	6	=	
5	•	6	=	
6	•	6	=	
7	•	6	=	
8	•	6	=	
9	•	6	=	
10	•	6	=	60

1	•	4	=	4
2	•	4	=	
3	•	4	=	
4	•	4	=	
5	•	4	=	
6	•	4	=	
7	•	4	=	
8	•	4	=	
9	•	4	=	
10	•	4	=	40

1	•	8	=	8
2	•	8	=	
3	•	8	=	
4	•	8	=	
5	•	8	=	
6	•	8	=	
7	•	8	=	
8	•	8	=	
9	•	8	=	
10	•	8	=	80

Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich? Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

24	81		8		18	10
	2	36		28	32	
9		48		54		49
14	12		16		70	63
	27	35		64	20	
63		40	4		45	56
72		42	90	6		7

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•		=	
2	•		=	
3	•		=	
4	•		=	
5	•		=	
6	•		=	
7	•		=	
8	•		=	
9	•		=	
10	•		=	



1×1 ärgere mich nicht

(für 2 bis 4 Personen)

Material: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben

Ablauf: Jeder Spieler erhält 4 Figuren in einer Farbe.

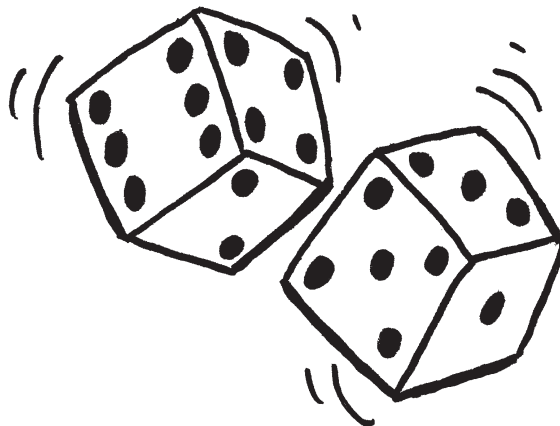
3 Spielfiguren werden auf die Eckfelder „B“, die 4. Figur auf das Anfangsfeld „A“ gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt, der beginnt.

Jeder Spieler hat einen Wurf und rückt so viele Felder in Pfeilrichtung vorwärts wie der Würfel Augen zeigt. Auf jedem Feld steht eine Zahl aus dem kleinen Einmaleins (z. B. 30). Kann der Spieler eine dazugehörige Einmaleins-Rechnung richtig nennen (z. B. $30 = 5 \cdot 6$; $30 = 6 \cdot 5$; $30 = 3 \cdot 10$), darf er seine Figur stehen lassen und bei einem der nächsten Züge weitersetzen.

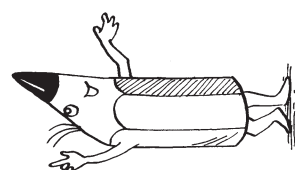
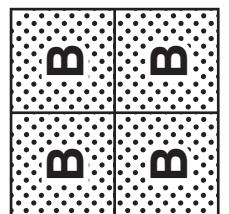
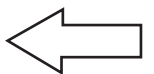
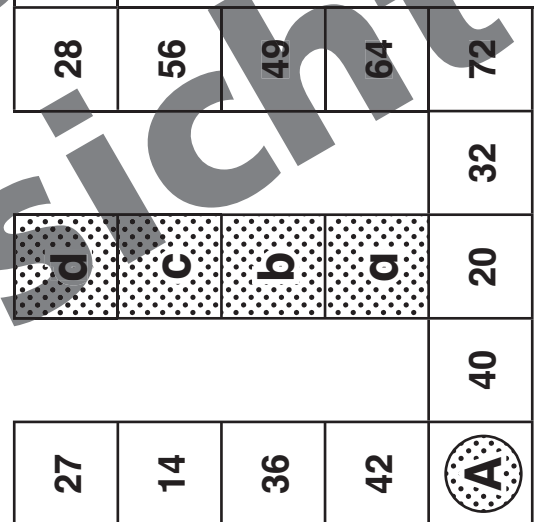
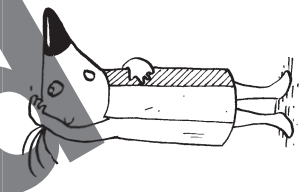
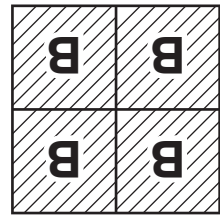
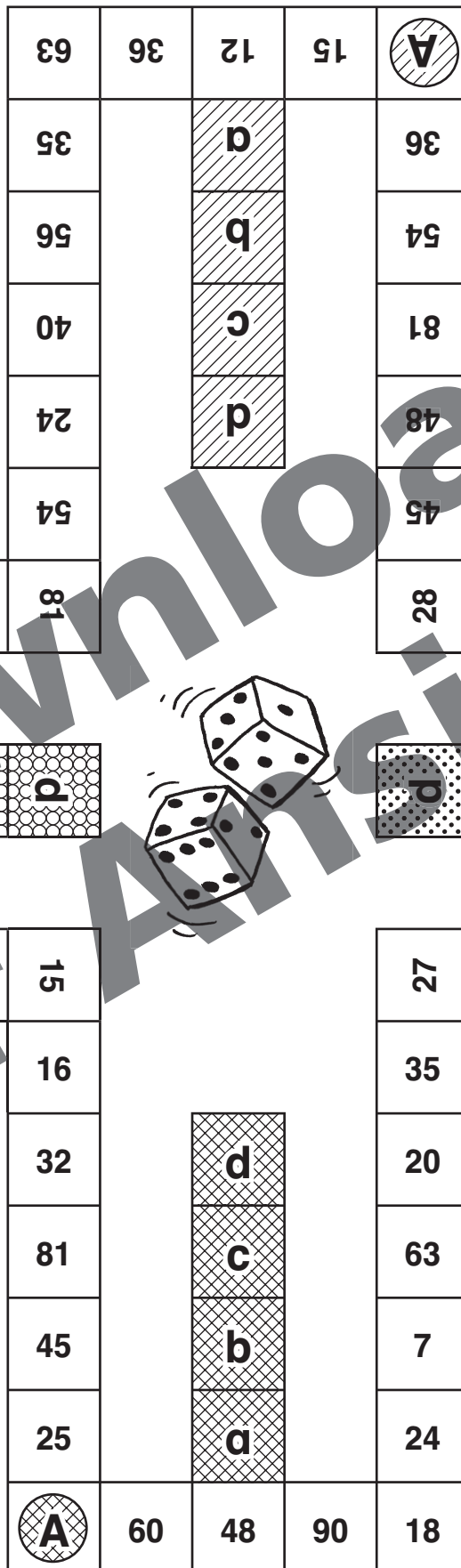
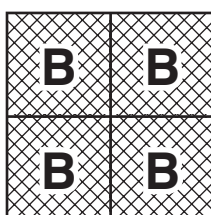
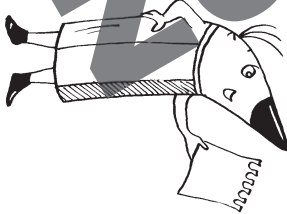
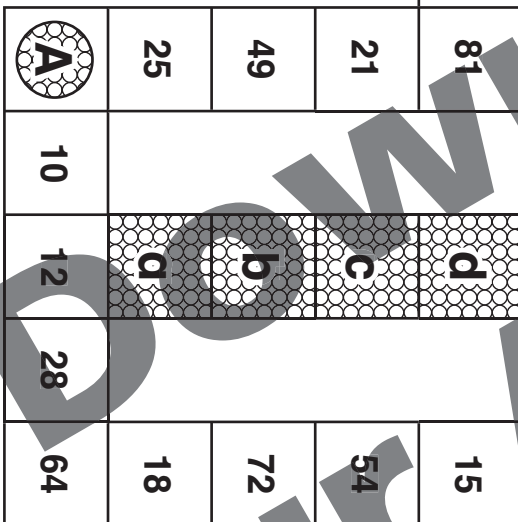
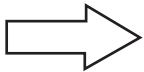
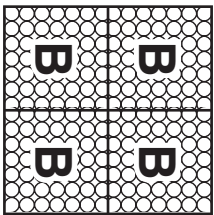
Ist das Ergebnis falsch, muss er in sein Eckfeld „B“ zurück.

Steht bereits eine Figur einer anderen oder derselben Farbe auf dem Feld, darf die eigene Figur bis auf das nächste leere Feld gezogen werden. Ein Hinausschlagen von Figuren ist nicht erlaubt.

Sieger: Wer zuerst alle 4 Figuren in die Endfelder „a“, „b“, „c“ und „d“ einbringt, hat gewonnen.



1 × 1 ärgere mich nicht – Spielplan



Kennst du das (große) Einmaleins?

Ergänze die fehlenden Zahlen.



1	•	12	=	12
2	•	12	=	
3	•	12	=	
4	•	12	=	
5	•	12	=	
6	•	12	=	
7	•	12	=	
8	•	12	=	
9	•	12	=	
10	•	12	=	

1	•	7	=	7
2	•	7	=	
3	•	7	=	
4	•	7	=	
5	•	7	=	
6	•	7	=	
7	•	7	=	
8	•	7	=	
9	•	7	=	
10	•	7	=	

1	•	15	=	15
2	•	15	=	
3	•	15	=	
4	•	15	=	
5	•	15	=	
6	•	15	=	
7	•	15	=	
8	•	15	=	
9	•	15	=	
10	•	15	=	

1	•	6	=	6
2	•	6	=	
3	•	6	=	
4	•	6	=	
5	•	6	=	
6	•	6	=	
7	•	6	=	
8	•	6	=	
9	•	6	=	
10	•	6	=	

1	•	13	=	13
2	•	13	=	
3	•	13	=	
4	•	13	=	
5	•	13	=	
6	•	13	=	
7	•	13	=	
8	•	13	=	
9	•	13	=	
10	•	13	=	

1	•	8	=	8
2	•	8	=	
3	•	8	=	
4	•	8	=	
5	•	8	=	
6	•	8	=	
7	•	8	=	
8	•	8	=	
9	•	8	=	
10	•	8	=	

Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich? Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

36		22	84		4	120	66
30		65		99		52	
2	108		15		24		44
	9	33	13		21	117	8
72	14	45		11		60	
88		12		130	20		78
110	19	7		39		55	
	96	150	104		50	48	75

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•		=	
2	•		=	
3	•		=	
4	•		=	
5	•		=	
6	•		=	
7	•		=	
8	•		=	
9	•		=	
10	•		=	



1×1 ärgere mich nicht

(für 2 bis 4 Personen)

Material: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben

Ablauf: Jeder Spieler erhält 4 Figuren in einer Farbe.

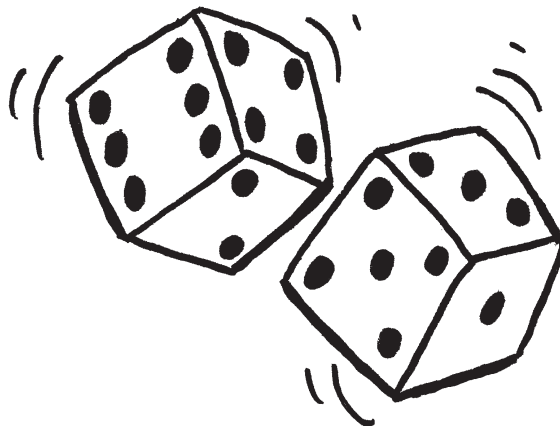
3 Spielfiguren werden auf die Eckfelder „B“, die 4. Figur auf das Anfangsfeld „A“ gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt, der beginnt.

Jeder Spieler hat einen Wurf und rückt so viele Felder in Pfeilrichtung vorwärts wie der Würfel Augen zeigt. Auf jedem Feld steht eine Zahl aus dem kleinen und großen Einmaleins (z. B. 30). Kann der Spieler eine dazugehörige Einmaleins-Rechnung richtig nennen (z. B. $30 = 5 \cdot 6$; $30 = 6 \cdot 5$; $30 = 2 \cdot 15$; $30 = 3 \cdot 10$), darf er seine Figur stehen lassen und bei einem der nächsten Züge weitersetzen.

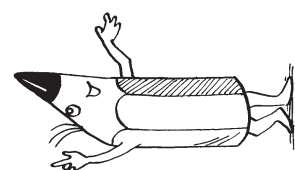
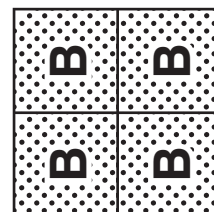
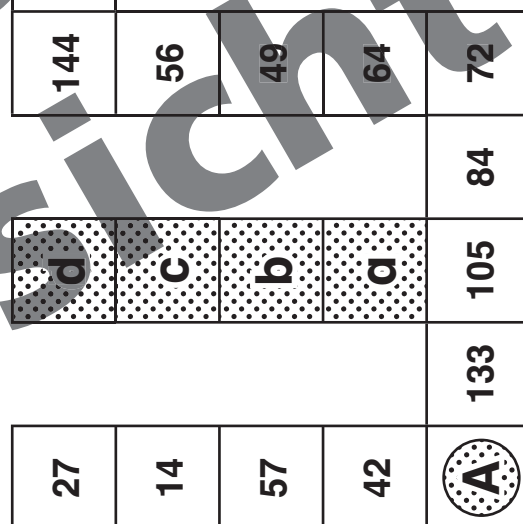
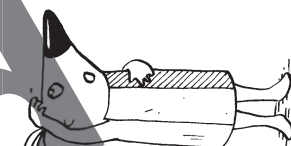
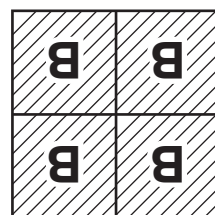
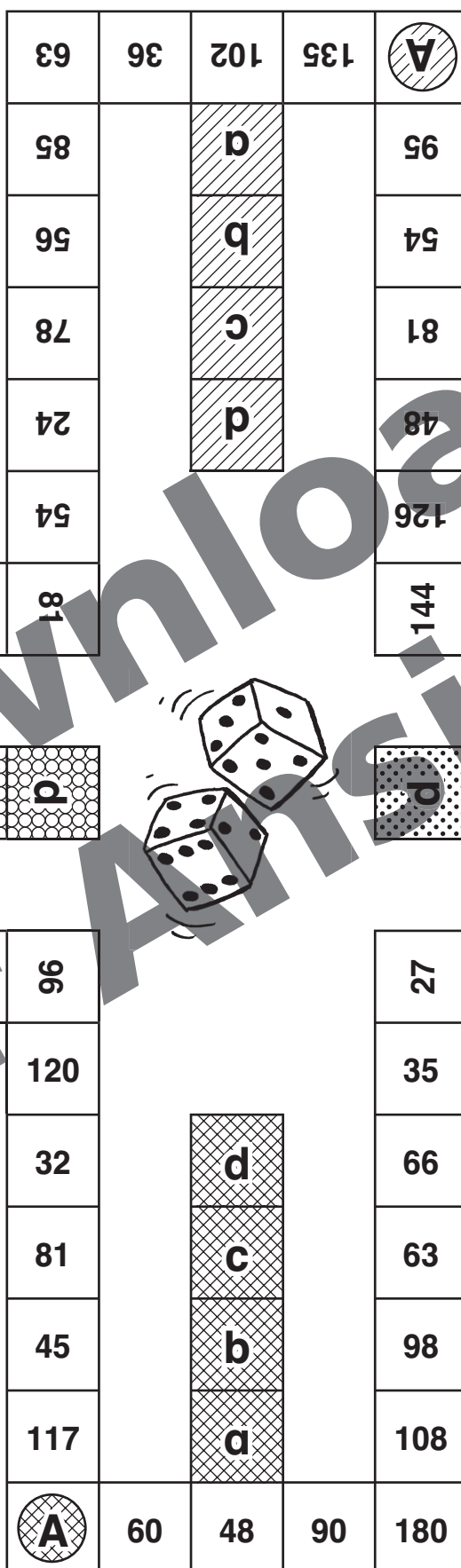
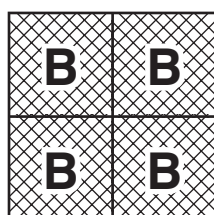
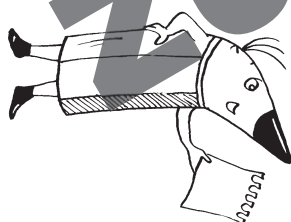
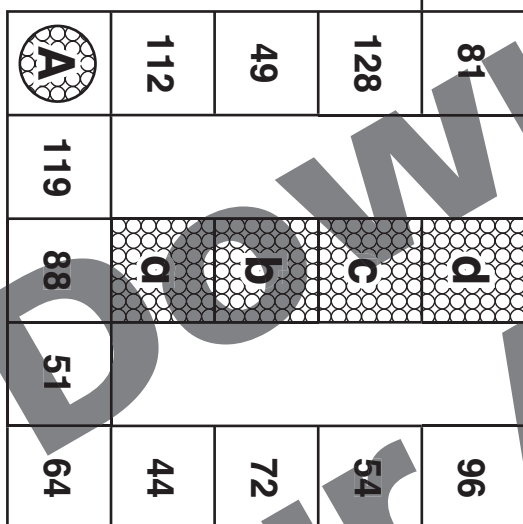
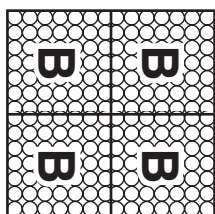
Ist das Ergebnis falsch, muss er in sein Eckfeld „B“ zurück.

Steht bereits eine Figur einer anderen oder derselben Farbe auf dem Feld, darf die eigene Figur bis auf das nächste leere Feld gezogen werden. Ein Hinausschlagen von Figuren ist nicht erlaubt.

Sieger: Wer zuerst alle 4 Figuren in die Endfelder „a“, „b“, „c“ und „d“ einbringt, hat gewonnen.

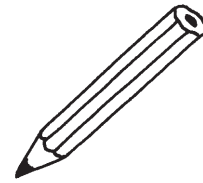


1 × 1 ärgere mich nicht – Spielplan



Kennst du das große Einmaleins?

Ergänze die fehlenden Zahlen.



1	•	14	=	14
2	•	14	=	
3	•	14	=	
4	•	14	=	
5	•	14	=	
6	•	14	=	
7	•	14	=	
8	•	14	=	
9	•	14	=	
10	•	14	=	

1	•	19	=	19
2	•	19	=	
3	•	19	=	
4	•	19	=	
5	•	19	=	
6	•	19	=	
7	•	19	=	
8	•	19	=	
9	•	19	=	
10	•	19	=	

1	•	16	=	16
2	•	16	=	
3	•	16	=	
4	•	16	=	
5	•	16	=	
6	•	16	=	
7	•	16	=	
8	•	16	=	
9	•	16	=	
10	•	16	=	

1	•	18	=	18
2	•	18	=	
3	•	18	=	
4	•	18	=	
5	•	18	=	
6	•	18	=	
7	•	18	=	
8	•	18	=	
9	•	18	=	
10	•	18	=	

1	•	13	=	13
2	•	13	=	
3	•	13	=	
4	•	13	=	
5	•	13	=	
6	•	13	=	
7	•	13	=	
8	•	13	=	
9	•	13	=	
10	•	13	=	

1	•	17	=	17
2	•	17	=	
3	•	17	=	
4	•	17	=	
5	•	17	=	
6	•	17	=	
7	•	17	=	
8	•	17	=	
9	•	17	=	
10	•	17	=	

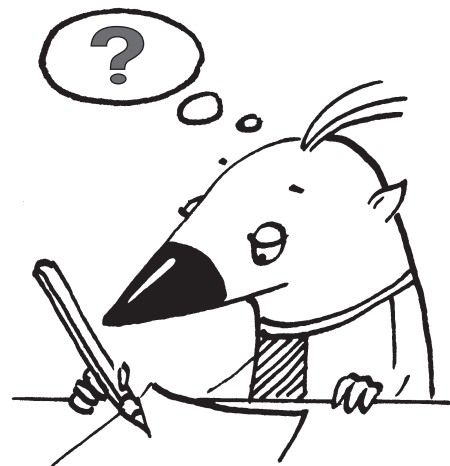
Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich? Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

54	2	34		190	144	3		153	
105	7	57		75		181		133	
68	108		6	32	100	1	180		17
	19		117		102		161	170	103
128	163	18		51		4	30		52
136		9	45		10	80		72	
	26	76		126	137		135		13
90		48	146	8		95	142	119	
113	171		16		36		78		86
15		162		120		91		112	

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•		=	
2	•		=	
3	•		=	
4	•		=	
5	•		=	
6	•		=	
7	•		=	
8	•		=	
9	•		=	
10	•		=	



1×1 ärgere mich nicht

(für 2 bis 4 Personen)

Material: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben

Ablauf: Jeder Spieler erhält 4 Figuren in einer Farbe.

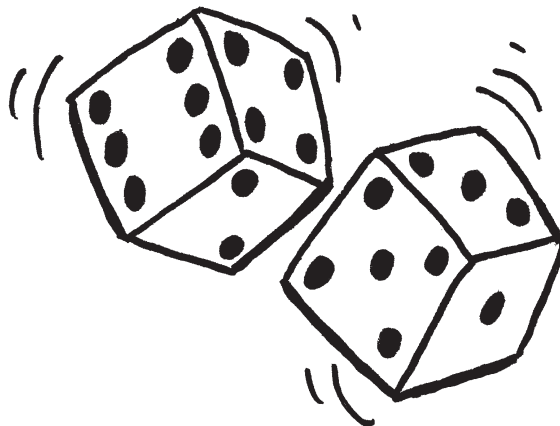
3 Spielfiguren werden auf die Eckfelder „B“, die 4. Figur auf das Anfangsfeld „A“ gesetzt. Wer die höchste Zahl würfelt, der beginnt.

Jeder Spieler hat einen Wurf und rückt so viele Felder in Pfeilrichtung vorwärts wie der Würfel Augen zeigt. Auf jedem Feld steht eine Zahl aus dem großen Einmaleins (z. B. 112). Kann der Spieler eine dazugehörige Einmaleins-Rechnung richtig nennen (z. B. $112 = 7 \cdot 16$; $112 = 8 \cdot 14$; $112 = 14 \cdot 8$), darf er seine Figur stehen lassen und bei einem der nächsten Züge weitersetzen.

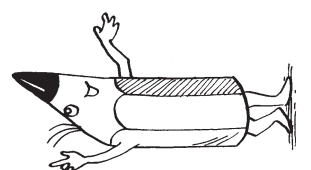
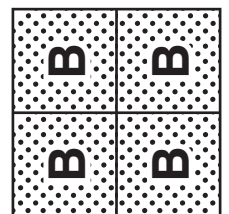
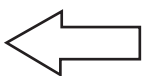
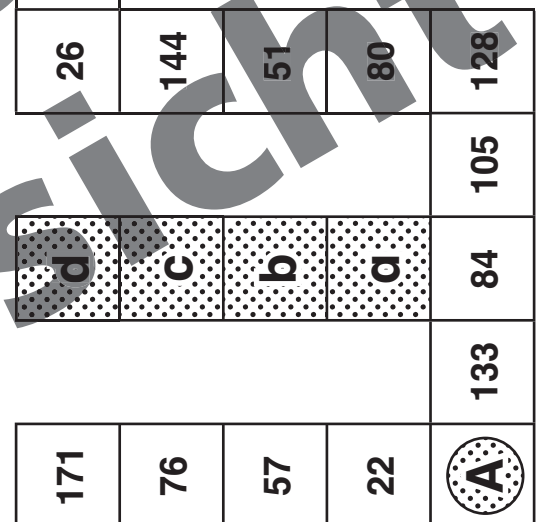
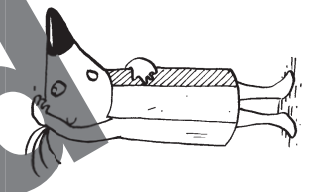
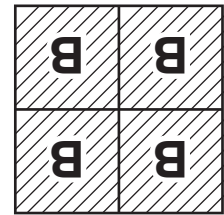
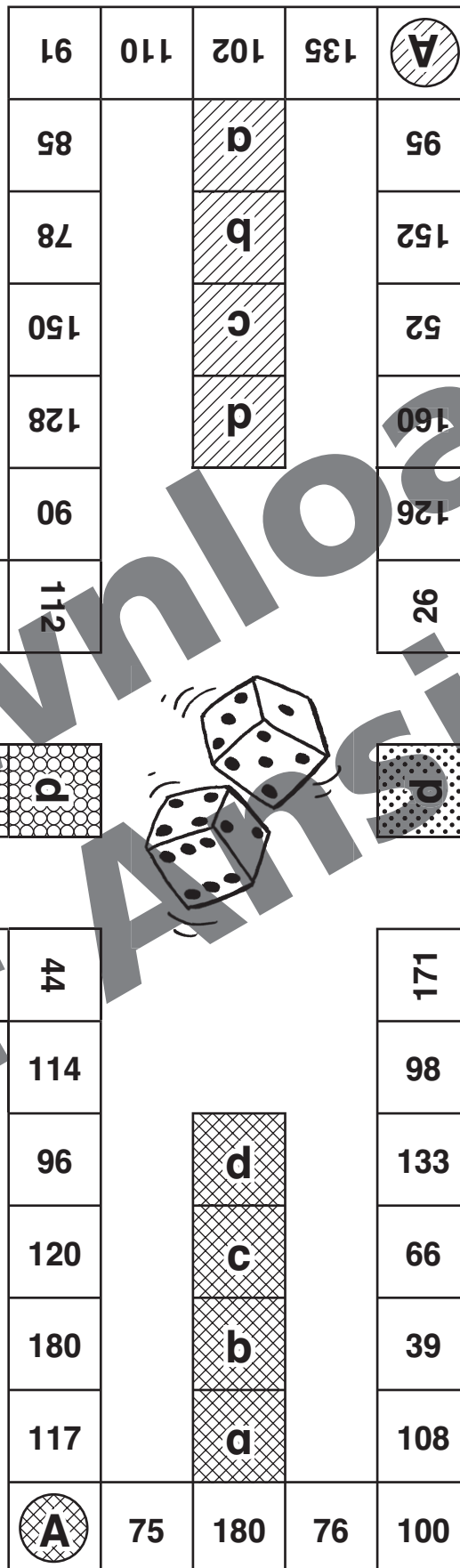
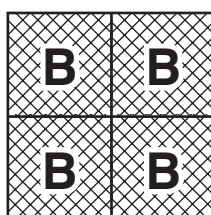
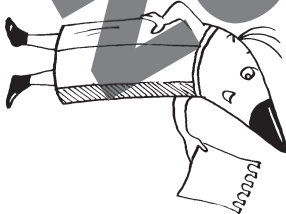
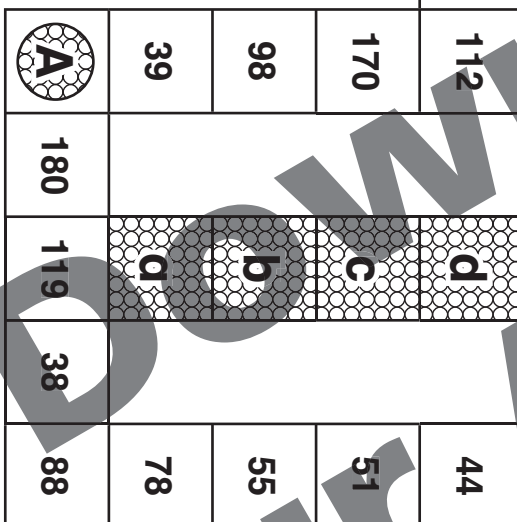
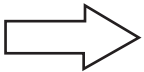
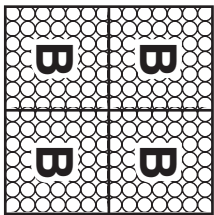
Ist das Ergebnis falsch, muss er in sein Eckfeld „B“ zurück.

Steht bereits eine Figur einer anderen oder derselben Farbe auf dem Feld, darf die eigene Figur bis auf das nächste leere Feld gezogen werden. Ein Hinausschlagen von Figuren ist nicht erlaubt.

Sieger: Wer zuerst alle 4 Figuren in die Endfelder „a“, „b“, „c“ und „d“ einbringt, hat gewonnen.



1 × 1 ärgere mich nicht – Spielplan



A

Grundrechenarten

Kennst du das kleine Einmaleins?

Ergänze die fehlenden Zahlen.

1	•	3	=	3
2	•	3	=	6
3	•	3	=	9
4	•	3	=	12
5	•	3	=	15
6	•	3	=	18
7	•	3	=	21
8	•	3	=	24
9	•	3	=	27
10	•	3	=	30

1	•	7	=	7
2	•	7	=	14
3	•	7	=	21
4	•	7	=	28
5	•	7	=	35
6	•	7	=	42
7	•	7	=	49
8	•	7	=	56
9	•	7	=	63
10	•	7	=	70

1	•	9	=	9
2	•	9	=	18
3	•	9	=	27
4	•	9	=	36
5	•	9	=	45
6	•	9	=	54
7	•	9	=	63
8	•	9	=	72
9	•	9	=	81
10	•	9	=	90

1	•	6	=	6
2	•	6	=	12
3	•	6	=	18
4	•	6	=	24
5	•	6	=	30
6	•	6	=	36
7	•	6	=	42
8	•	6	=	48
9	•	6	=	54
10	•	6	=	60

1	•	4	=	4
2	•	4	=	8
3	•	4	=	12
4	•	4	=	16
5	•	4	=	20
6	•	4	=	24
7	•	4	=	28
8	•	4	=	32
9	•	4	=	36
10	•	4	=	40

1	•	8	=	8
2	•	8	=	16
3	•	8	=	24
4	•	8	=	32
5	•	8	=	40
6	•	8	=	48
7	•	8	=	56
8	•	8	=	64
9	•	8	=	72
10	•	8	=	80

A

Grundrechenarten

Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich?
Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

24	81		8		18	10
	2	36		28	32	
9		48		54		49
14	12		16		70	63
	27	35		64	20	
63		40	4		45	56
72		42	90	6		7

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•	9	=	9
2	•	9	=	18
3	•	9	=	27
4	•	9	=	36
5	•	9	=	45
6	•	9	=	54
7	•	9	=	63
8	•	9	=	72
9	•	9	=	81
10	•	9	=	90



B

Grundrechenarten

Kennst du das (große) Einmaleins?

Ergänze die fehlenden Zahlen.

1	•	12	=	12
2	•	12	=	24
3	•	12	=	36
4	•	12	=	48
5	•	12	=	60
6	•	12	=	72
7	•	12	=	84
8	•	12	=	96
9	•	12	=	108
10	•	12	=	120

1	•	7	=	7
2	•	7	=	14
3	•	7	=	21
4	•	7	=	28
5	•	7	=	35
6	•	7	=	42
7	•	7	=	49
8	•	7	=	56
9	•	7	=	63
10	•	7	=	70

1	•	15	=	15
2	•	15	=	30
3	•	15	=	45
4	•	15	=	60
5	•	15	=	75
6	•	15	=	90
7	•	15	=	105
8	•	15	=	120
9	•	15	=	135
10	•	15	=	150

1	•	6	=	6
2	•	6	=	12
3	•	6	=	18
4	•	6	=	24
5	•	6	=	30
6	•	6	=	36
7	•	6	=	42
8	•	6	=	48
9	•	6	=	54
10	•	6	=	60

1	•	13	=	13
2	•	13	=	26
3	•	13	=	39
4	•	13	=	52
5	•	13	=	65
6	•	13	=	78
7	•	13	=	91
8	•	13	=	104
9	•	13	=	117
10	•	13	=	130

1	•	8	=	8
2	•	8	=	16
3	•	8	=	24
4	•	8	=	32
5	•	8	=	40
6	•	8	=	48
7	•	8	=	56
8	•	8	=	64
9	•	8	=	72
10	•	8	=	80

B

Grundrechenarten

Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich?
Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

36		22	84		4	120	66
30		65		99		52	
2	108		15		24		44
	9	33	13		21	117	8
72	14	45		11		60	
88		12		130	20		78
110	19	7		39		55	
	96	150	104		50	48	75

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•	12	=	12
2	•	12	=	24
3	•	12	=	36
4	•	12	=	48
5	•	12	=	60
6	•	12	=	72
7	•	12	=	84
8	•	12	=	96
9	•	12	=	108
10	•	12	=	120



C

Grundrechenarten

Kennst du das große Einmaleins?

Ergänze die fehlenden Zahlen.

1	•	14	=	14
2	•	14	=	28
3	•	14	=	42
4	•	14	=	56
5	•	14	=	70
6	•	14	=	84
7	•	14	=	98
8	•	14	=	112
9	•	14	=	126
10	•	14	=	140

1	•	18	=	18
2	•	18	=	36
3	•	18	=	54
4	•	18	=	72
5	•	18	=	90
6	•	18	=	108
7	•	18	=	126
8	•	18	=	144
9	•	18	=	162
10	•	18	=	180

1	•	19	=	19
2	•	19	=	38
3	•	19	=	57
4	•	19	=	76
5	•	19	=	95
6	•	19	=	114
7	•	19	=	133
8	•	19	=	152
9	•	19	=	171
10	•	19	=	190

1	•	13	=	13
2	•	13	=	26
3	•	13	=	39
4	•	13	=	52
5	•	13	=	65
6	•	13	=	78
7	•	13	=	91
8	•	13	=	104
9	•	13	=	117
10	•	13	=	130

1	•	16	=	16
2	•	16	=	32
3	•	16	=	48
4	•	16	=	64
5	•	16	=	80
6	•	16	=	96
7	•	16	=	112
8	•	16	=	128
9	•	16	=	144
10	•	16	=	160

1	•	17	=	17
2	•	17	=	34
3	•	17	=	51
4	•	17	=	68
5	•	17	=	85
6	•	17	=	102
7	•	17	=	119
8	•	17	=	136
9	•	17	=	153
10	•	17	=	170

C

Grundrechenarten

Einmaleinsreihe gesucht

Hier hat sich nur eine komplette Einmaleinsreihe versteckt. Um welche handelt es sich?
Markiere die Zahlen und schreibe die Reihe unten korrekt auf.

54	2	34		190	144	3		153	
105	7	57		75		181		133	
68	108		6	32	100	1	180		17
	19		117		102	161	170	103	
128	163	18		51		4	30		52
136		9	45		10	80		72	
	26	76		126	137	135		13	
90		48	146	8		95	142	119	
113	171		16		36	78		86	
15		162		120		91		112	

Die gefundene Einmaleinsreihe lautet:

1	•	18	=	18
2	•	18	=	36
3	•	18	=	54
4	•	18	=	72
5	•	18	=	90
6	•	18	=	108
7	•	18	=	126
8	•	18	=	144
9	•	18	=	162
10	•	18	=	180





Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Grafik: El-Khalafawi, Marion: Stift (Seite 1, 5, 9); Flasche, Julia: Würfel (Seite 3, 4, 7, 8, 11, 12); Frick-Snuggs, Andrea: diverse Figuren (Seite 2, 4, 6, 8, 10, 12); Wetterauer, Oliver: Coverabbildung
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 23005DA5

www.persen.de



netzwerk
lernen

zur Vollversion