

19 EINMALEINS-SPIELE

Das Mitmachheft für die Grundschule



Spiele statt stumpf auswendig lernen

19 kurze Spielanleitungen, Ideen für zuhause und die Schule, ausschneidbare Karten, Bingo-Vorlage, Rechen-Uhr und Einmaleins-Führerschein.

So nutzt du das Heft: Suche 2-3 Spiele aus, übe in kurzen Runden und hake beim Führerschein die Reihen ab, die schon sicher klappen.

Kostenloses Material von lernfoerderung.de

Weitere Übungen: www.lernfoerderung.de

So macht das Einmaleins Spaß

Die 19 Spiele lassen sich ohne großen Aufwand einsetzen. Entscheidend ist nicht die Geschwindigkeit, sondern dass Kinder die Malaufgaben verstehen und mit Freude wiederholen.

1. Verstehen

Beginne mit Punkten, Gegenständen oder Bildern. 4×3 bedeutet vier Gruppen mit je drei Dingen.

2. Kurz üben

Fünf bis zehn Minuten können genügen. Lieber öfter spielen als einmal sehr lange.

3. Erfolg sichtbar machen

Starte mit leichten Reihen, mische Aufgaben später und lobe gute Rechenwege.



Materialtipp: Drucke die Vorlagen am Ende dieses Hefts aus. Für Memory und Domino eignet sich etwas festes Papier.

Spiele 1-2

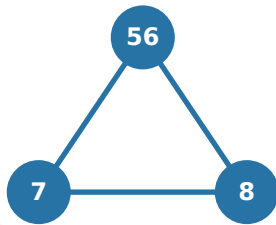
01 Einmaleins-Dreieck

DU BRAUCHST

Papier, Stift

SO GEHT'S

Schreibe zwei Faktoren und ihr Produkt in die Ecken eines Dreiecks. Verdecke jeweils eine Zahl. Dein Kind ergänzt die fehlende Zahl und nennt die passende Mal- oder Geteiltaufgabe.



BEISPIEL / IDEE

$$7 \times 8 = 56 \text{ und } 56 : 7 = 8$$

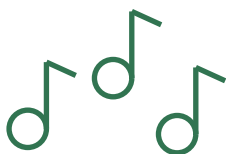
02 Einmaleins-Lieder

DU BRAUCHST

Eine bekannte Melodie

SO GEHT'S

Singt die Ergebnisse einer Malreihe im Takt. Klatscht dazu. Beginnt langsam und verändert später das Tempo.



BEISPIEL / IDEE

Dreierreihe: 3, 6, 9, 12, 15 ...

Spiele 3-4

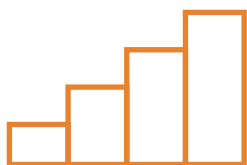
03 Einmaleins-Treppe

DU BRAUCHST

Papierstreifen, Klebeband

SO GEHT'S

Schreibe Ergebnisse einer Reihe auf Papierstreifen und befestige sie an Stufen oder lege sie auf den Boden. Beim Gehen werden die Zahlen gesprochen.



BEISPIEL / IDEE

Viererreihe: 4 - 8 - 12 - 16 - 20

04 Einmaleins in Bewegung

DU BRAUCHST

Ball oder Springseil

SO GEHT'S

Werft euch einen Ball zu. Bei jedem Wurf nennt ihr das nächste Ergebnis einer Reihe. Alternativ hüpft oder klatscht ihr.



BEISPIEL / IDEE

Fünferreihe: 5 - 10 - 15 - 20

Spiele 5-6

05 Königsaufgaben

DU BRAUCHST

Papier, Stift

SO GEHT'S

Starte mit einer leichten Aufgabe ($\times 1$, $\times 2$, $\times 5$ oder $\times 10$). Leite daraus eine schwierigere Aufgabe ab, indem du eine Gruppe addierst oder abziehst.



BEISPIEL / IDEE

$5 \times 7 = 35$, also $6 \times 7 = 35 + 7 = 42$

06 Einmaleins-Lernbrett

DU BRAUCHST

Karton, Zahlen, Schnur

SO GEHT'S

Zeichne Zahlenpunkte auf einen Karton. Dein Kind verbindet nacheinander die Ergebnisse einer Malreihe und entdeckt Muster.



BEISPIEL / IDEE

Verbinde 3, 6, 9, 12, 15 ...

Spiele 7-8

07 Einmaleins-Domino

DU BRAUCHST

Karten aus Papier

SO GEHT'S

Schreibe links ein Ergebnis und rechts eine neue Malaufgabe. Legt die Karten so aneinander, dass die Rechnung zur Zahl der nächsten Karte passt.



BEISPIEL / IDEE

21 | $5 \times 7 \rightarrow 35$ | 6×4

08 Einmaleins-Memory

DU BRAUCHST

Mindestens 12 kleine Karten

SO GEHT'S

Schreibe sechs Aufgaben und sechs passende Ergebnisse auf getrennte Karten. Mischt und verdeckt sie. Wer ein passendes Paar findet, darf es behalten.



BEISPIEL / IDEE

6×7 passt zu 42

Spiele 9-10

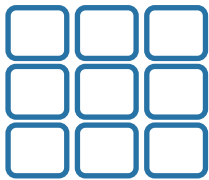
09 Einmaleins-Bingo

DU BRAUCHST

Bingo-Raster, Stift

SO GEHT'S

Trage Ergebnisse in ein Raster ein. Eine Person liest Malaufgaben vor. Die anderen markieren passende Zahlen. Eine volle Reihe gewinnt.



BEISPIEL / IDEE

Ansage: 4×6 . Markiere 24.

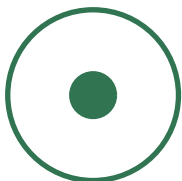
10 Fidget-Spinner-Spiel

DU BRAUCHST

Fidget Spinner, Zahlenkarten

SO GEHT'S

Lege Karten mit Zahlen von 1 bis 10 kreisförmig aus. Vereinbart eine Malreihe. Drehe den Spinner: Die angezeigte Zahl wird multipliziert.



BEISPIEL / IDEE

Sechserreihe + Karte 7 = $6 \times 7 = 42$

Spiele 11-12

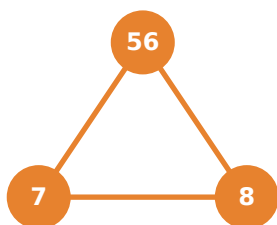
11 Tempo-Rechnen

DU BRAUCHST

10 Aufgabenkarten, optional Uhr

SO GEHT'S

Löse zehn bekannte Aufgaben hintereinander. Erst zählt die richtige Lösung; später könnt ihr die Zeit messen. Vergleicht nur die eigenen Fortschritte.



BEISPIEL / IDEE

Heute 8 richtig, nächste Woche 10 richtig.

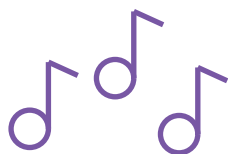
12 Einmaleins-Poster

DU BRAUCHST

Großes Papier, bunte Stifte

SO GEHT'S

Gestaltet ein Poster mit den Malreihen. Schwierige Aufgaben bekommen eine Farbe, sichere Aufgaben einen Stern. Hängt es gut sichtbar auf.



BEISPIEL / IDEE

Markiere $7 \times 8 = 56$ als Merksatz.

Spiele 13-14

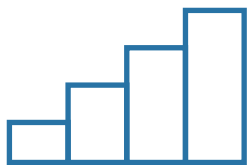
13 Einmaleins-Kette

DU BRAUCHST

Papierstreifen oder Karten

SO GEHT'S

Beginne mit einer Rechnung. Das Ergebnis führt zur nächsten Karte. So entsteht eine lange Kette aus Mal- und Geteiltaufgaben.



BEISPIEL / IDEE

$3 \times 4 \rightarrow 12 \rightarrow 12 : 2 \rightarrow 6$

14 LÜK oder Logico

DU BRAUCHST

Vorhandenes Lernmaterial

SO GEHT'S

Ordne Aufgaben ihren Ergebnissen zu und prüfe mit der Selbstkontrolle. Wähle Übungen, die zum aktuellen Lernstand passen.



BEISPIEL / IDEE

8×4 gehört zu 32.

Spiele 15-16

15 Einmaleins am Computer

DU BRAUCHST

Altersgerechtes Lernspiel

SO GEHT'S

Wähle ein digitales Spiel mit kurzen Aufgaben und verständlichen Rückmeldungen. Anschließend erklärt dein Kind eine Aufgabe ohne Bildschirm.



BEISPIEL / IDEE

$7 \times 6 = 42$ – wie kann man das herleiten?

16 Einmaleins-Uhr

DU BRAUCHST

Kreisvorlage, Stifte

SO GEHT'S

Beschrifte zehn Positionen im Kreis mit 0 bis 9. Verbinde nacheinander die Einerziffern einer Malreihe und vergleiche die Muster.



BEISPIEL / IDEE

Dreierreihe: 0 – 3 – 6 – 9 – 2 – 5 ...

Spiele 17-18

17 Einmaleins-Brettspiel

DU BRAUCHST

Spielplan, Würfel, Figuren

SO GEHT'S

Zeichne einen Weg aus 20 Feldern mit Malaufgaben. Würfle und ziehe. Auf dem Zielfeld löst dein Kind die Aufgabe; bei Fehlern hilft eine Rechenstrategie.



BEISPIEL / IDEE

Feld: $8 \times 3 \rightarrow 24$

18 Einmaleins-Geschichte

DU BRAUCHST

Papier und Stifte

SO GEHT'S

Erfinde eine kleine Geschichte mit gleich großen Gruppen. Zeichne oder lege die Mengen und schreibe die Malaufgabe dazu.



BEISPIEL / IDEE

4 Kinder mit je 6 Murmeln: $4 \times 6 = 24$

Spiele 19-19

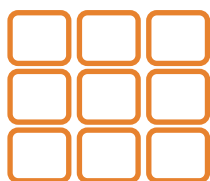
19 Neuner-Fingertrick

DU BRAUCHST

Beide Hände

SO GEHT'S

Strecke zehn Finger aus. Für 9×4 klappst du den vierten Finger von links ein. Links sind 3 Finger, rechts 6: Das ergibt 36.



BEISPIEL / IDEE

$$9 \times 4 = 36; 9 \times 7 = 63$$

Fingertrick zum Nachmachen

Strecke beide Hände mit den Handflächen zu dir aus. Zähle die Finger von links nach rechts. Für 9×4 klappst du Finger Nummer 4 ein.

Vor dem eingeklappten Finger stehen 3 Finger (= Zehner), dahinter 6 Finger (= Einer). Zusammen: 36.

Probiert auch 9×2 , 9×5 und 9×8 aus. Der Trick zeigt die Ergebnisse, ersetzt aber nicht das Verständnis der Neunerreihe.

Einmaleins-Bingo

Schreibe 16 verschiedene Einmaleins-Ergebnisse in die Felder. Eine Person liest Aufgaben vor. Markiere die richtigen Ergebnisse. Vier Treffer in einer Reihe gewinnen.

Beispiel-Aufgaben zum Vorlesen: 4×6 , 7×8 , 3×9 , 6×6 , 8×5 , 9×7 , 5×4 , 2×8 .

Memory-Karten zum Ausschneiden

Schneide die 16 Karten aus, mische sie und lege sie verdeckt aus. Finde acht Paare aus Aufgabe und Ergebnis.

3×4

12

6×7

42

8×5

40

9×3

27

4×8

32

7×7

49

6×9

54

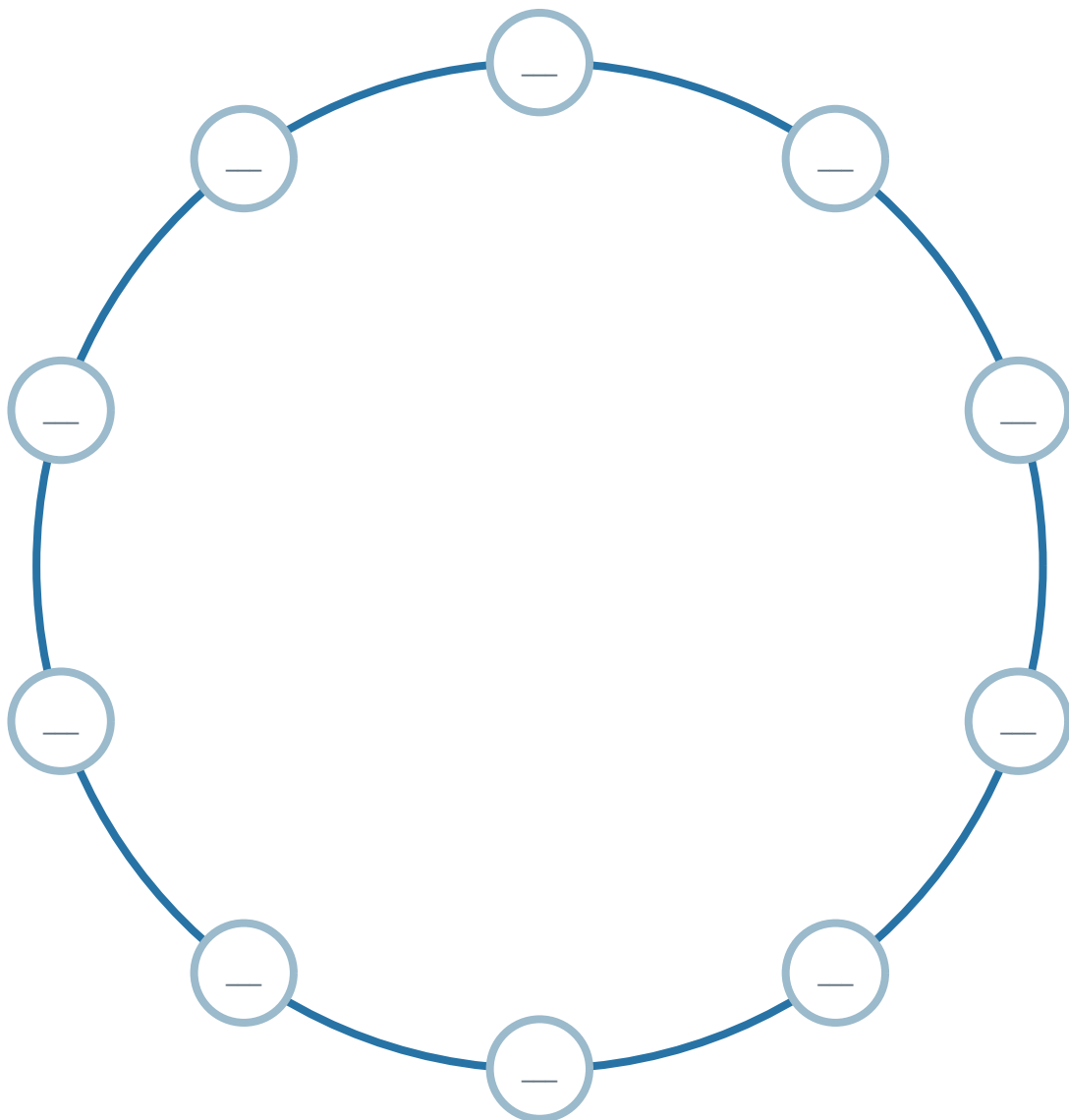
8×8

64

Für ein schwierigeres Memory kannst du eigene Karten mit den noch unsicheren Malaufgaben ergänzen.

Einmaleins-Uhr

Trage die Ziffern 0 bis 9 rund um den Kreis ein. Verbinde die Einerziffern einer Malreihe in der richtigen Reihenfolge. Wiederhole mit einer anderen Farbe für eine zweite Reihe.



Beispiel: Für die Dreierreihe verbindest du 0 – 3 – 6 – 9 – 2 – 5 – 8 – 1 – 4 – 7 – 0.

Mein Einmaleins-Führerschein

Mein Name: _____

Ich übe seit: _____

☐ 2er-Reihe

☐ 3er-Reihe

☐ 4er-Reihe

☐ 5er-Reihe

☐ 6er-Reihe

☐ 7er-Reihe

☐ 8er-Reihe

☐ 9er-Reihe

☐ 10er-Reihe

☐ Gemischte Aufgaben

Geschafft! Ich kann viele Malaufgaben erklären und lösen.

Datum: _____ Unterschrift: _____

5 Aufgaben zum Abschluss

Rechne in deinem Tempo. Nutze bei Bedarf einen Trick, eine Zeichnung oder eine Königsaufgabe.

$$7 \times 8 = \underline{\quad}$$

$$6 \times 9 = \underline{\quad}$$

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

$$8 \times 8 = \underline{\quad}$$

$$9 \times 3 = \underline{\quad}$$

Lösungen: 56 · 54 · 28 · 64 · 27

Wenn eine Aufgabe noch schwer ist, suche ein passendes Spiel und probiere es später erneut.

Mehr kostenlose Lerntipps und Übungen:
www.lernfoerderung.de