



Spielidee zum schnellen Abrufen der Zehnermaleins- Zehnerdurchcheins-Aufgaben

Fokus:

Schnelles Abrufen der Ergebnisse von Aufgaben des Zehnermaleins

So geht es:

Das im Folgenden vorgeschlagene Spiel ist dazu gedacht, spielerisch die Aufgaben des Zehnermaleins schnell abrufbar zu machen. Es dient nicht der verständnisbasierten Erarbeitung der Aufgaben.

Diese sollte vor der Durchführung dieser Übung stattgefunden haben.

Zu diesem Zweck stehen Ihnen auf der Website die anderen Übungen im Bereich Zehnermaleins, Zehnerdurchcheins zur Verfügung.

Spielidee: Die höchste Summe gewinnt // für 2-4 Personen (in Anlehnung an Wittmann et al. (2018). Das Zahlenbuch 3, S. 67)





Spielidee zum schnellen Abrufen der Zehnereinmaleins- Zehnereinsdurcheins-Aufgaben

Vorbereitung

Alle Spielenden erhalten die gleiche Spielkarte.

Wenn Sie Spielkarten wählen, bei denen der zweite Faktor noch nicht eingetragen ist, bestimmen Sie drei Zehnerzahlen, die Sie in die Lücken einsetzen.

Ablauf

Die Spielenden würfeln abwechselnd.

Nach jedem Wurf muss der:die Spielende entscheiden, in welches der freien Kästchen (stehen für den ersten Faktor der Malaufgabe) er:sie die gewürfelte Zahl einsetzt.

Nach Einsetzen der Zahl als ersten Faktor wird die entsprechende Multiplikationsaufgabe gelöst.

Danach ist der:die nächste Spielende an der Reihe usw.

Sind bei allen Spielenden alle drei Kästchen besetzt und die Multiplikationsaufgaben gelöst, werden jeweils die drei Produkte addiert, um die Gesamtsumme zu bestimmen.

Die Person, die die höchste Summe erzielt, gewinnt das Spiel.





Spielidee zum schnellen Abrufen der Zehnereinmaleins- Zehnereinsdurcheins-Aufgaben

Tipps:

- Wenn das Kind Aufgaben einer bestimmten Malreihe, beispielsweise Aufgaben mit 70 als zweitem Faktor, noch nicht so sicher beherrscht wie andere Malreihen, bietet es sich an, diesen Faktor auf den Spielkarten aufzuführen.
- Kinder können bei diesem Spiel ein Gefühl für strategisch cleveres Einsetzen der gewürfelten Zahlen aufbauen. Dabei macht es Sinn, hohe Zahlen mit hohen Multiplikatoren zu multiplizieren, um auch ein möglichst hohes Produkt zu erhalten.
Kleine gewürfelte Zahlen hingegen sollten eher bei den kleinen Multiplikatoren eingetragen werden, damit noch die Chance auf ein möglichst hohes Produkt bleibt.
- Das Spiel bietet die Möglichkeit, das Kind durch weitere Fragen zum Nachdenken anzuregen, z. B.:
„Wo würdest du die größte/kleinste gewürfelte Zahl hinschreiben?“ oder (beim letzten Wurf)
„Welche Zahl müsstest du würfeln, um zu gewinnen?“





Spielidee zum schnellen Abrufen der Zehnereinmaleins- Zehnereinsdurcheins-Aufgaben

Benötigtes Material:

- Spielkarten (S. 5-8)
- Würfel

Literatur

Wittmann, E. Ch., Müller, G. N., Nührenbörger, M.,
Schwarzkopf, R., Bischoff, M., Götze, D. & Heß, B. &
Hunscheid, D. (2018). Das Zahlenbuch 3. Schülerbuch und
Arbeitsheft. Leipzig: Klett.





Spielkarten

$$\square \cdot 10 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 50 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 10 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 50 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 30 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 80 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 30 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 80 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:





Spielkarten

$$\square \cdot 70 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 40 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 90 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 70 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 40 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 90 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 80 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:

$$\square \cdot 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 60 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\square \cdot 80 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Summe:





Spielkarten

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:





Spielkarten

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:

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

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

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

Summe:

Schneiden Sie die Spielkarten entlang der gestrichelten Linie aus.

