

BAUSTEINE

GRUNDSCHULE

1.-4.
Schuljahr

EINMALEINS

1/2015



Einmaleins –
mit dem Faktor \times rechnen

Jetzt CD bestellen!
(siehe Inhaltsverzeichnis)



 Bergmoser + Höller
Verlag AG

1/2015
28. Jahrgang

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 1

B1 EINFÜHRUNG IN DIE MULTIPLIKATION

Bildvorlage/Informations- und Arbeitshilfen/
Anwendungsaufgaben
 Hier wimmelt es vor Malaufgaben.....2-4
Informations- und Arbeitshilfe
 Punktfelder5

B2 KERNAUFGABEN

Informations- und Arbeitshilfen
 Kernaufgaben: Das Doppelte/Zehnfache/
 Die Hälfte6/7
 Einmaleinstafel8
Arbeitshilfe/Anwendungsaufgabe
 Schlau erklärt9

B3 1x1-REIHEN

Informations- und Arbeitshilfen
 Die Zweier-, Dreier ...-Reihe 10-18
Arbeitshilfe/Anwendungsaufgabe
 Nachbaraufgaben..... 19/20
Informations- und Arbeitshilfen
 Tauschaufgaben..... 21
 Mathekonferenz 22
Arbeitshilfen/Anwendungsaufgaben
 Das Einmaleins verleiht Flügel 23
 Auf der Mauer, auf der 24

B4 MAL NACHGEDACHT

Arbeitshilfen/Übungsaufgaben
 Einmaleins-Übungsfächer..... 25
 Rechenscheibe 26/27
 Einmaleins-Mühle..... 28-31
 Einmaleins-Häuser..... 32
Bewegungsaufgabe
 Einmaleins in Aktion 33
Arbeitshilfen/Übungsaufgaben
 Einmaleins-Jonglage 34
 Blinder Passagier 35
 Einmaleins-Trio 36
 Das Einmaleins am Zahlenstrahl..... 37/38
 Einmaleins-Uhr..... 39
 Glücksrad I/II 40/41
 Im Zuckerland I/II..... 42/43
Informations- und Arbeitshilfe
 Punkt vor Strich..... 44
Arbeitshilfen/Übungsaufgaben
 Mal gefragt..... 45
 Rechne doch *mal* Sachaufgaben 46
 Mach doch *mal* ein Zahlenrätsel 47
 Knobelei I/II..... 48
Spiel
 Ereignisreiches Einmaleins 49/50
 Didaktisch-methodische Überlegungen..... 51/52



DIE CD ZUM HEFT

Nutzen Sie die CD-ROM!

- Grafiken und Illustrationen ausdrucken
- Texte und Schriftbilder passgenau aufbereiten
- Übungen und Aufgabenstellungen differenziert anpassen
- Lieder schnell und ohne Aufwand einüben und singen

Erstellen Sie Ihre eigenen Arbeitsblätter so wie es Ihre individuelle Unterrichtssituation erfordert – einfach anklicken und loslegen.

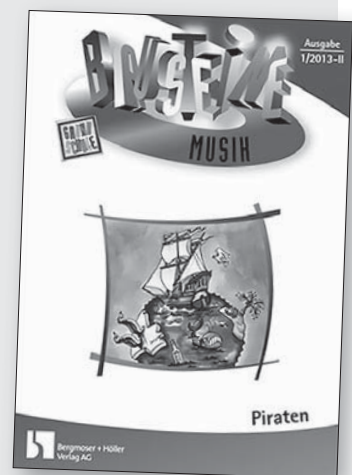
Sie möchten **BAUSTEINE GRUNDSCHULE** künftig auch **regelmäßig mit CD-ROM beziehen**? Für nur 4,80 € pro CD stellen wir Ihr Abonnement gerne um. Rufen Sie uns an: **0241 93888-123!**

EXKLUSIV – NUR FÜR UNSERE ABONNENTEN!

Gestalten Sie das Schulleben mit musikalischen Elementen aus **BAUSTEINE MUSIK**. Alle **Abonnenten** von **Bausteine Grundschule** erhalten ab sofort den Ordner **BAUSTEINE MUSIK** zum **Vorzugspreis** von **39,95 €** und haben einen Zugang zum Online-Portal. Zum Preis von nur 12,50 € können Sie exklusiv alle bereits erschienenen Ergänzungslieferungen in digitalen Formaten downloaden (www.buhv-serviceportal.de). Selbstverständlich stehen Ihnen damit auch alle dazugehörigen Audiodateien zur Verfügung.

BAUSTEINE MUSIK

Ordner, Loseblatt, DIN A4, 280 Seiten, zzgl. Begleitmedien (Audio-CD, 2 OH-Folien, Spielplan)
Art.-Nr. 67-01,
Preis: 39,95 €
statt 49,95 €
 unverb. Preisempfehlung inkl. MwSt.
 zzgl. 4,- € Versandpauschale



Liebe Lehrerin, lieber Lehrer!

Die Multiplikation gehört zu den vier Grundrechenarten, die in der Grundschule erarbeitet werden. Sie kann erst dann eingeführt werden, wenn die Schüler den Zahlenraum bis 100 erschlossen haben, wenn sie die Addition auch mit Überschreitung (bzw. die Subtraktion auch mit Unterschreitung) im zweistelligen Zahlenraum bereits sicher beherrschen.

Radatz/Schipper formulieren vier Grundvorstellungen der Multiplikation:

- **Zeitlich-sukzessiver** Aspekt
- **Räumlich-simultaner** Aspekt
- **Vergleichsaspekt**
- **Kombinatorischer** Aspekt.

Der **Vergleichsaspekt** und der **kombinatorische Aspekt** werden zur Einführung der Multiplikation in der Regel nicht herangezogen.

Bei der Heranführung an den **zeitlich – sukzessiven Aspekt** sollten Handlungen im Vordergrund stehen.



Beispiel:

Ein Kind geht dreimal zum Regal und holt jeweils vier Bücher.

Das vorliegende Heft startet mit der Heranführung an den **räumlich-simultanen Aspekt**. Sowohl auf dem Wimmelbild als auch auf dem Poster finden die Kinder zahlreiche Beispiele aus ihrer alltäglichen Erfahrungswelt vom räumlichen Nebeneinander gleichmächtiger Mengen. Lassen Sie Ihre Kinder aber nicht nur die vorgegebenen Veranschaulichungen der Multiplikation deuten, sondern lassen Sie sie die Multiplikation selbst veranschaulichen, indem diese eigene Zeichnungen anfertigen, die eine vorgegebene Multiplikationsaufgabe darstellen.

Im Folgenden sollte das kleine Einmaleins auf der Grundlage von Zusammenhängen erarbeitet werden.

Von grundlegender Bedeutung sind dabei zum einen die Kernaufgaben ($1 \cdot x$, $2 \cdot x$, $5 \cdot x$ und $10 \cdot x$), die die Kinder sich leicht merken können. Die weiteren Aufgaben einer Einmaleinsreihe können sie sich durch heuristische Strategien (Nachbar-, Verdopplungs-, Halbierungs- und Tauschaufgaben) gut erschließen. Zum anderen ermöglichen die Quadratzahlen, Aufgaben des kleinen Einmaleins über Nachbarschaftsbeziehungen und über Zerlegen und Zusammensetzen, das heißt über operative Grundstrategien, zu lösen.

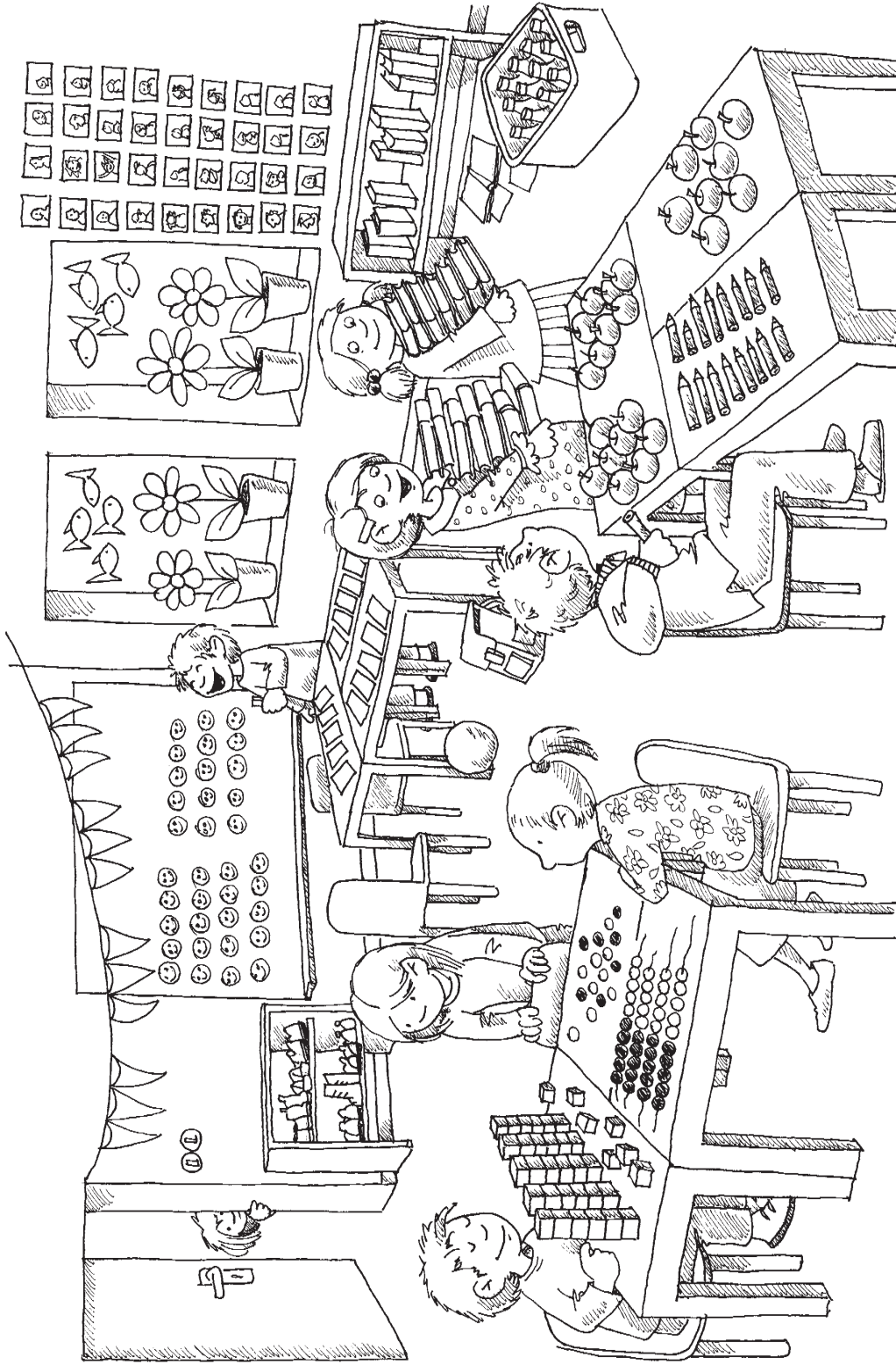
Erst wenn die Kernaufgaben automatisiert sind, sollte Schritt für Schritt das Automatisieren auch der weiteren Aufgaben gezielt gefördert werden.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern viel Freude und Erfolg beim Lernen des Einmaleins.

Ihre Redaktion
Bausteine Grundschule

Hier mehr Material >>

Hier wimmelt es vor Malaufgaben



Aufgabe:

In der Klasse haben sich viele Malaufgaben versteckt. Suche sie heraus und formuliere sie.

Fortsetzung:

Malaufgaben

leicht 

Aufgaben:

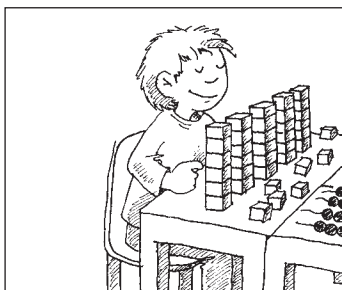
1. Ergänze die Texte.
2. Schreibe die Malaufgabe auf und rechne sie aus.
3. Male in das leere Kästchen ein eigenes Bild. Schreibe auch und rechne.



Zwei Kinder gehen durch die Klasse.

Jedes Kind trägt _____.

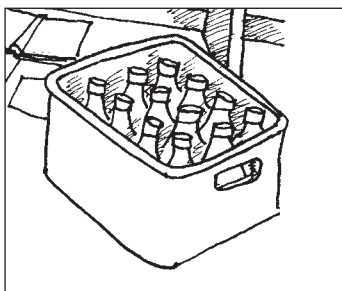
$$\square \cdot \square = \square$$



Tom baut fünf Türme.

Jeder Turm besteht aus _____.

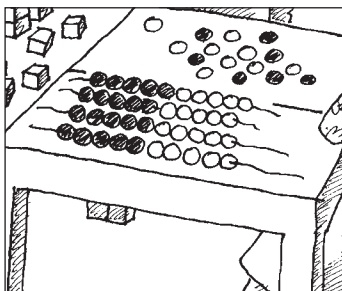
$$\square \cdot \square = \square$$



In der Kiste sind vier Reihen mit Wasserflaschen.

Jede Reihe hat _____.

$$\square \cdot \square = \square$$



Auf dem Tisch liegen vier Rechenketten.

Jede Rechenkette besteht aus _____.

$$\square \cdot \square = \square$$



$$\square \cdot \square = \square$$

Fortsetzung:

schwer !

Malaufgaben

Aufgaben:

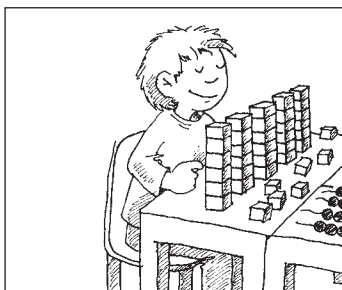
1. Schreibe die Texte zu den Bildern.
2. Schreibe die Malaufgabe auf und rechne sie aus.
3. Male in das leere Kästchen ein eigenes Bild. Schreibe auch und rechne.



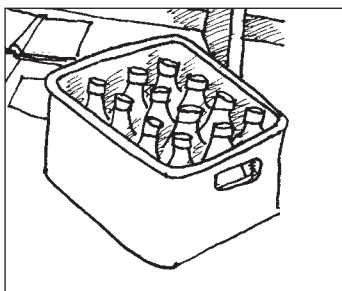
Zwei Kinder gehen durch die Klasse.

Jedes Kind trägt _____.

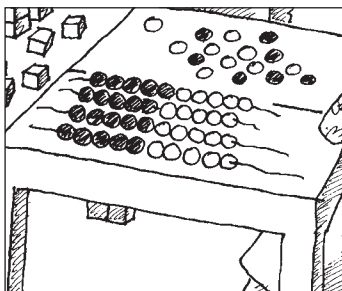
$$\square \cdot \square = \square$$



$$\square \cdot \square = \square$$



$$\square \cdot \square = \square$$



$$\square \cdot \square = \square$$









$$\square \cdot \square = \square$$

Punktefelder

Aufgaben:

1. Schreibe zu jedem Punktefeld die passende Plus- und Malaufgabe.

 $3 + 3 = \square$ $2 \cdot 3 = \square$	 $\square + \square + \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$	 $\square + \square + \square + \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$
 $\square + \square + \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$	 $\square + \square + \square + \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$	 $\square + \square = \square$ $\square \cdot \square = \square$

2. Zeichne Punktefelder und rechne.

$$\square + \square + \square = \square$$

$$3 \cdot 6 = \square$$

$$\square + \square + \square + \square = \square$$

$$4 \cdot 7 = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$2 \cdot 3 = \square$$

$$\square + \square + \square + \square + \square = \square$$

$$5 \cdot 6 = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$2 \cdot 9 = \square$$

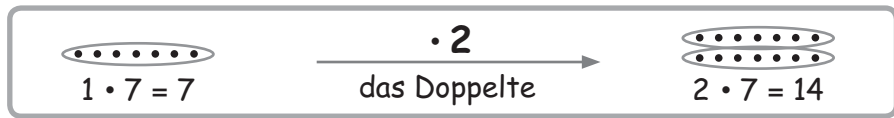
$$\square + \square + \square = \square$$

$$3 \cdot 4 = \square$$

Kernaufgaben

Die Kernaufgaben helfen dir, später die Aufgaben des Einmaleins zu lösen.

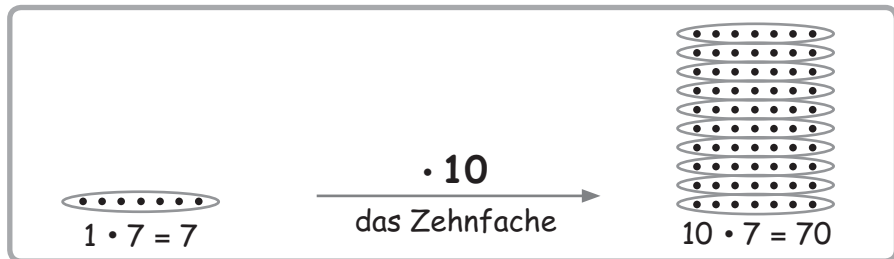
Das Doppelte



$1 \cdot 4 = \square$	$2 \cdot 4 = \square$	$1 \cdot 6 = \square$	$2 \cdot 6 = \square$
$1 \cdot 7 = \square$	$2 \cdot 7 = \square$	$1 \cdot 5 = \square$	$2 \cdot 5 = \square$
$1 \cdot 3 = \square$	$2 \cdot 3 = \square$	$1 \cdot 2 = \square$	$2 \cdot 2 = \square$
$1 \cdot 8 = \square$	$2 \cdot 8 = \square$	$1 \cdot 9 = \square$	$2 \cdot 9 = \square$

6

Das Zehnfache



$1 \cdot 3 = \square$	$10 \cdot 3 = \square$	$1 \cdot 2 = \square$	$10 \cdot 2 = \square$
$1 \cdot 8 = \square$	$10 \cdot 8 = \square$	$1 \cdot 9 = \square$	$10 \cdot 9 = \square$
$1 \cdot 4 = \square$	$10 \cdot 4 = \square$	$1 \cdot 6 = \square$	$10 \cdot 6 = \square$
$1 \cdot 7 = \square$	$10 \cdot 7 = \square$	$1 \cdot 5 = \square$	$10 \cdot 5 = \square$

Fortsetzung:

Die Hälfte



 $10 \cdot 4 = \square$	$5 \cdot 4 = \square$	$10 \cdot 6 = \square$	$5 \cdot 6 = \square$
$10 \cdot 7 = \square$	$5 \cdot 7 = \square$	$10 \cdot 5 = \square$	$5 \cdot 5 = \square$
$10 \cdot 3 = \square$	$5 \cdot 3 = \square$	$10 \cdot 2 = \square$	$5 \cdot 2 = \square$
$10 \cdot 8 = \square$	$5 \cdot 8 = \square$	$10 \cdot 9 = \square$	$5 \cdot 9 = \square$

7

Aufgabe:

Schreibe die Kernaufgaben und die Ergebnisse auf.

1	·	4	=	□
2	·	4	=	□
10	·	4	=	□
5	·	4	=	□

1	·	9	=	□
2	·	□	=	□
10	·	□	=	□
5	·	□	=	□

1	·	7	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□

1	·	6	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□

1	·	8	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□

1	·	9	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□
□	·	□	=	□

Einmaleinstafel


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

8

Aufgaben:

- Trage alle Ergebnisse und ihre Tauschaufgaben ein:
 - 1 er Reihe
 - 2 er Reihe
 - 5 er Reihe
 - 10 er Reihe

Merke!
 Die Aufgaben, deren Ergebnisse du eingetragen hast,
 nennen wir Kernaufgaben.



- Trage alle Ergebnisse der Quadratzahlen ein.

Schlau erklärt

Wenn du die Kernaufgaben und die Quadratzahlaufgaben gut kannst, helfen sie dir beim Rechnen der anderen Multiplikationsaufgaben.

Aufgaben:

1. Verbinde die Aufgaben mit dem passenden Kind.

Ich rechne zuerst die Kernaufgabe $10 \cdot 6$ und dann subtrahiere ich $1 \cdot 6$.
Also $60 - 6 = 54$.



Ich rechne zuerst die Kernaufgabe $5 \cdot 3$ und dann addiere ich noch $1 \cdot 3$.
Also $15 + 3 = 18$.



Ich rechne zuerst die Quadratzahlaufgabe $8 \cdot 8$ und dann addiere ich noch $1 \cdot 8$.
Also $64 + 8 = 72$.



$8 \cdot 9$

$9 \cdot 6$

$6 \cdot 3$

2. Rechne diese Aufgaben und erkläre deinen Rechenweg.

$6 \cdot 8 =$

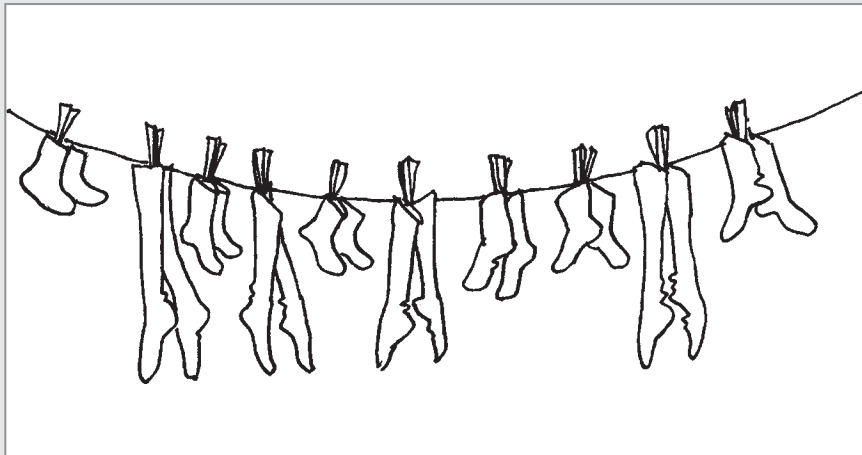
$4 \cdot 6 =$

$9 \cdot 7 =$

Grid area for writing the solution and explanation.

Die Zweier-Reihe

Immer 2 Socken hängen zusammen.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

1 • 2 = _____

7 • 2 = _____

4 • 2 = _____

5 • 2 = _____

2 • 2 = _____

8 • 2 = _____

9 • 2 = _____

6 • 2 = _____

3 • 2 = _____

2. Rechne die Tauschaufgaben.

2 • 7 = _____

2 • 4 = _____

2 • 10 = _____

2 • 6 = _____

2 • 5 = _____

2 • 2 = _____

2 • 3 = _____

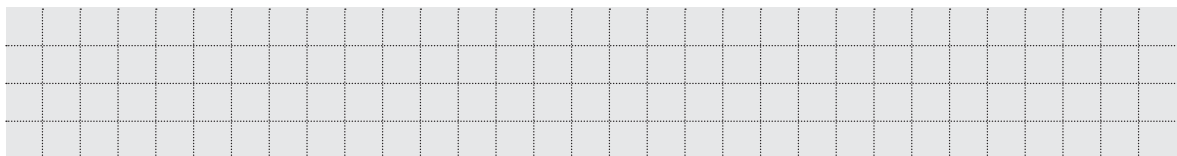
2 • 9 = _____

2 • 8 = _____

3. Rechne die Sachaufgabe.

Frau Richter wäscht jede Woche die Socken ihrer Familie. Ihr Sohn Peter benötigt 7 Paar Socken in der Woche. Ihr Mann sogar noch 2 Paar mehr. Sie selbst macht 5 Paar in der Woche dreckig.

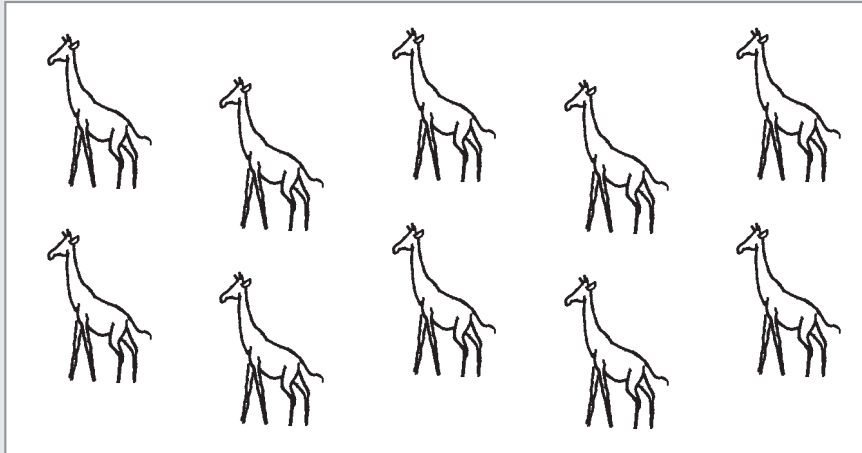
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

Die Vierer-Reihe

Eine Giraffe hat 4 Beine.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

$3 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$2 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$9 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$1 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$

12

2. Rechne die Tauschaufgaben.

$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 9 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 10 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$

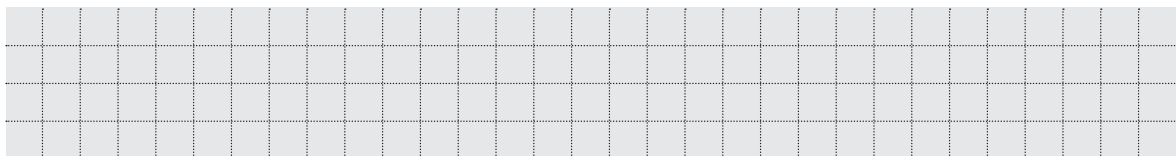
$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$

3. Rechne die Sachaufgabe.

Im Zoo lebt eine Giraffenfamilie. Vater, Mutter und 3 Kinder. Jede Woche kontrolliert der Tierpfleger die Hufe der Tiere.

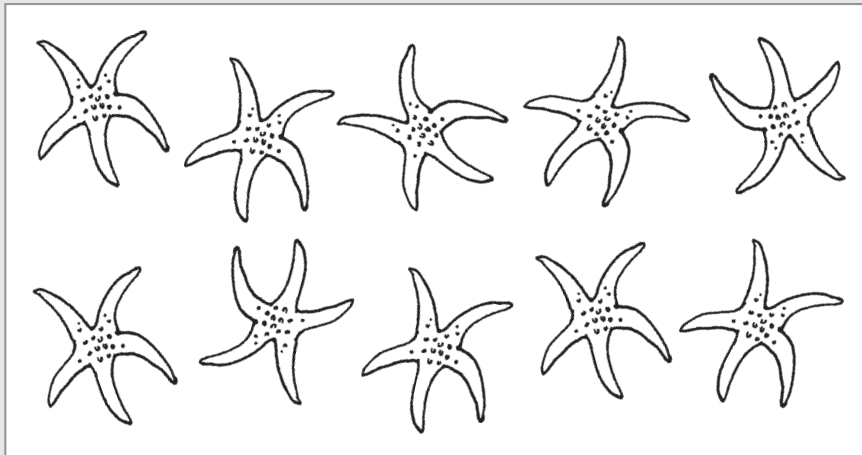
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

Die Fünfer-Reihe

Ein Seestern hat 5 Arme.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

3 • 5 = _____

5 • 5 = _____

2 • 5 = _____

9 • 5 = _____

1 • 5 = _____

8 • 5 = _____

4 • 5 = _____

6 • 5 = _____

7 • 5 = _____

2. Rechne die Tauschaufgaben.

5 • 5 = _____

5 • 9 = _____

5 • 8 = _____

5 • 2 = _____

5 • 3 = _____

5 • 10 = _____

5 • 7 = _____

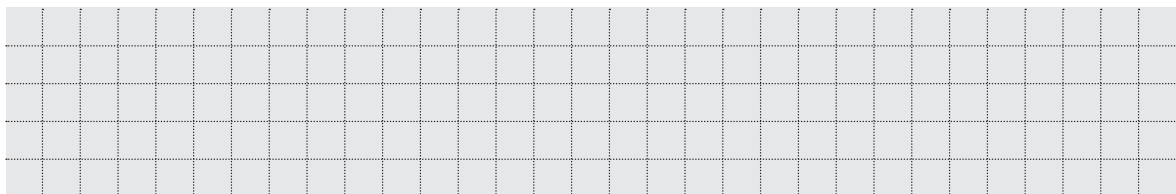
5 • 4 = _____

5 • 6 = _____

3. Rechne die Sachaufgabe.

Oma geht mit ihren 6 Enkeln ins Kino. Eine Kinokarte kostet 5€.

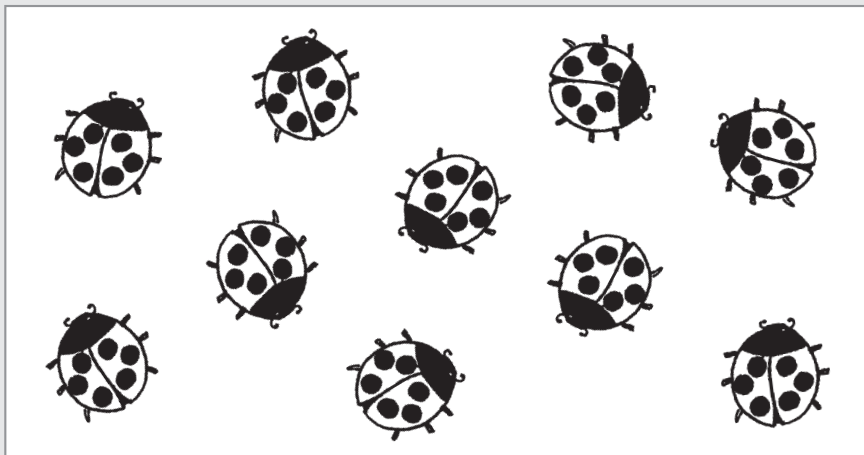
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

Die Sechser-Reihe

Diese Marienkäfer haben 6 Punkte.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

3 • 6 = _____

6 • 6 = _____

2 • 6 = _____

9 • 6 = _____

1 • 6 = _____

8 • 6 = _____

4 • 6 = _____

5 • 6 = _____

7 • 6 = _____

14

2. Rechne die Tauschaufgaben.

6 • 4 = _____

6 • 5 = _____

6 • 7 = _____

6 • 2 = _____

6 • 3 = _____

6 • 10 = _____

6 • 8 = _____

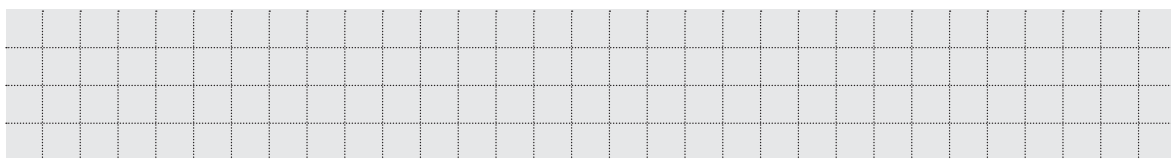
6 • 6 = _____

6 • 6 = _____

3. Rechne die Sachaufgabe.

Die kleine Sophie liebt Marienkäfer. Sie zählt gerne ihre Punkte. Gerade hat sie 4 Marienkäfer mit je 6 Punkten auf ihrem Rücken gefunden.

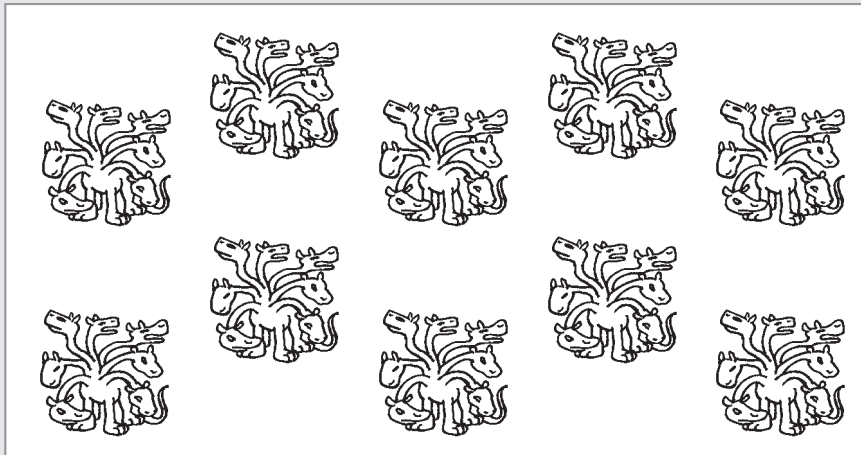
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

Die Siebener-Reihe

Jeder Drache hat 7 Köpfe.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

1 • 7 = _____

4 • 7 = _____

6 • 7 = _____

3 • 7 = _____

9 • 7 = _____

2 • 7 = _____

5 • 7 = _____

7 • 7 = _____

8 • 7 = _____

2. Rechne die Tauschaufgaben.

7 • 7 = _____

7 • 9 = _____

7 • 8 = _____

7 • 2 = _____

7 • 3 = _____

7 • 10 = _____

7 • 1 = _____

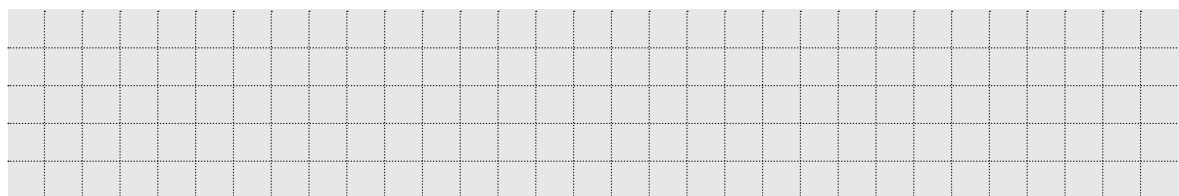
7 • 4 = _____

7 • 6 = _____

3. Rechne die Sachaufgabe.

Paul liebt 7-köpfige Drachen. Er malt ein Bild mit 5 Drachen.

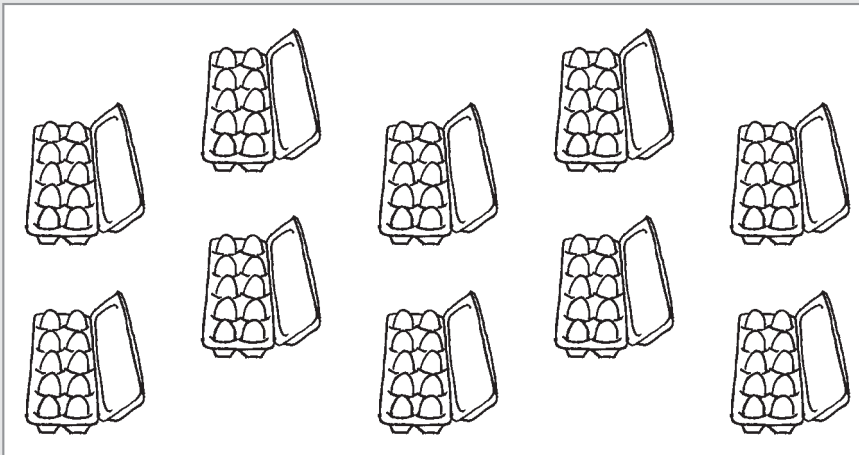
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

Die Zehner-Reihe

In jedem Eierkarton sind 10 Eier.



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

Aufgaben:

1. Rechne die Aufgaben.

10 • 10 = _____

2 • 10 = _____

6 • 10 = _____

4 • 10 = _____

1 • 10 = _____

8 • 10 = _____

5 • 10 = _____

7 • 10 = _____

3 • 10 = _____

18

2. Rechne die Tauschaufgaben.

10 • 9 = _____

10 • 8 = _____

10 • 7 = _____

10 • 3 = _____

10 • 5 = _____

10 • 10 = _____

10 • 2 = _____

10 • 4 = _____

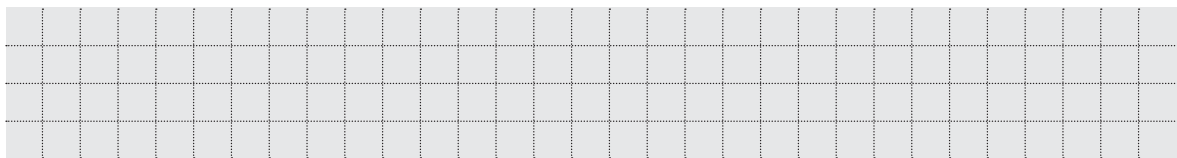
10 • 6 = _____

3. Rechne die Sachaufgabe.

Für das Frühlingsfest sollen alle Klassen ausgepustete Ostereier bemalen.

Die Klasse 2a hat schon acht Kartons fertig.

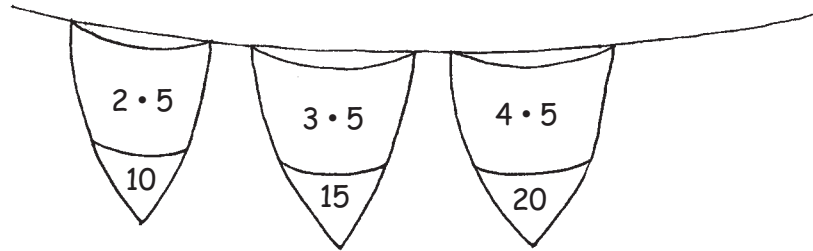
Frage: _____



4. Überlege dir eine eigene Sachaufgabe und schreibe sie auf.

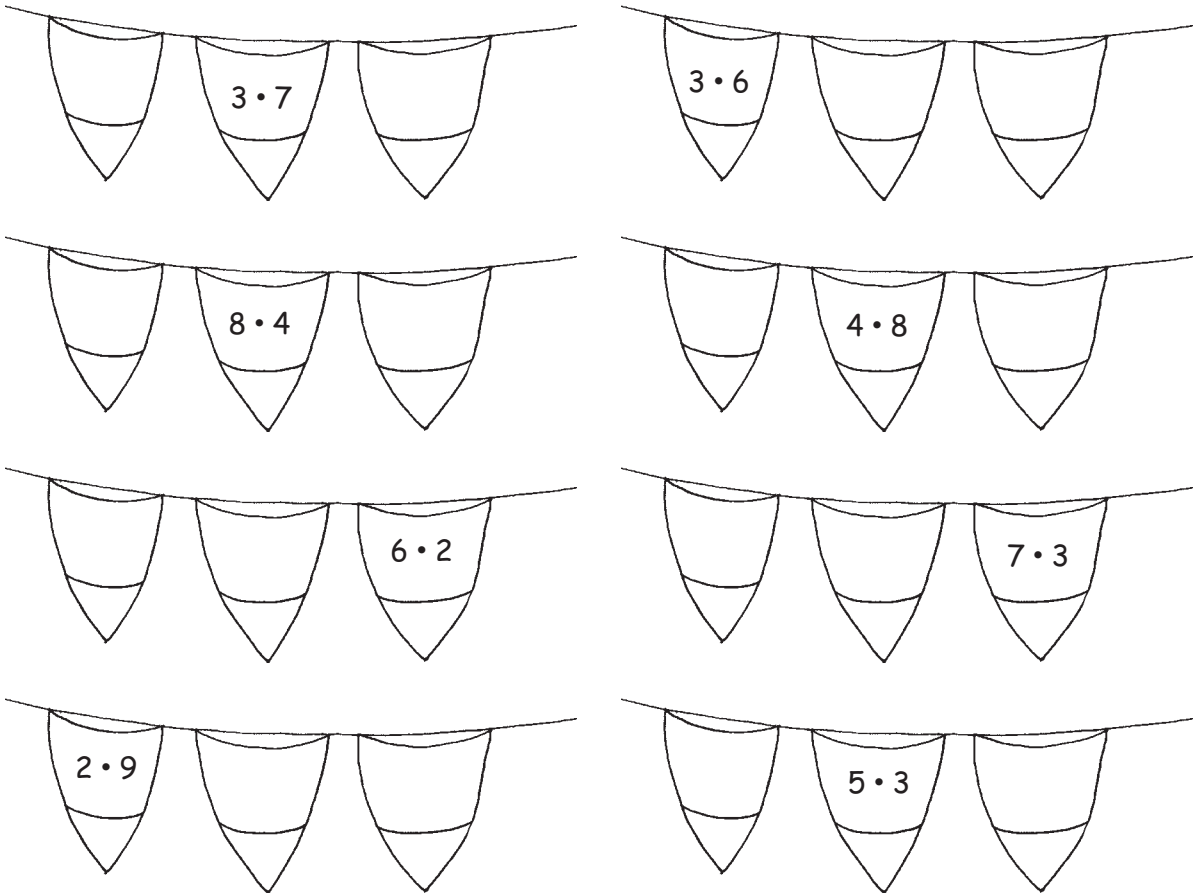
Fortsetzung:

Übungen



Aufgaben:

1. Ergänze die fehlenden Nachbaraufgaben. Schreibe die Ergebniszahl in die Spitze der Wimpel.



2. Ergänze die fehlenden Nachbaraufgaben und rechne sie aus.

<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>	5 · 7 = <input type="text"/>	<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>
6 · 3 = <input type="text"/>	<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>	<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>
<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>	<input type="text"/> · <input type="text"/> = <input type="text"/>	8 · 3 = <input type="text"/>

Tauschaufgaben

Beim Multiplizieren darfst du die beiden Faktoren vertauschen. Das Ergebnis bleibt gleich.

Beispiel:

$3 \cdot 6 = \square$

$6 \cdot 3 = \square$

Aufgaben:

1. Kreise die Punkte passend zur Aufgabe und zur Tauschaufgabe ein.

$4 \cdot 7 = \square$

$7 \cdot 4 = \square$

2. Schreibe die passende Tauschaufgabe auf und löse beide Aufgaben.

$3 \cdot 8 = \square$

$\square \cdot \square = \square$

$5 \cdot 9 = \square$

$\square \cdot \square = \square$

$7 \cdot 8 = \square$

$\square \cdot \square = \square$

$9 \cdot 3 = \square$

$\square \cdot \square = \square$

3. Bei welcher Rechenart kannst du auch eine Tauschaufgabe bilden?

Mathekonzferenz



Aufgaben:

1. Betrachte das Bild oben und lies, was in den Sprechblasen steht. Wer hat recht? Begründe.

22

2. Schreibe für beide Aussagen die passende Malaufgabe auf.

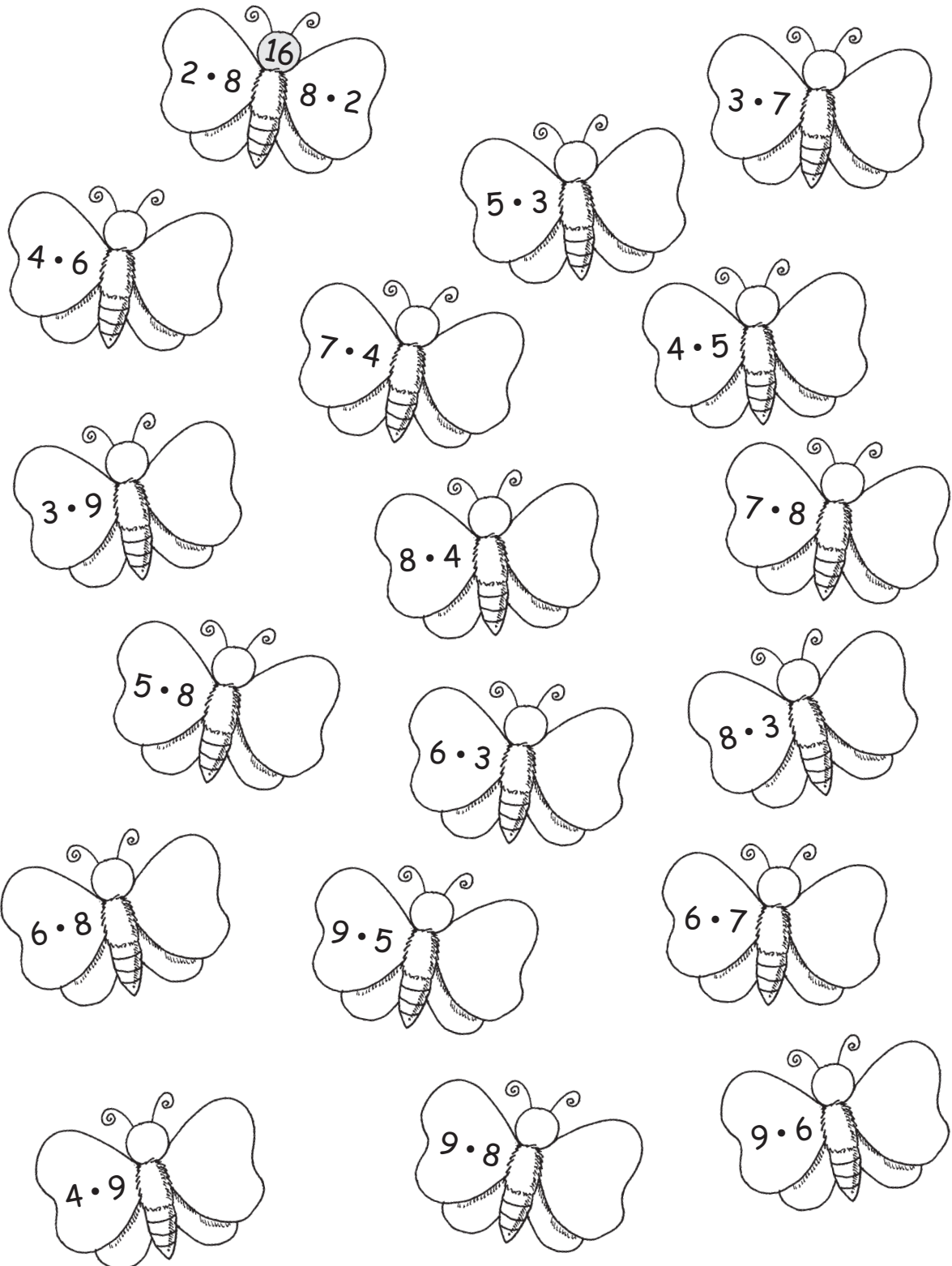
$$\square \cdot \square = \square$$

$$\square \cdot \square = \square$$

Das Einmaleins verleiht Flügel

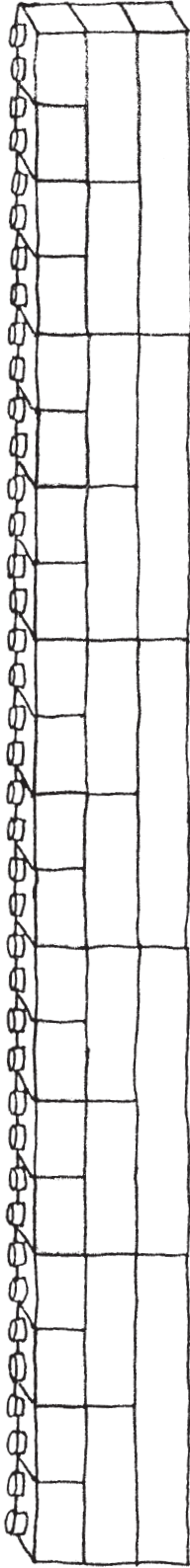
Aufgaben:

1. Schreibe in den zweiten Flügel eines jeden Schmetterlings die Tauschaufgabe.
2. Rechne beide Aufgaben aus. Schreibe das Ergebnis in den Kopf des Schmetterlings.



Auf der Mauer, auf der ...

Timo hat aus seinen Legosteinen eine Mauer gebaut.



Aufgaben:

1. Male die 2er-Steine gelb, die 4er-Steine rot und die 8er-Steine grün an.
2. Schau dir Timos Mauer genau an. Was kannst du entdecken?

$$1 \cdot 8 = \square \cdot 4 = \square \cdot 2$$

3. Nutze deine Entdeckungen für diese Aufgaben.





$$\square \cdot 8 = 4 \cdot 4 = \square \cdot 2$$





$$3 \cdot 8 = \square \cdot 4 = \square \cdot 2$$

$$\square \cdot 8 = 10 \cdot 4 = \square \cdot 2$$

$$\square \cdot 8 = \square \cdot 4 = 16 \cdot 2$$

Einmaleins-Übungsfächer

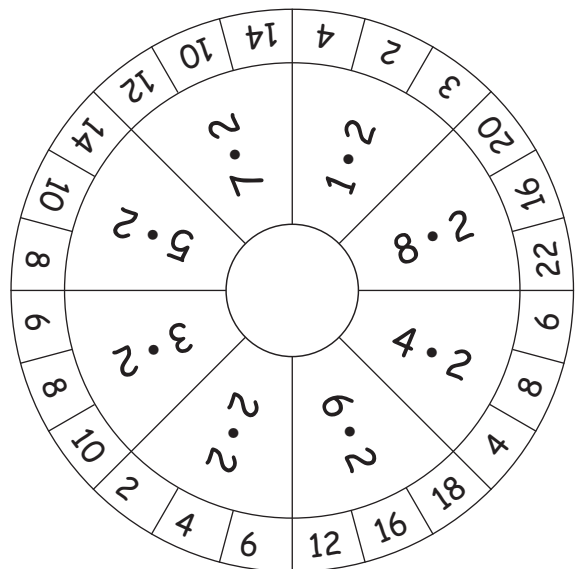
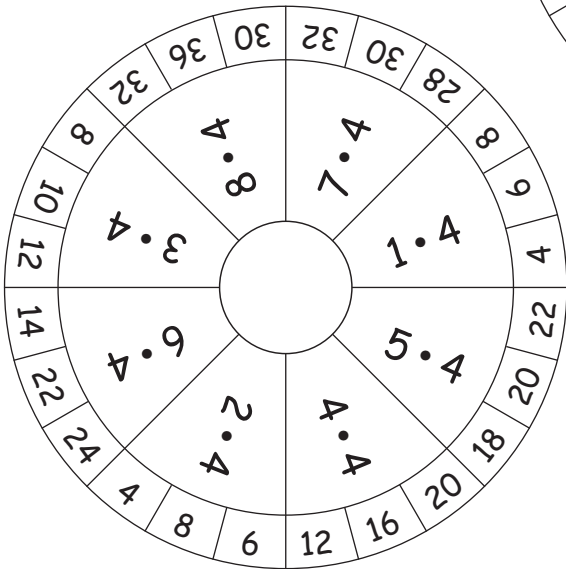
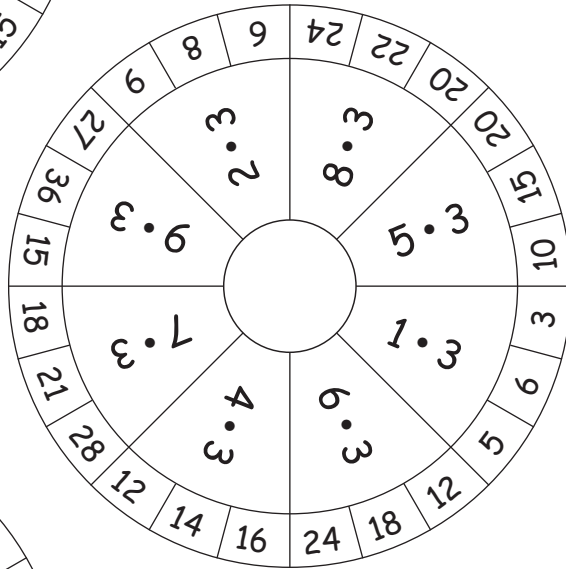
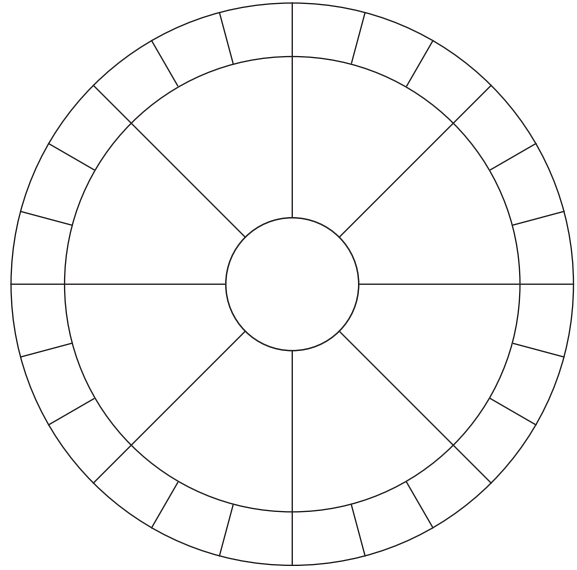
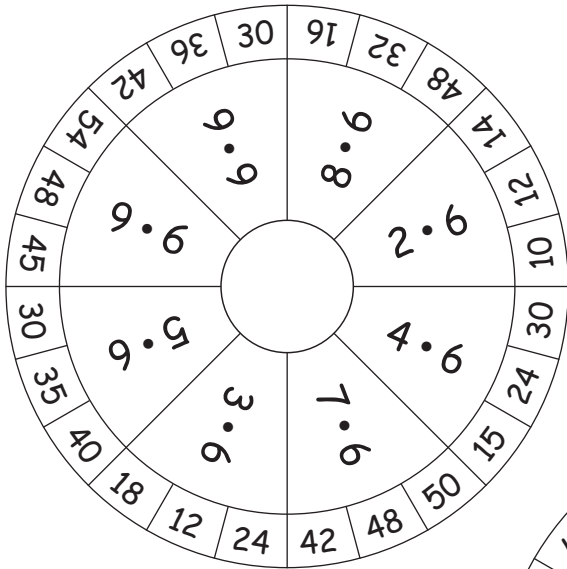
$1 \cdot 3 =$ $2 \cdot 3 =$ $3 \cdot 3 =$ $4 \cdot 3 =$ $5 \cdot 3 =$ $6 \cdot 3 =$ $7 \cdot 3 =$ $8 \cdot 3 =$ $9 \cdot 3 =$ $10 \cdot 3 =$	$1 \cdot 2 =$ $2 \cdot 2 =$ $3 \cdot 2 =$ $4 \cdot 2 =$ $5 \cdot 2 =$ $6 \cdot 2 =$ $7 \cdot 2 =$ $8 \cdot 2 =$ $9 \cdot 2 =$ $10 \cdot 2 =$	$1 \cdot 4 =$ $2 \cdot 4 =$ $3 \cdot 4 =$ $4 \cdot 4 =$ $5 \cdot 4 =$ $6 \cdot 4 =$ $7 \cdot 4 =$ $8 \cdot 4 =$ $9 \cdot 4 =$ $10 \cdot 4 =$	$1 \cdot 5 =$ $2 \cdot 5 =$ $3 \cdot 5 =$ $4 \cdot 5 =$ $5 \cdot 5 =$ $6 \cdot 5 =$ $7 \cdot 5 =$ $8 \cdot 5 =$ $9 \cdot 5 =$ $10 \cdot 5 =$
			

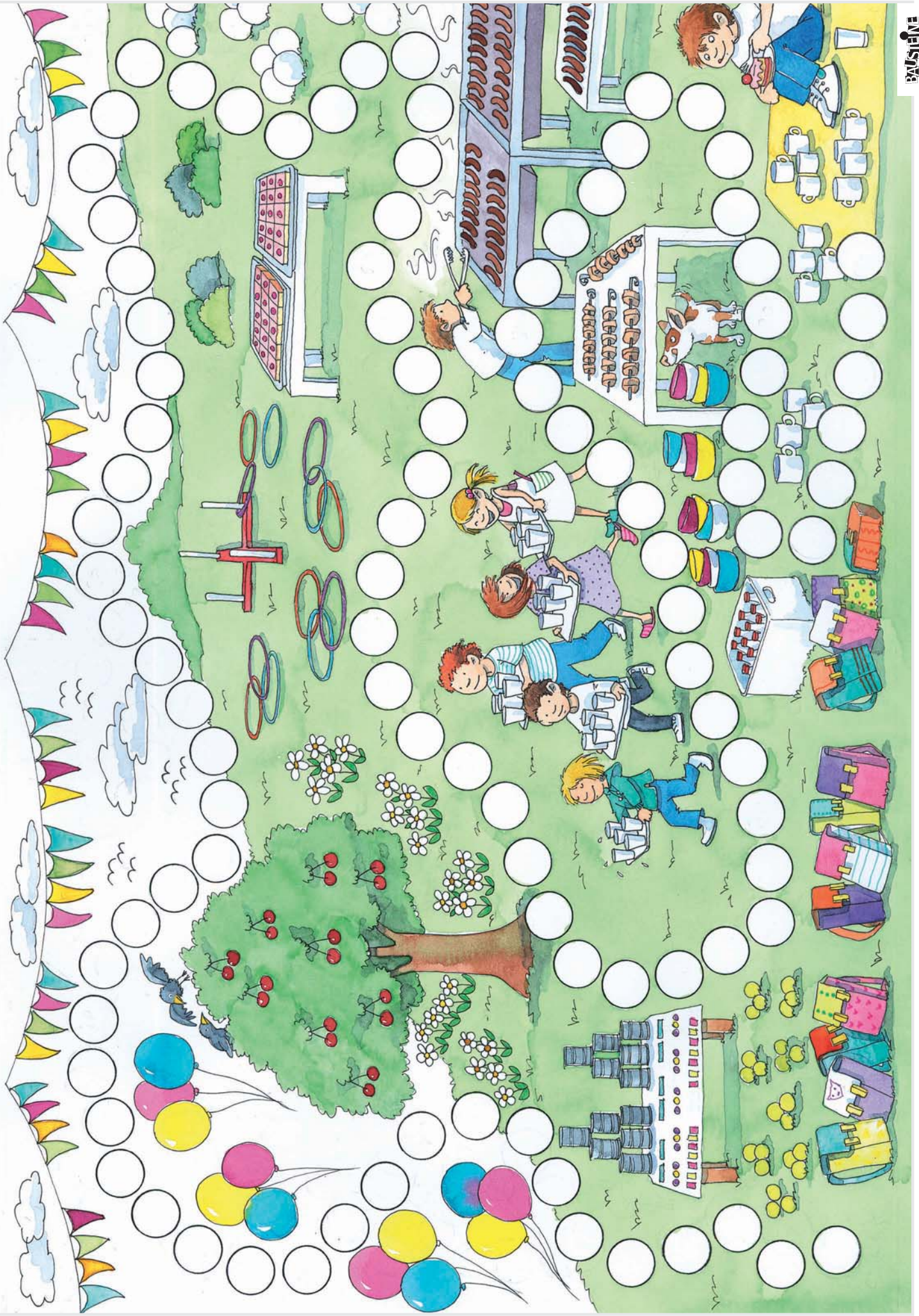
$1 \cdot 6 =$ $2 \cdot 6 =$ $3 \cdot 6 =$ $4 \cdot 6 =$ $5 \cdot 6 =$ $6 \cdot 6 =$ $7 \cdot 6 =$ $8 \cdot 6 =$ $9 \cdot 6 =$ $10 \cdot 6 =$	$1 \cdot 7 =$ $2 \cdot 7 =$ $3 \cdot 7 =$ $4 \cdot 7 =$ $7 \cdot 7 =$ $6 \cdot 7 =$ $7 \cdot 7 =$ $8 \cdot 7 =$ $9 \cdot 7 =$ $10 \cdot 7 =$	$1 \cdot 8 =$ $2 \cdot 8 =$ $3 \cdot 8 =$ $4 \cdot 8 =$ $8 \cdot 8 =$ $6 \cdot 8 =$ $7 \cdot 8 =$ $8 \cdot 8 =$ $9 \cdot 8 =$ $10 \cdot 8 =$	$1 \cdot 9 =$ $2 \cdot 9 =$ $3 \cdot 9 =$ $4 \cdot 9 =$ $5 \cdot 9 =$ $6 \cdot 9 =$ $7 \cdot 9 =$ $8 \cdot 9 =$ $9 \cdot 9 =$ $10 \cdot 9 =$
			

Aufgaben:

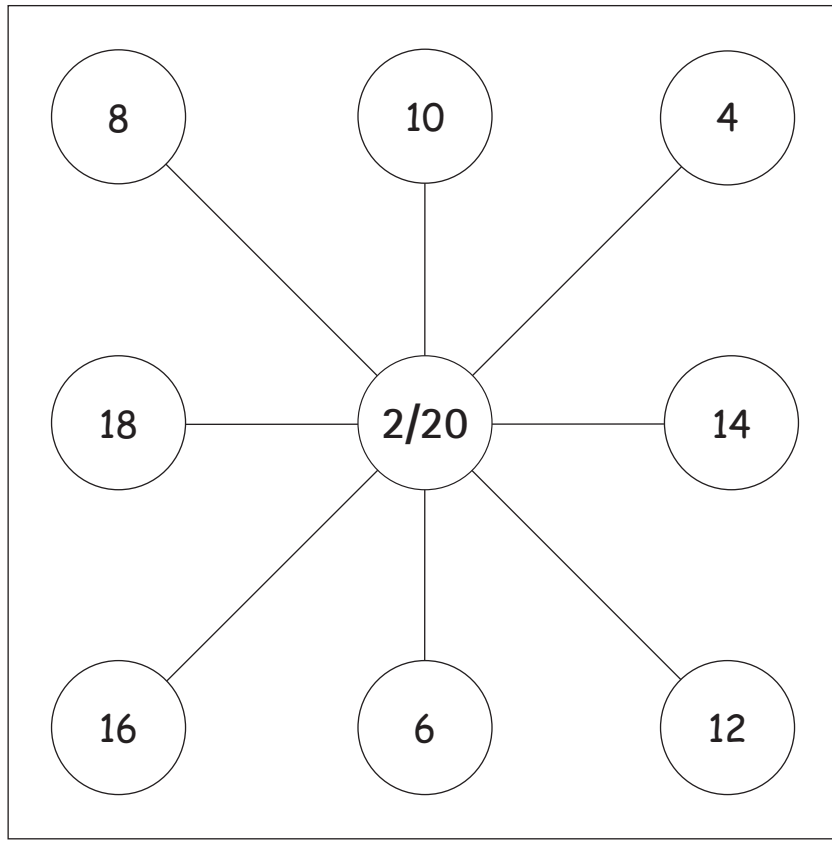
1. Trage die Ergebniszahlen ein.
2. Schneide die Streifen aus.
3. Lege die Streifen übereinander und befestige sie mit einer Klammer.
4. Übe mit dem Fächer die Einmaleinsreihen.

Rechenscheibe

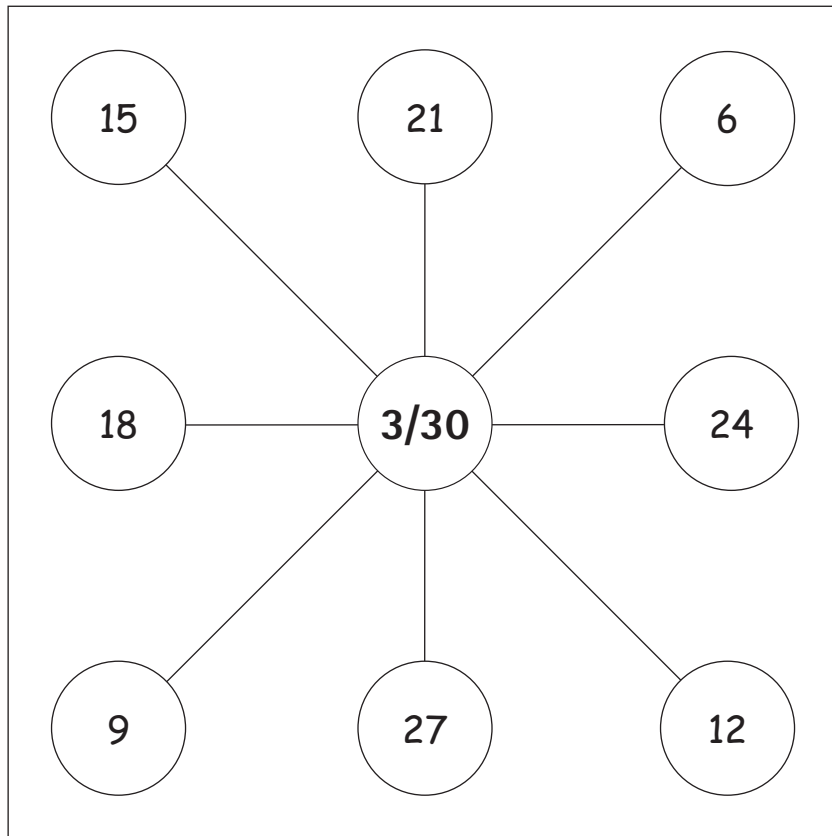




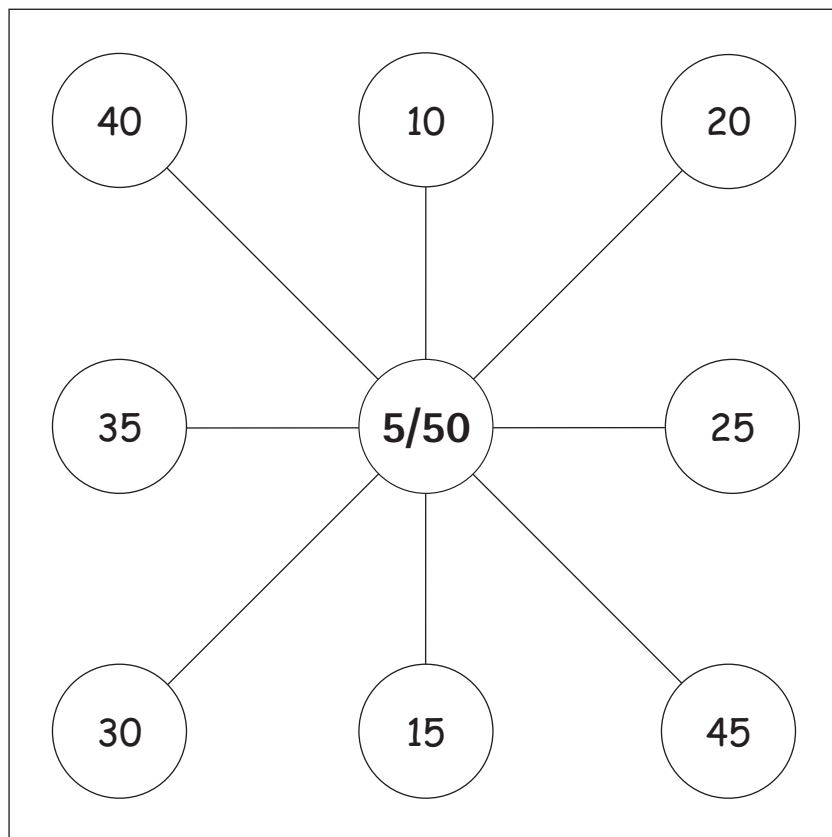
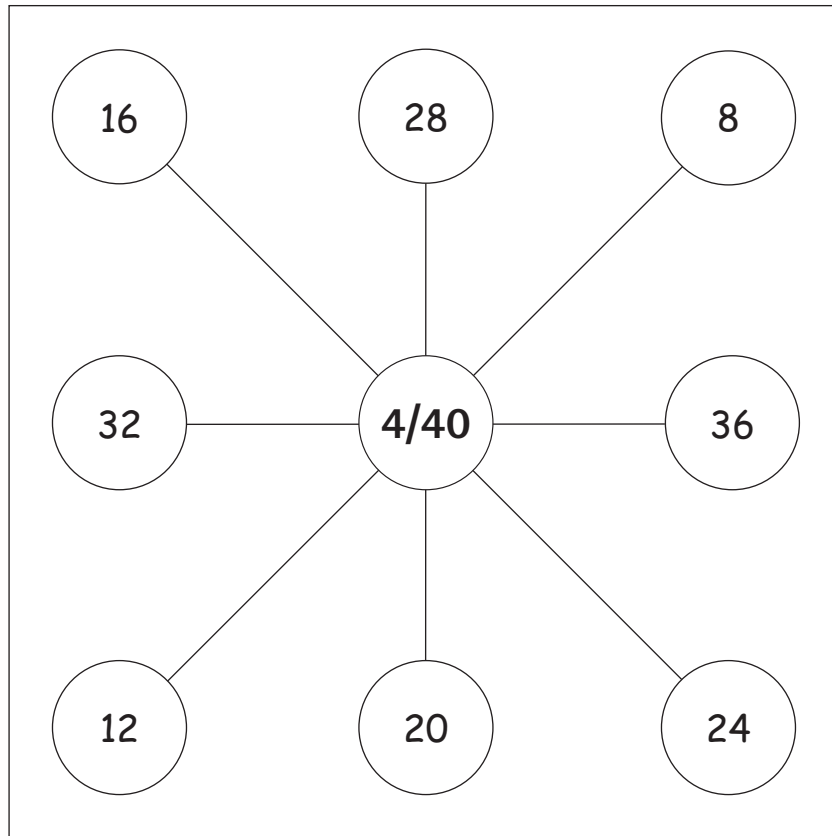
Einmaleins-Mühle



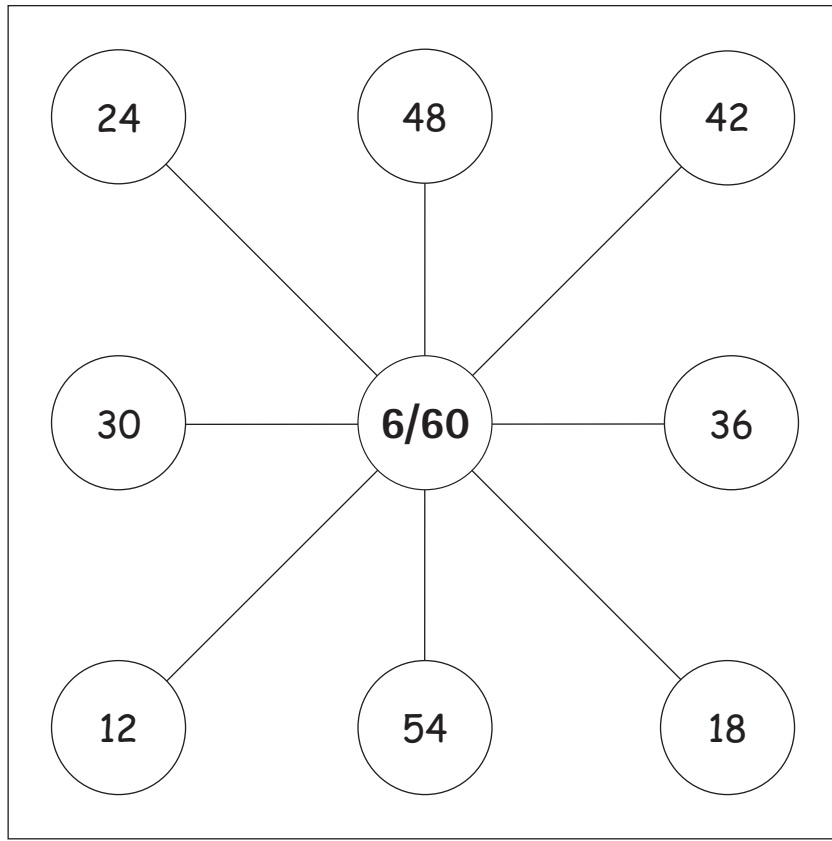
28



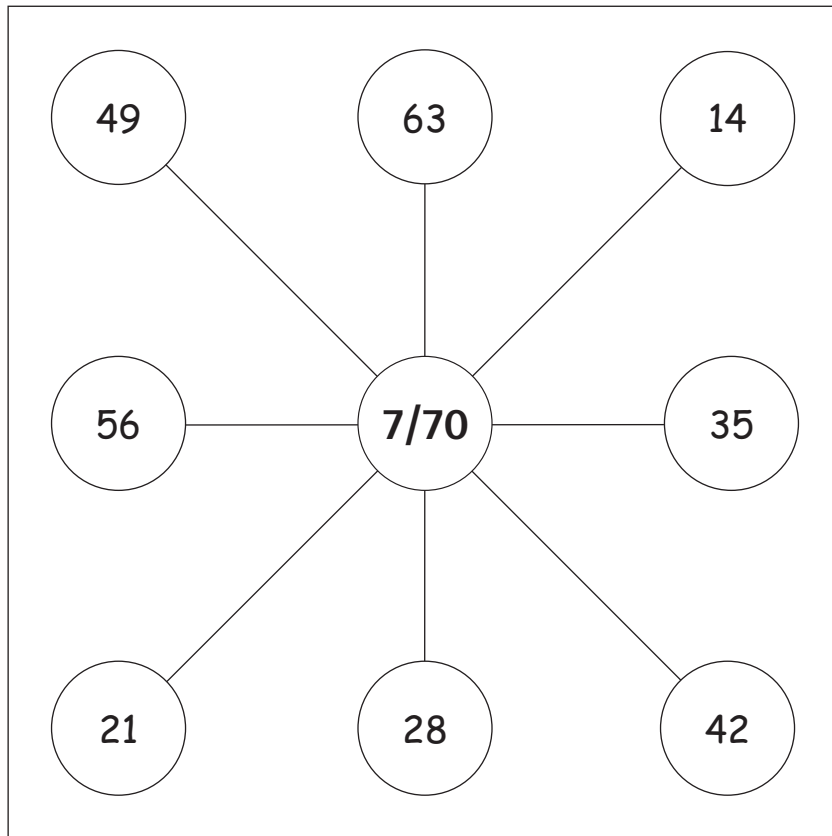
Fortsetzung:



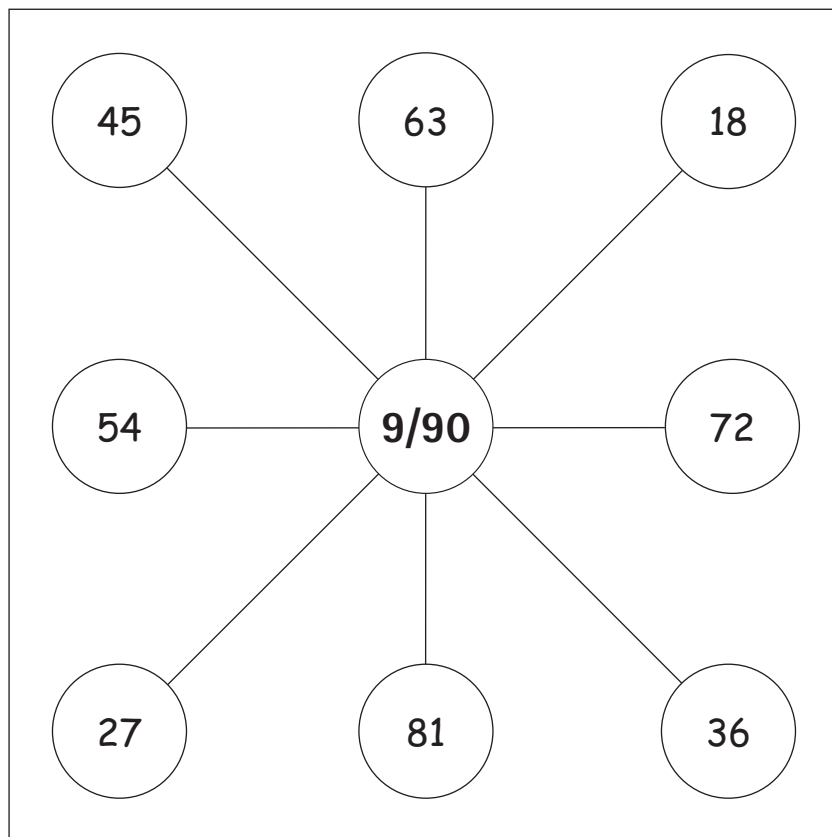
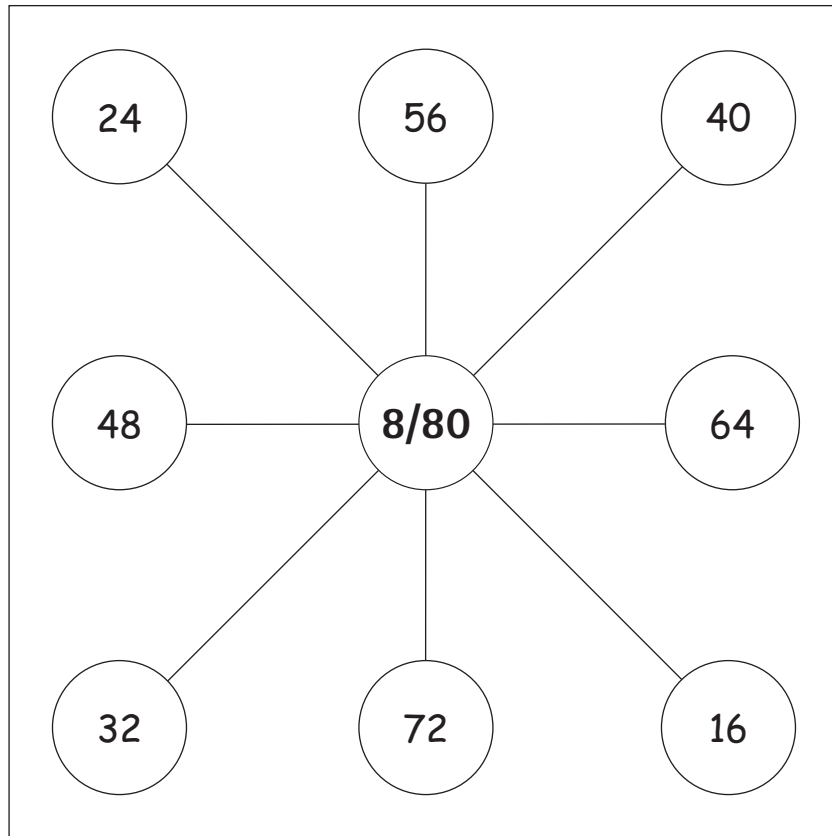
Fortsetzung:



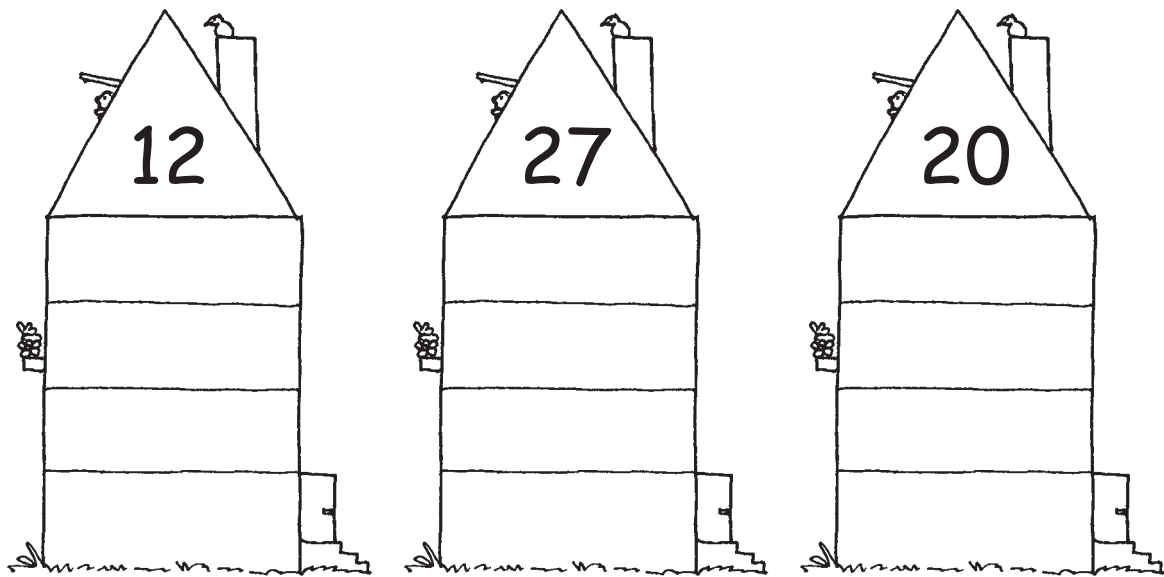
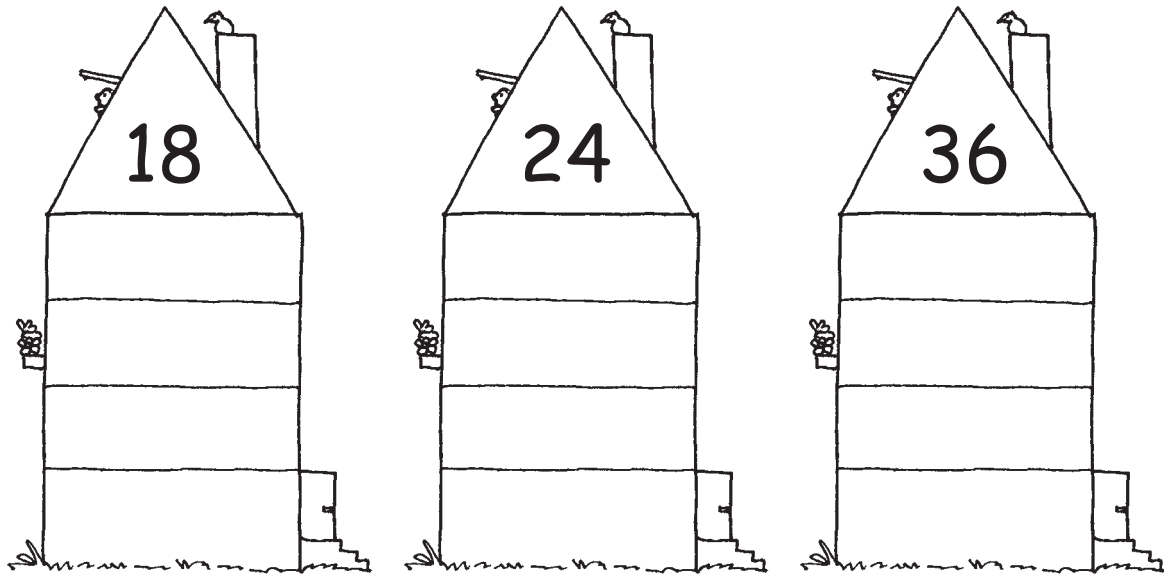
30



Fortsetzung:



Einmaleins-Häuser



32

Aufgabe:

Schreibe passende Multiplikationsaufgaben in die Häuser.

Achtung!
Es gibt nicht immer vier Aufgaben!

Einmaleins in Aktion

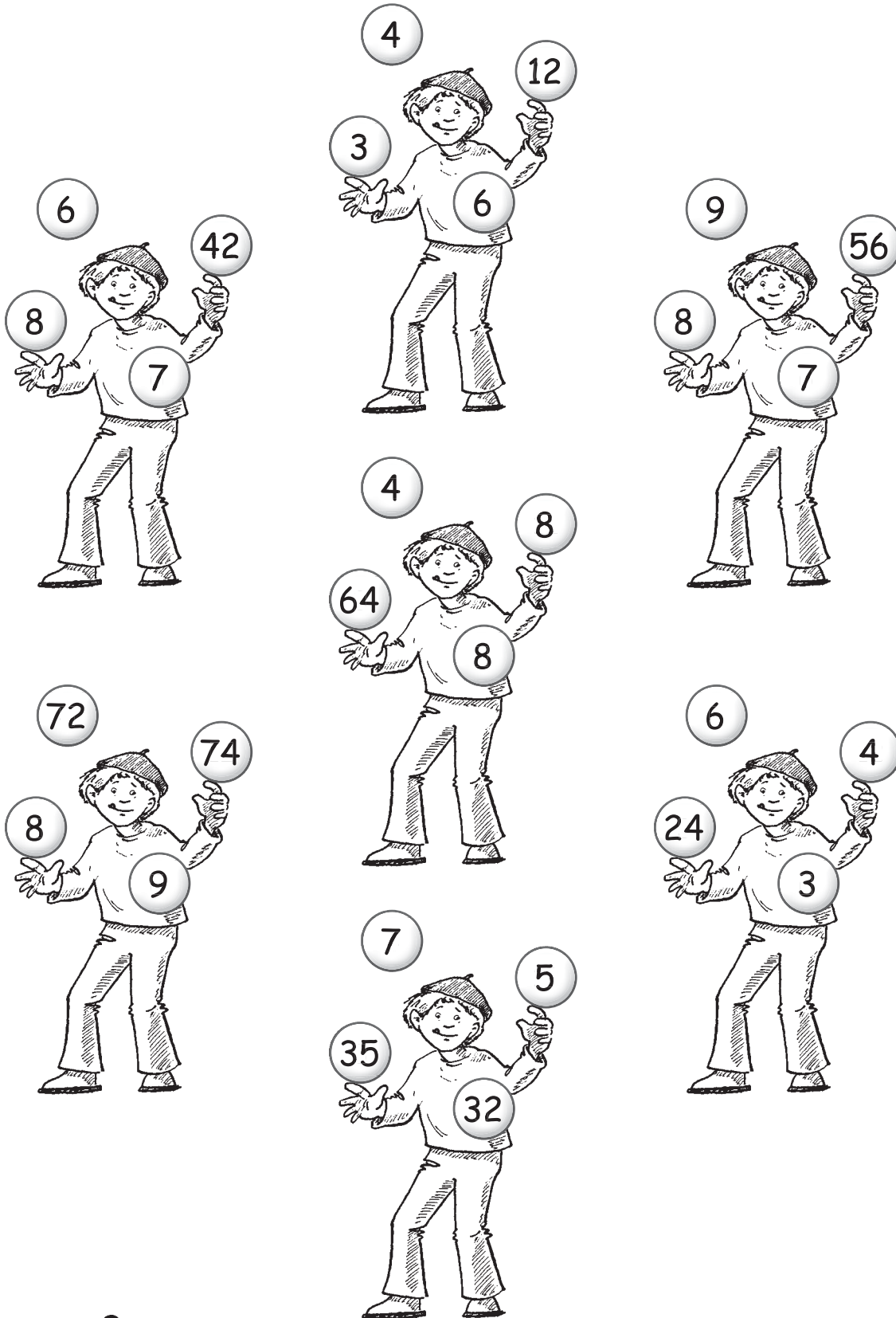


<p>Hüpfe mit beiden Füßen die Treppe hinauf. Sage dir bei jeder Stufe eine Aufgabe der 6er-Reihe.</p>	<p>Werft euch einen Ball zu und sagt dabei die 5er-Reihe!</p>
<p>Hüpfe wie ein Hampelmann und sage dabei die 2er- Reihe auf.</p>	<p>Setze dich auf einen Stuhl. Klatsche dir abwechselnd auf das rechte und linke Knie. Sage dabei die 3er-Reihe auf.</p>
<p>Stellt euch zu zweit gegenüber auf. Klatscht euch gegenseitig in die Hände. Sagt dabei die 4er-Reihe auf. (Vielleicht schafft ihr es auch über Kreuz).</p>	<p>Mache an der Wand einen Handstand oder auf dem Boden eine Kerze. Sage dir dabei die 7er-Reihe auf.</p>
<p>Setze dich mit einem Partner gegenüber auf den Boden. Nehmt die Füße hoch und die Fußsohlen aneinander. Bewegt die Beine wie beim Fahrrad fahren. Sagt dabei die 8er-Reihe auf.</p>	<p>Lege dich entspannt auf den Boden und atme tief ein. Atme langsam aus und sprich dabei die Aufgaben der 10er- Reihe. (Bei jedem Ausatmen eine Aufgabe!)</p>

Einmaleins-Jonglage

Aufgabe:

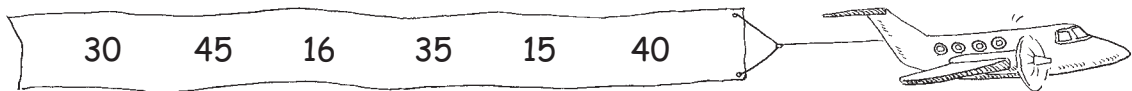
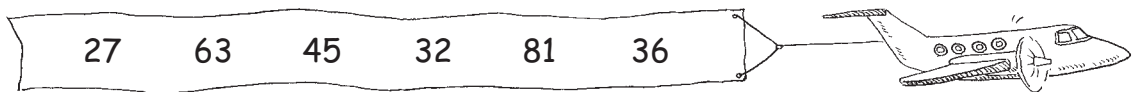
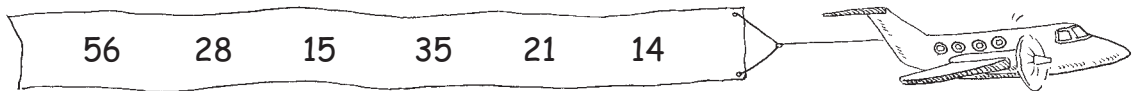
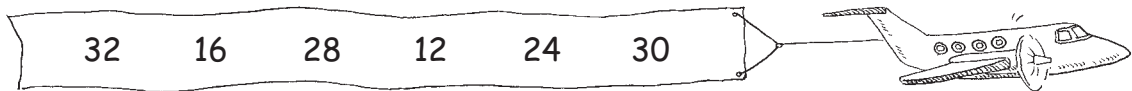
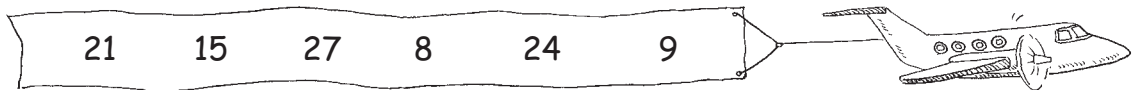
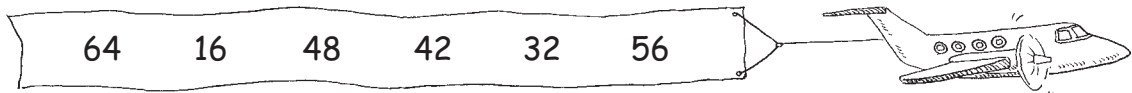
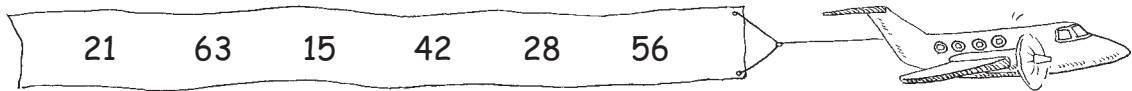
Der Jongleur jongliert immer mit einem falschen Ball. Streiche ihn jeweils durch.



Blinder Passagier

Aufgaben:

- In jeder Zahlenreihe hat sich eine Zahl versteckt, die nicht zu den anderen passt. Streiche sie durch.
- Zu welcher 1x1-Reihe gehören die Zahlen? Schreibe sie hinter das Banner.



Einmaleinstrio

In dem Feld sind zehn Zahlentrios versteckt. Das kann senkrecht, waagrecht oder diagonal sein.

Ein Trio besteht aus den beiden Faktoren und der Ergebniszahl.

Beispiel:

$$3 \cdot 6 = 18$$

Trio: 3 6 18

Aufgaben:

1. Finde die Trios und kreise sie ein.
2. Schreibe zu jedem Trio zwei Multiplikations- und zwei Divisionsaufgaben auf.

1	2	3	5	7	5	56	58	20	35
44	5	12	3	2	7	26	8	3	5
61	10	7	8	55	35	6	3	6	18
81	9	2	20	7	36	0	26	23	90
9	3	27	25	3	56	9	20	6	6
2	6	50	8	72	51	25	10	5	9
16	42	56	4	56	2	48	3	30	15
89	3	2	32	12	8	7	9	50	7
6	4	24	56	2	8	71	81	26	10
5	36	53	81	100	64	55	36	32	70

Das Einmaleins am Zahlenstrahl

Aufgaben:

1. Schneide den Zahlenstrahl entlang der gestrichelten Linien aus und klebe die Teile aneinander.
2. Verbinde die Felder mit den richtigen Stellen am Zahlenstrahl.
3. Schreibe zu jeder Zahl Malaufgaben.

Klebekante

(4)	1 • 4 4 • 1 2 • 2		(12)			(16)			(20)			(24)			(32)			(36)			(42)			(48)		
-----	-------------------------	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--	------	--	--

Fortsetzung:

Klebekante

54 56 60 64 70 72 80 81

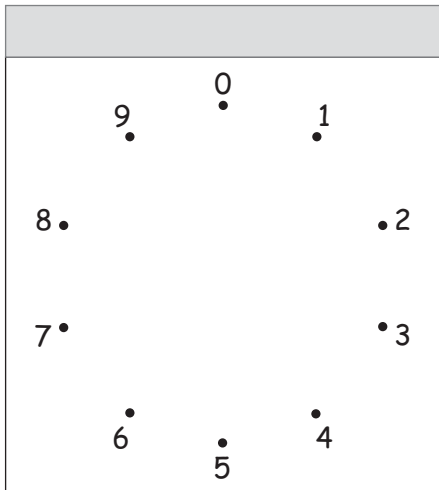
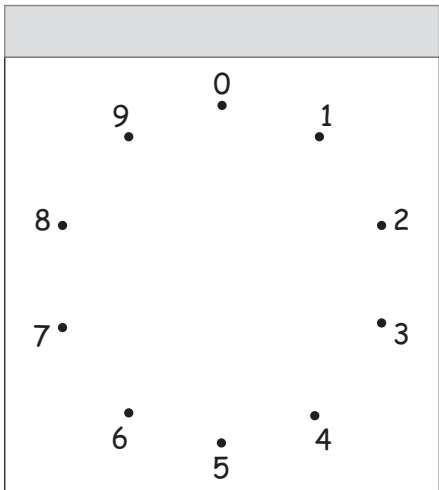
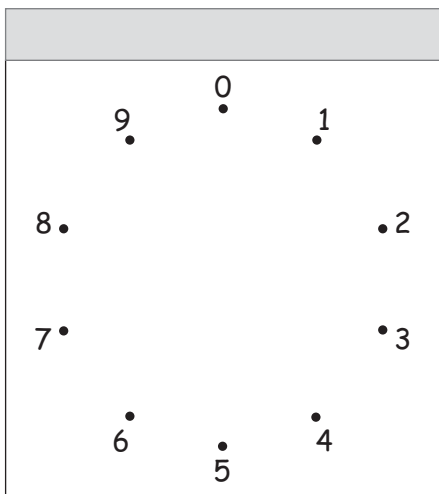
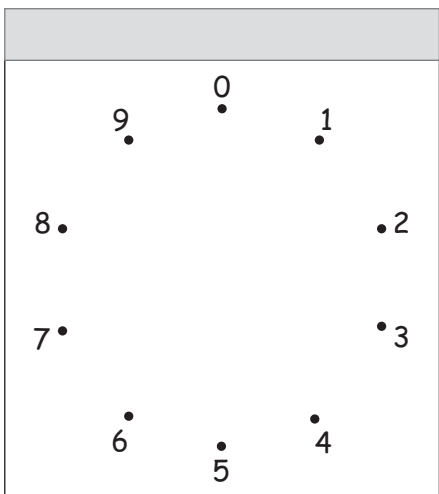
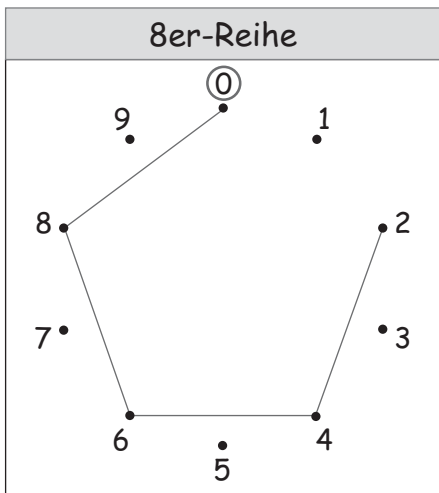
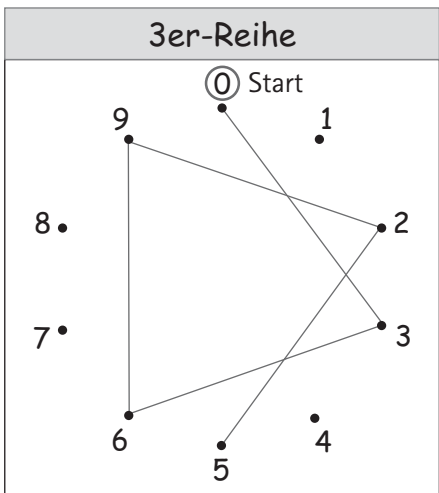
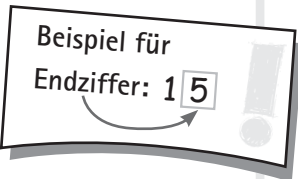
50 60 70 80 90 100

Einmaleins-Uhr

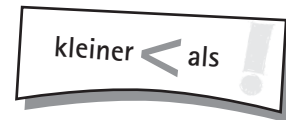
Auf der Einmaleinsuhr sollen die **Endziffern** der Ergebniszahlen einer 1x1-Reihe mit Linien verbunden werden. So entstehen Muster. Sie sind aber noch nicht fertig.

Aufgaben:

1. Finde heraus, zu welcher Reihe das Muster gehört.
2. Beende die Muster.
3. Erstelle selbst Muster. Beginne immer mit der Null (0).



Glücksrad



Wenn das Glücksrad auf dem Feld mit einer Aufgabe stoppt, deren Ergebnis kleiner als 40 ist, gewinnst du.

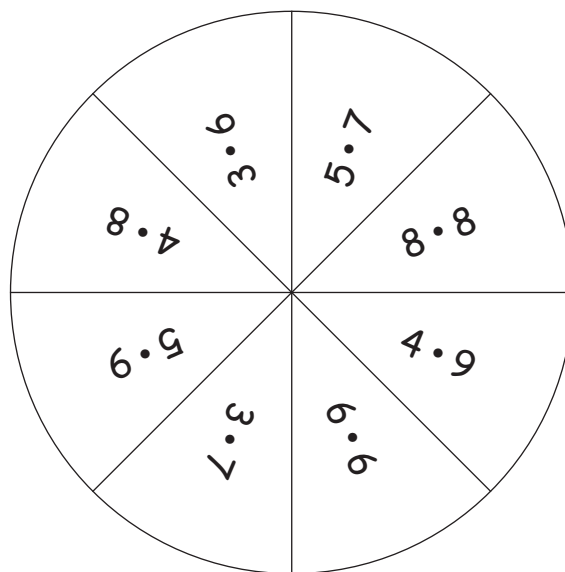
Bleibt es bei einer Aufgabe stehen, deren Ergebnis größer als 40 ist, verlierst du.

Aufgaben:

1. Male alle Aufgaben rot an, bei denen du gewinnst.
2. Überlege dir selbst Aufgaben für die anderen Glücksräder.

Gewinn:

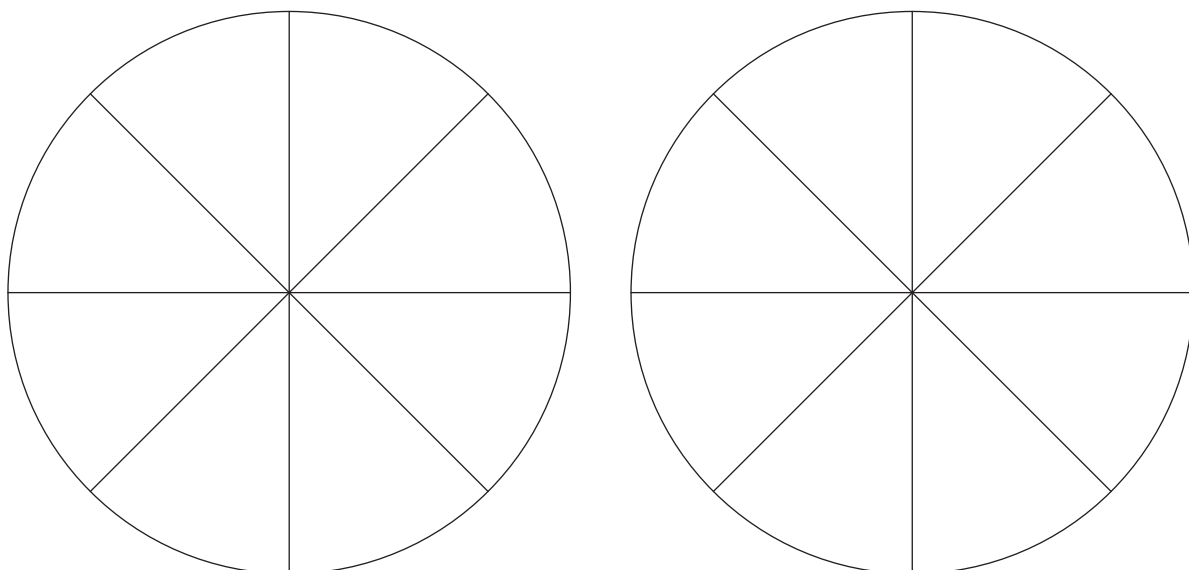
Ergebnis < 40



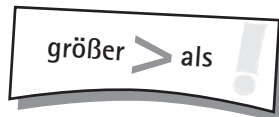
40

Gewinn:

Ergebnis < 60



Glücksrad



Wenn das Glücksrad auf dem Feld mit einer Aufgabe stoppt, deren Ergebnis größer als 30 ist, gewinnst du.

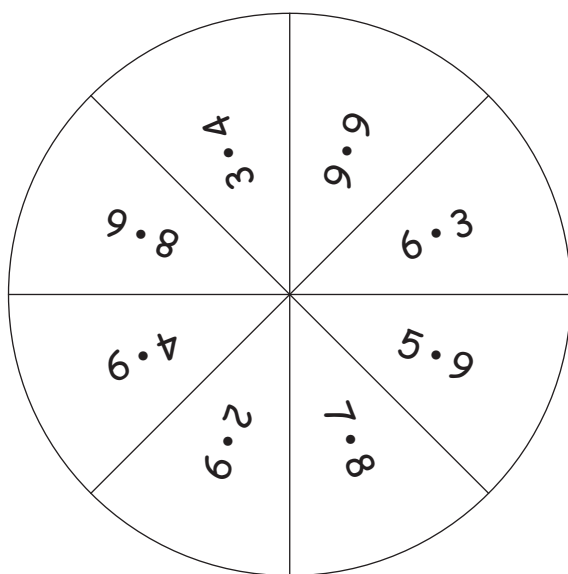
Bleibt es bei einer Aufgabe stehen, deren Ergebnis kleiner als 30 ist, verlierst du.

Aufgaben:

1. Male alle Aufgaben rot an, bei denen du gewinnst.
2. Überlege dir selbst Aufgaben für die anderen Glücksräder.

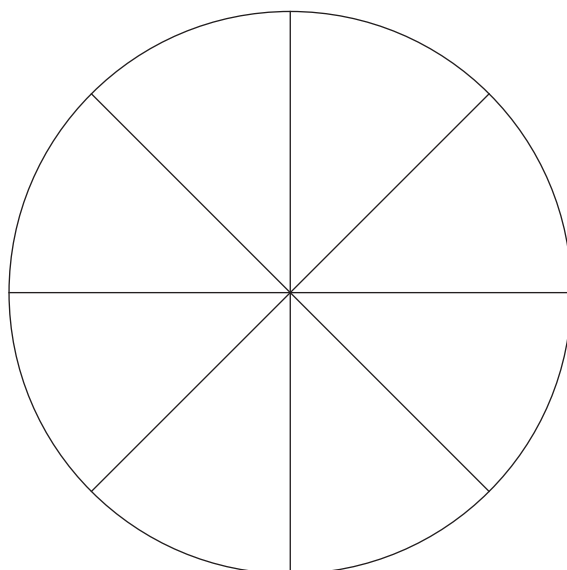
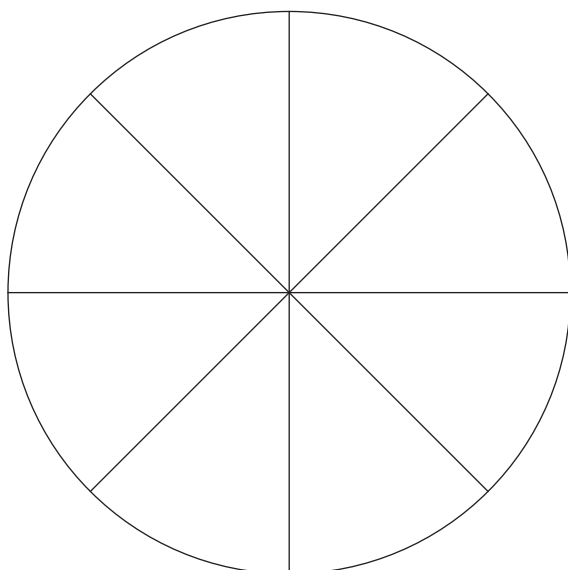
Gewinn:

Ergebnis > 30



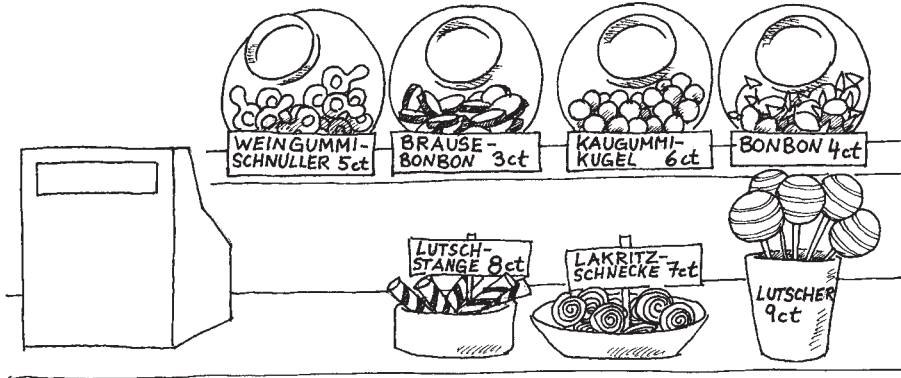
Gewinn:

Ergebnis > 40



Im „Zuckerland“

leicht !



Ich kaufe 7 Brausebonbons.



Ich kaufe 8 Bonbons.

Rechnung

Antwort



Ich kaufe 3 Weingummischnuller und 7 Brausebonbons.



Ich kaufe 4 Lutschestangen und 3 Lakritzschnecken.

Rechnung

Antwort

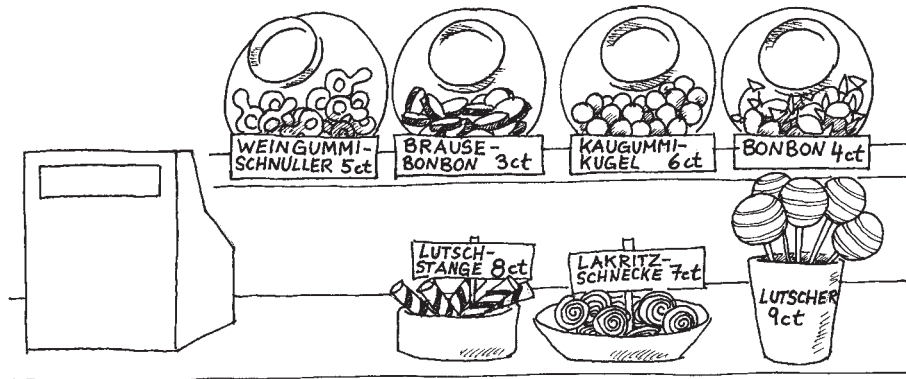
Aufgaben:

1. Berechne, wie viel jedes Kind bezahlen muss.
2. Was bekommen Serkan und Max zurück?
3. Schreibe zu jeder Aufgabe einen Antwortsatz.
4. Überlege dir, was du dir kaufen möchtest und berechne, wie viel du bezahlen musst.

Im „Zuckerland“



schwer



Ich kaufe
4 Lutschstangen und
3 Lakritzschnocken.



Ich kaufe
5 Kaugummikugeln
und 4 Lutscher.

Rechnung

Antwort

43



Ich kaufe
7 Brausebonbons, 8 Kaugum-
mikugeln und 10 Weingum-
mischnuller und bezahle mit
einem 5 €-Schein.



Ich kaufe
3 Weingummischnuller,
7 Brausebonbons und
2 Lutscher und bezahle
mit einem 2 €- Stück.

Rechnung

Antwort

Aufgaben:

1. Berechne, wie viel jedes Kind bezahlen muss.
2. Schreibe zu jeder Aufgabe einen Antwortsatz.
3. Überlege dir, was du dir kaufen möchtest und berechne, wie viel du bezahlen musst.

Punkt vor Strich

Wenn in einer Aufgabe ein Plus- und ein Malzeichen vorkommen, musst du immer zuerst die Malaufgabe rechnen.

Aufgaben:

1. Kreise die Malaufgaben ein.
2. Rechne zuerst die Malaufgaben. Schreibe Hilfsaufgaben in die Kästchen.

$$\textcircled{3 \cdot 7} + 5 = 26$$

$$21 + 5 = 26$$

$$2 \cdot 4 + 16 =$$

$$2 \cdot 10 + 15 =$$

$$5 \cdot 6 + 6 =$$

$$5 \cdot 5 + 11 =$$

$$2 \cdot 2 + 7 =$$

$$2 \cdot 8 + 3 =$$

$$6 \cdot 9 + 20 =$$

$$4 \cdot 8 + 9 =$$

$$\textcircled{4 \cdot 5} + \textcircled{5 \cdot 3} = 35$$

$$20 + 15 = 35$$

$$3 \cdot 8 + 2 \cdot 9 =$$

$$8 \cdot 5 + 6 \cdot 7 =$$

$$3 \cdot 7 + 6 \cdot 3 =$$

$$2 \cdot 9 + 3 \cdot 4 =$$

$$6 \cdot 8 + 5 \cdot 4 =$$

3. Welche Zahlen gehören in die Lücke? Setze die Reihe fort.

9	·	9	-		=	80
8	·	9	-		=	70
7	·	9	-		=	60
6	·	9	-		=	50
	·		-		=	

Mal gefragt

Wie viele Räder haben sechs Fahrräder?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Beine haben vier Bären?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Räder haben acht Dreiräder?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Zehen haben 5 Kinder?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Teller und Tassen brauchen die sieben Zwerge?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Tage haben vier Wochen?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Ecken haben sechs Dreiecke?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Ecken haben neun Quadrate?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Ecken haben zehn Kreise?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Menschen sind neun Zwillingspaare?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Ohren haben neun Hunde?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Räder haben acht Roller?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Flügel haben drei Adler?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Beine haben sieben Marienkäfer?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Beine haben sechs Spinnen?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Beine haben sechs Tische?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Flächen haben zehn Würfel?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Räder haben acht Autos?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Flossen haben sieben Delfine?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Ecken haben fünf Würfel?

$$\square \cdot \square = \square$$

Wie viele Füße haben sieben Schlangen?

$$\square \cdot \square = \square$$

Aufgabe:

Schreibe die passende Malaufgaben zu den Fragen und rechne sie aus.

Rechne doch *mal* Sachaufgaben

Timo ist eine ganze Woche lang jeden Tag fünf Minuten Seil gesprungen.
Wie viele Minuten ist er in einer Woche gesprungen?

Max möchte sich eine Naschtüte zusammenstellen.
Jede Süßigkeit kostet sechs Cent.
Er packt sich acht Stück ein.
Wie viel muss er bezahlen?

Oma Helga kauft für sich und ihre fünf Enkelkinder ein Eis. Jeder darf sich drei Kugeln aussuchen.
Wie viele Kugeln haben sie zusammen?

Die Klasse 4a der Grundschule Fleißdorf hat an jedem Tag sechs Stunden.
Wie viele Stunden haben sie in einer Schulwoche?

Lisa kauft auf dem Flohmarkt sieben Bücher. Jedes Buch kostet vier Euro.
Wie viel muss Lisa bezahlen?

Vier Löwen laufen hinter einer Gazelle her.
Wie viele Beine sind in Bewegung?

Eine Achterbahn hat sechs Wagen. In jeden Wagen passen acht Personen.
Wie viele Personen können mit der Achterbahn mitfahren?

46

Aufgaben:

1. Löse die Sachaufgaben.
2. Denke dir selbst eine Sachaufgabe aus und schreibe sie auf.
Wer von deinen Mitschülern kann sie lösen?

Mach doch *mal* ein Zahlenrätsel

Wenn ich meine Zahl mit 6 malnehme, erhalte ich 42. Wie heißt meine Zahl?	Welche Zahl muss ich mit 9 malnehmen, um 72 zu erhalten?	Wenn ich meine Zahl mit 5 malnehme, erhalte ich 35. Wie heißt meine Zahl?
Wie heißt das Doppelte von 9?	Wenn ich 4 mit einer Zahl malnehme, erhalte ich 28. Wie heißt diese Zahl?	Das Doppelte von meiner Zahl ist 16. Wie heißt meine Zahl?
Wie heißt das Dreifache von 8?	Meine Zahl ist das Achtfache von 4. Wie heißt sie?	Das Dreifache von meiner Zahl ist 21. Wie heißt meine Zahl?
Welche Zahlen aus dem 4er-Einmaleins liegen zwischen 20 und 30?	Meine Zahl ist eine Quadratzahl. Sie liegt zwischen 20 und 30. Wie heißt sie?	Wenn ich meine Zahl mit 8 malnehme, erhalte ich 56. Wie heißt sie?
Meine Zahl liegt zwischen 30 und 40. Sie gehört zum 9er- und 4er-Einmaleins. Wie heißt sie?	Meine Zahl liegt zwischen 40 und 50. Sie ist eine Quadratzahl. Wie heißt sie?	Meine Zahl ist das Sechsfache von 9. Wie heißt sie?
Zur Quadratzahl von 5 kommt die Quadratzahl von 3 hinzu. Wie heißt meine Zahl?	Meine Zahl ist das Neunfache von 7. Wie heißt meine Zahl?	Wenn ich meine Zahl mit 8 malnehme und 1 hinzuzähle, erhalte ich 65. Wie heißt meine Zahl?

Aufgabe:

Löse die Zahlenrätsel und schreibe deinen Lösungsweg auf.

Ereignisreiches Einmaleins

Ihr braucht:

- Spielfiguren (z.B. vom Mensch, ärgere dich nicht-Spiel)
- Würfel
- Spielplan
- ausgeschnittene Spielkarten (Ereigniskarten)

So geht's:

Stellt eure **Spielfiguren** auf das erste Feld. Würfelt abwechselnd und zieht um die gewürfelte Zahl nach vorn. Wer zuerst die 100 erreicht oder überschritten hat, ist Sieger.

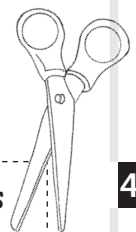
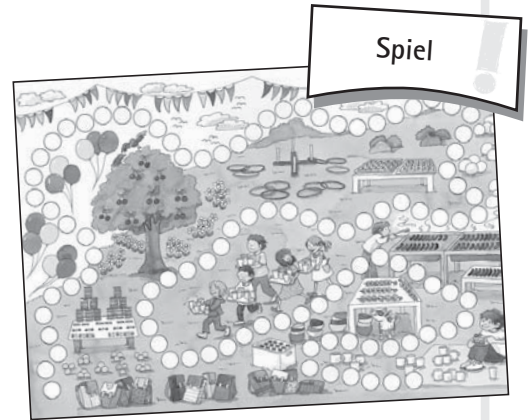
Besondere Felder:

Ergebniszahlen der 9er-Reihe: Man darf seine Spielfigur mit der Figur eines beliebigen Mitspielers tauschen.

Dick eingekreiste Felder (Ereignisfelder): Man muss eine Ereigniskarte ziehen, sie laut vorlesen und die Aufgabe lösen. Bei einer richtigen Antwort darf man zwei Felder vorziehen, bei einer falschen muss man zwei Felder zurückgehen.

Ereigniskarten:

Die Karten werden (mit der Rückseite nach oben) auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt.



Nenne alle Aufgaben aus dem Einmaleins, die 12 als Ergebnis haben.	Nenne alle Aufgaben aus dem Einmaleins, die 16 als Ergebnis haben.	Nenne alle Aufgaben aus dem Einmaleins, die 18 als Ergebnis haben.
Nenne alle Aufgaben aus dem Einmaleins, die 24 als Ergebnis haben.	Nenne alle Aufgaben aus dem Einmaleins, die 36 als Ergebnis haben.	Sage die 9er- Reihe vorwärts auf.
Finde eine Malaufgabe zu den Luftballons.	Finde eine Malaufgabe zur Wimpelkette.	Finde eine Malaufgabe zu den Tornistern.
Sage die 9er- Reihe rückwärts auf.	$2 \cdot 2 =$ $3 \cdot 3 =$ $4 \cdot 4 =$ $5 \cdot 5 =$ $6 \cdot 6 =$ $7 \cdot 7 =$ $8 \cdot 8 =$ $9 \cdot 9 =$ $10 \cdot 10 =$	Finde eine Malaufgabe zum Dosenwerfen.

Fortsetzung:

Finde eine Malaufgabe zum Getränkekasten.	Finde eine Malaufgabe zu den Kirschen.	Finde eine Malaufgabe zu den Wolken.
Finde eine Malaufgabe zu den fliegenden Vögeln.	Finde eine Malaufgabe zu den Büschen.	Finde eine Malaufgabe zu den Würstchen.
Finde eine Malaufgabe zu den Rechtecken auf der Tischdecke.	Finde eine Malaufgabe zu einem Kuchenblech.	Finde eine Malaufgabe zu den weißen Bällen.
Finde eine Malaufgabe zu den Marshmallow- Spießen.	Finde eine Malaufgabe zu den Schüsseln.	Finde eine Malaufgabe zu den weißen Tassen.
Finde eine Malaufgabe zu den weißen Bechern auf den Tablett.	Finde eine Malaufgabe zu den Blumen.	Finde eine Malaufgabe zu den Wurfringen.
Finde eine Malaufgabe zu den gelben Bällen.	Finde eine Malaufgabe zu den Quadraten auf der Tischdecke.	Finde eine Malaufgabe zu den Kreisen auf der Tischdecke.



Baustein	Material- und Unterrichtshinweise
----------	-----------------------------------

B1 Einführung in die Multiplikation

Hier wimmelt es vor Malaufgaben (S. 2–4)

- Wimmelbild in der Klasse aufhängen und Situationen zu kleinen Einmaleinsgeschichten aufschreiben oder erzählen lassen.
- Schüler eigene Situationen und Geschichten entwickeln lassen.

Punktefelder (S. 5)

- Wendepfättchen bereithalten und weitere Malaufgaben legen lassen.
- In diesem Zusammenhang können den Kindern die Quadratzahlen veranschaulicht werden.

B2 Kernaufgaben

Kernaufgaben
Das Doppelte/Zehnfache/ Die Hälfte (S. 6/7)

Die Kernaufgaben des Einmaleins sind Aufgaben, die die Kinder sich besonders gut merken können, und sollten schon früh automatisiert werden.

Einmaleinstafel (S. 8)

- Die Einmaleinstafel kann im Laufe der Einheit aktualisiert werden.
- Evtl. vergrößert im Klassenraum aufhängen.

Schlau erklärt (S. 9)

Andere Möglichkeiten zur Ableitung sammeln (verdoppeln, halbieren).

B3 1x1-Reihen

Einmaleinsreihen (S. 10–18)

- Beim Erlernen der Reihen die Wichtigkeit der Kernaufgaben bedenken.
- Kinder, die die Kernaufgaben oder alle Reihen gut beherrschen, können einen Einmaleinsführerschein erwerben.
- Zwischendurch mit den Kindern kurze (eine Minute) Blitzrechen-tests zum Einmaleins durchführen, um den Kindern ihren Lernfortschritt aufzuzeigen.

Nachbaraufgaben (S. 19/20)

Wendepfättchen bereithalten und die Aufgaben legen lassen.

Tauschaufgaben (S. 21)

- Andere Visualisierungen nutzen. Gegenstände nicht nur in Reihen sortieren.
- Tauschaufgaben durch Bewegung erfahren. (*Gehe dreimal und hole jeweils vier Bonbons. Gehe viermal und hole jeweils drei Bonbons.*)

Mathekonferenz (S. 22)

Die Internetseite von **pikas** (Kooperationsprojekt zur Weiterentwicklung des Mathematikunterrichts in der Primarstufe) bietet zahlreiche Anregungen zur Umsetzung einer Mathekonferenz.

Auf der Mauer, auf der ... (S. 23)

Die Legomauer mit den Kindern nachbauen und analog dazu die Dreier-, Sechser- und Neunerreihe bauen lassen und betrachten.



Baustein	Material- und Unterrichtshinweise
B4 Mal nachgedacht	
Einmaleins-Übungsfächer (S. 25)	<ul style="list-style-type: none"> Beim Festigen der Einmaleinsreihen ist es wichtig, dass die Kinder nicht nur die Ergebniszahlen auswendig lernen. Es sollten immer auch die dazugehörigen Aufgaben gelernt werden. Auf festeres Papier kopieren und Klammern bereithalten.
Rechenscheibe (S. 26/27)	<ul style="list-style-type: none"> Auf festeres Papier kopieren und evtl. auch vergrößern. Die Blankoscheiben vervielfältigen und auf die Rückseiten kleben. Richtiges Lösungsfeld mit einem Punkt markieren. Die Kinder markieren das Lösungsfeld mit einer Wäscheklammer. Zusätzlich können die Kinder die Kernaufgaben farbig markieren.
Einmaleins-Mühle (S. 28–31)	<ul style="list-style-type: none"> Spielpläne auf festes Papier kopieren und auseinanderschneiden. Wendepättchen in zwei Farben und Zehnerwürfel bereithalten. So geht's: Die Kinder würfeln und multiplizieren die Augenzahl mit der Einerzahl aus der Mitte. Auf die Ergebniszahl legen sie ein Wendepättchen in ihrer Farbe. Ist eine Ergebniszahl bereits belegt, dann nimmt dieses Plättchen die eigene Farbe an. Wer zuerst drei Plättchen in einer Reihe in seiner Farbe hat, gewinnt das Spiel.
Einmaleins in Aktion (S. 33)	Diese Karten eignen sich besonders für die Freiarbeit und Bewegungspausen und können von den Kindern durch eigene Ideen ergänzt werden.
Einmaleinstrio (S. 36)	Für die Kinder die Begriffe <i>senkrecht</i> , <i>waagrecht</i> und <i>diagonal</i> erklären.
Einmaleins-Uhr (S. 39)	Zehn Kinder im Kreis aufstellen und die Zahlen von 0–9 umhängen. Dann wird ein Wollknäuel der Aufgabenstellung entsprechend weitergegeben. So entstehen ebenfalls interessante Muster.
Im Zuckerland I/II (S. 42/43)	<ul style="list-style-type: none"> Evtl. verschiedene Verkaufssituationen nachspielen lassen. Die Kinder können sich noch eigene Aufgaben überlegen und aufschreiben.
Mal gefragt (S. 45)	Diese Karten eignen sich auch für die mündliche Partnerarbeit in der Freiarbeit.
Rechne doch mal Sachaufgaben (S. 46)	Mit den Aufgaben der Kinder eine Sachaufgabenkartei erstellen.
Mach doch mal ein Zahlenrätsel (S. 47)	Die Kinder können sich eigene Zahlenrätsel ausdenken. Auch diese werden dann in einer Kartei gesammelt.
Knobelei (S. 48)	Evtl. Würfel bereithalten, damit die Kinder die Pyramiden nachbauen können.
Spiel: Ereignisreiches Einmaleins (S. 49/50, Spielplan: Heftmitte)	Karten auf dickeres Papier kopieren und evtl. vergrößern.

Profitieren Sie von allen Vorteilen Ihres Abonnements!

Um Ihnen, liebe Lehrerinnen und Lehrer, ab und an kostenloses Zusatzmaterial oder überarbeitete Arbeitsblätter (z.B. korrigierte Seiten) zur Verfügung zu stellen, haben wir für unsere Abonnentinnen und Abonnenten unter www.buhv-serviceportal.de einen Bonusbereich eingerichtet.

Unter Eingabe Ihrer E-Mail-Adresse als Benutzername und Ihrer Postleitzahl für den Erstlogin als Passwort erhalten Sie einen direkten Zugang. Zur erstmaligen Nutzung des Serviceportals teilen Sie uns bitte Ihre E-Mail-Adresse mit.

Bitte rufen Sie uns an. Sie erreichen unseren Kundenservice montags bis freitags von 08.00 bis 18.00 Uhr unter der Rufnummer 0241-93888-123.

Newsletter

Abonnieren Sie unseren kostenlosen Newsletter für die Grundschule:
www.buhv/newsletter.de

Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge mitteilen. Wenn auch Sie eine interessante Unterrichtsreihe ausgearbeitet haben, so schreiben Sie uns doch einfach: Bergmoser + Höller Verlag AG, Redaktion Bausteine Grundschule, Karl-Friedrich-Str. 76, 52072 Aachen (kontakt@buhv.de, www.buhv.de)

Lösung:

Seite 36

2				5			
5				7			
10		8		35	3	6	18
			7				
9	3	27		56		6	
			8			5	
			4			30	
			32	8			7
6	4	24		8			10
				64			70

HINWEIS

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer, natürlich dürfen Sie nach wie vor unsere Materialien gerne kopieren. Wir freuen uns, wenn Sie bei Ihrer täglichen Arbeit reichlich Gebrauch davon machen.

Herausgeber



Bergmoser + Höller
Verlag AG
Karl-Friedrich-Str. 76
52072 Aachen
DEUTSCHLAND
T 0241-93888-123
F 0241-93888-188
E kontakt@buhv.de
www.buhv.de

Autorinnen

Saskia Bohnenkamp, Lohmar
Ute Luther, Mettmann

Zeichnungen

Ines Rarisch, Düsseldorf

Titelfoto

Ines Rarisch, Düsseldorf

Titelentwurf

Armin Flossdorf, Aachen

Lektorat

Claudia Bley,
Bergmoser + Höller Verlag AG

Anzeigen

Petra Wahlen
T 0241-93888-117

Layout und Mediengestaltung

graphodata AG, Aachen

Erscheinungsweise

sechs- bzw. viermal im Jahr

Abonnementspreis

Jahresabonnement für sechs Hefte mit CD (Audio-CD und CD-ROM) **102,- €** *unverb. Preisempf. inkl. MwSt. zzgl. 4,50 € Versandpauschale (innerhalb Deutschlands)*

ISSN 0934-3814

Druck

Die nächste Ausgabe erscheint im **April 2015** zum Sachunterrichtsthema „**Max und Moritz**“.

BAUSTEINE ENGLISCH

GRUND SCHULE

1/2015
3. JAHRGANG

BAUSTEINE ENGLISCH

GRUND SCHULE

1/2015
3. JAHRGANG

© 12405

IT'S WINTER - STORYTELLING

All songs recorded
and produced by
Tonstudio Dreamland

© 12405

Bergmoser + Höller Verlag AG - Karl-Friedrich-Str. 76 - 52072 Aachen - DEUTSCHLAND

IT'S WINTER - STORYTELLING

Audio-CD und
CD-ROM in einem!
Informationen
siehe letzte
Innenseite.



NEU! 3 x im Jahr mit 12
farbigen Bildkarten



BAUSTEINE ENGLISCH
IT'S WINTER - STORYTELLING
1/2015

Sprachkompetenz aufbauen

Jede Ausgabe von Bausteine Englisch bietet Ihnen einsatzfertige Arbeitsblätter, die Ihre Schülerinnen und Schüler beim Lernen der englischen Sprache motivieren und unterstützen und gleichzeitig die Entwicklung ihrer Sprech- und Kommunikationsfertigkeiten fördern.

Neu bei Bausteine Englisch: In drei Ausgaben liegen zwölf farbige DIN-A4-Bildkarten bei, auf denen Sie Geschichten, Fotos mit Sprachimpulsen und Wimmelbilder finden. Weiterhin werden zwei Ausgaben wie gewohnt mit einem DIN-A2-Poster geliefert.

Bausteine Englisch

Art.-Nr. A68-18

Preis: 99,50 €

5 Ausgaben pro Jahr
Heft, DIN A4, perforiert, 44 Seiten,
entweder mit DIN-A2-Poster oder
12 stabilen Bildkarten,
inkl. CD (Audio-, Text- und Bilddateien)

unverb. Preisempfehlung inkl. MwSt.
zzgl. 3,75 € Versandpauschale innerhalb
Deutschlands

Ihre Pluspunkte

- + Zeitersparnis durch einsatzfertige Arbeitsblätter und Audiomaterialien
- + praxiserprobte Unterrichtsideen
- + differenzierte, handlungsorientierte und schülernahe Aufgabenstellungen

Themen 2015 (Änderungen möglich)

- It's winter – Storytelling
- In the garden
- Ireland
- Festivals and traditions
- It's Christmas time – Storytelling

Bergmoser + Höller
Verlag AG

Karl-Friedrich-Str. 76 | 52072 Aachen | DEUTSCHLAND

→ Telefon: 0241-93888-123

→ Fax: 0241-93888-188

Alle genannten Preise für Zeitschriften-Abonnements mit den dazugehörigen Versandpauschalen gelten für ein Bezugsjahr.