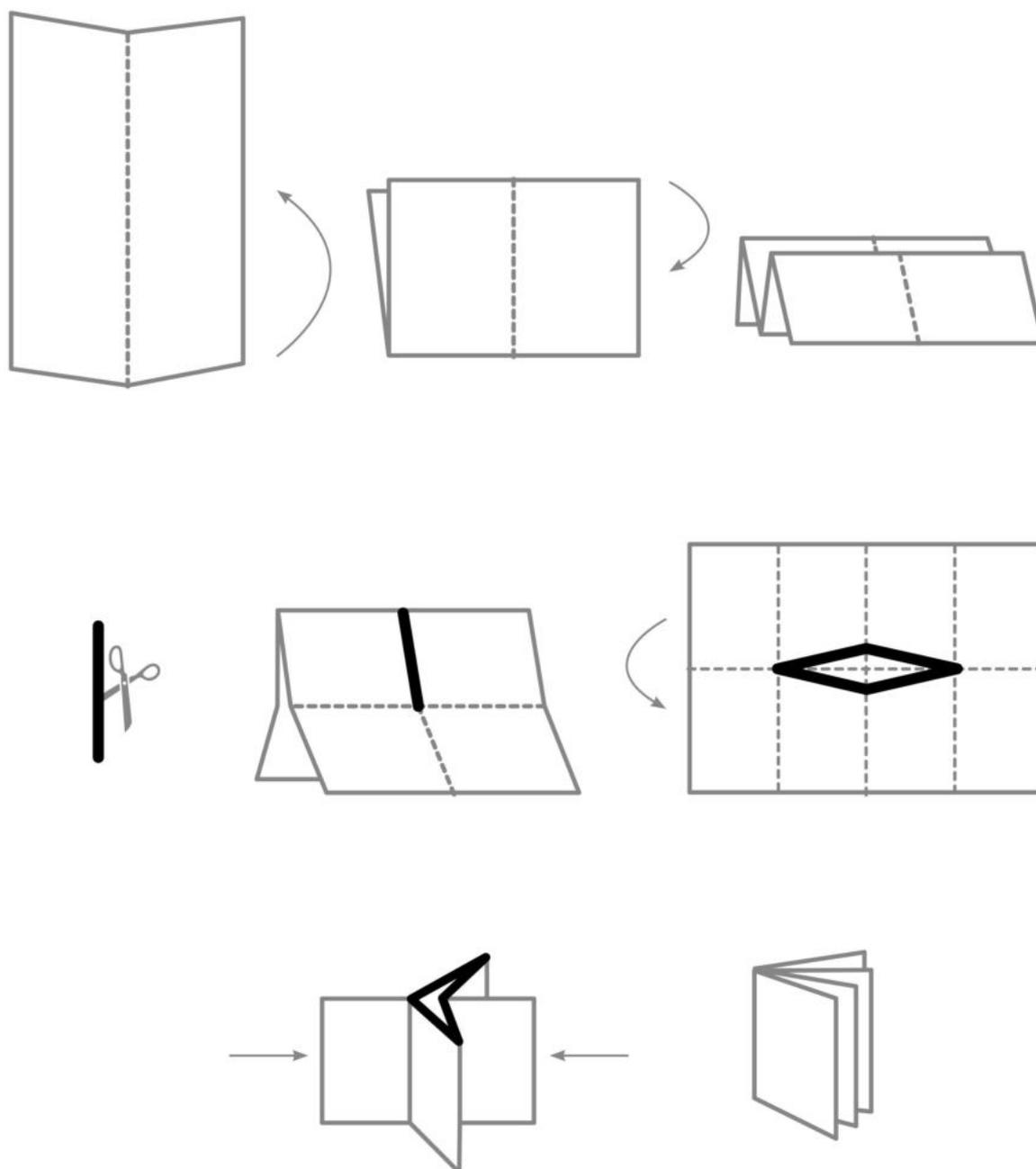


Einfach Einmaleins

1. Ihr erhaltet von eurer Lehrkraft ein Blatt, aus dem ihr ein kleines Einmaleins-Heft herstellen könnt. Faltet das Blatt nach dieser Anleitung und fragt nach, wenn ihr unsicher seid. Vorsicht beim Schneiden! Wenn ihr das Blatt richtig gefaltet habt, steht das gelb-rote Logo vorne auf der ersten Seite.
2. Nun könnt ihr nach dem Lernen und Üben das Einmaleins in euer Heft eintragen.



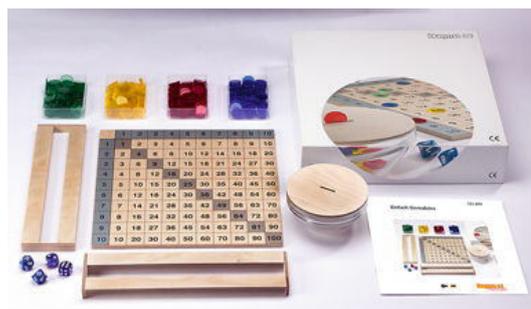
Einfach Einmaleins – Infos für Lehrkräfte

Das Produkt

„Einfach Einmaleins“ ist ein Spiel, mit dem die Kinder Spaß und Freude beim Üben des kleinen Einmaleins erleben. Das Lernen der Reihen wird am Brett bis 10 (vereinfacht bis 6) visuell veranschaulicht. Die Schülerinnen und Schüler können ihrem individuellen Lerntempo gemäß lernen.

Das Spiel bietet verschiedene Variationen für 1 bis 4 Kinder zum Üben des Einmaleins:

- „Reihen üben“: Die Kinder üben die Reihen, indem sie die Zahlen aufsagen und sich dann am Spielbrett selbst kontrollieren können.
- „Flächen erkennen“: Die Kinder erkennen Tauschaufgaben, indem sie entsprechend der Aufgaben Chips auf das 100er Feld legen und abzählen.
- „Chips-Spiel“: Durch das Spielen mit zwei Würfeln entstehen Einmaleinsaufgaben. Das Ergebnis wird mit einem Chip markiert.
- „Divisionsrutsche“: Die Schülerinnen und Schüler zerlegen verschiedene Zahlen auf dem 100er Feld und erkennen so die Aufgaben der Division.
- „Dividieren mit Leiste“: Die Kinder üben das Dividieren mit Selbstkontrolle.



Didaktische Begründung

Die Multiplikation ist ein wichtiges Thema in der Grundschulmathematik. Dabei ist das automatisierte Beherrschen des kleinen Einmaleins wichtig, denn nur so können die Kinder später problemlos in die schriftliche Multiplikation einsteigen, ohne den Kurzzeitspeicher des Gedächtnisses zusätzlich zu belasten.

Nach den Bildungsplänen in Mathematik sollen die Schülerinnen und Schüler am Ende der 2. Klasse die Kernaufgaben (Aufgaben jeder Reihe mit 1, 2, 5 und 10) und einzelne weitere Aufgaben des Einmaleins beherrschen. Spätestens in der 3. Klasse müssen die Kinder in der Lage sein, auch die anderen Aufgaben von den Kernaufgaben abzuleiten bzw. sie auswendig wissen. Hier setzt das 1x1-Faltheft an, das gemeinsam mit dem Spiel „Einfach Einmaleins“ zum abwechslungsreichen Üben der Reihen einlädt.

Einsatz im Unterricht

Das Spiel „Einfach Einmaleins“ bietet ein breites Spektrum von Möglichkeiten, sich mit dem Einmaleins auseinanderzusetzen. Es ist als Ergänzung zum bestehenden Unterricht zu sehen. Je nach Variante können 1 bis 4 Schülerinnen und Schüler daran spielen und die Reihen üben.

Als Merkhilfe und/oder Lernkontrolle dient anschließend das 1x1-Faltheft. Es kann über einen längeren Zeitraum ergänzt werden oder auch – indem die Kinder mehrere Vorlagen erhalten und diese falten – zum Wiederholen und Festigen mehrmals beschrieben werden.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten je mindestens eine Kopie des Faltheftes, das sie nach der auf der Vorderseite abgedruckten Anleitung und bei Bedarf mit der Unterstützung der Lehrkraft selbst falten können.

