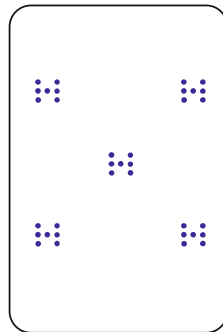
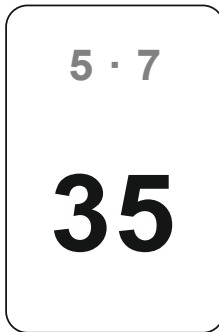




# Lernen mit Einmaleinskartei

## Herstellung

Die Kopiervorlage enthält auf sieben Seiten siebzig Aufgaben des Einmaleins für die Vorderseiten der Karten. Weitere sieben Seiten enthalten zu den Aufgaben passende Punktbilder, die auf die Rückseiten kopiert werden können.



Die Karteikarten können auf geeigneten Halbkarton kopiert und geschnitten werden. Jedes Kind bekommt sein eigenes Set.

Die Kinder versehen ihre Karten auf der Rückseite mit einem persönlichen Signet.

Welche Aufgaben des Einmaleins fehlen?

## Ziel

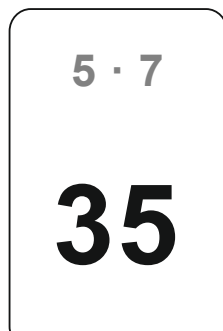
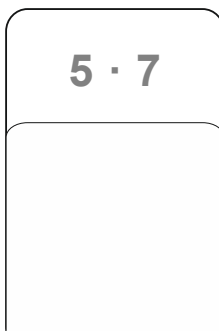
Die Aufgaben des Einmaleins mit der Zeit geläufig beherrschen und möglichst abrufbar zur Verfügung haben. Die Lernkartei ist dafür ein geeignetes, vielseitig einsetzbares Trainingsinstrument.

## Vorgehen

Die Kinder können die Aufgaben, die sie schon beherrschen, immer wieder lustvoll wiederholen und sich auf die Bearbeitung ausgewählter schwierigerer Aufgaben beschränken. Auch schwächere Kinder werden so in ihrem Können bestätigt.

Auf den einen Stapel kommen die Karten, bei denen sich das Kind sicher fühlt; auf den anderen die, bei denen das noch nicht der Fall ist.

## Beispiel



*Flamur holt die Einmaleins-Kartei. Er setzt sich in eine Ecke, nimmt den Stapel, schiebt eine Karte nach oben, sagt halblaut die Rechnung und das Ergebnis und kontrolliert, ob es richtig ist.*

*Hat er richtig gerechnet, legt er die Karte auf die linke Seite, ist die Rechnung falsch, kommt die Karte auf die rechte Seite. Nach zehn Minuten zählt er die Karten und schreibt auf, wie viele Aufgaben richtig, wie viele falsch waren. Wenn er dann wieder mit den Karteikarten arbeitet, kann er feststellen, ob er mehr Aufgaben gelöst und weniger Fehler gemacht hat. Meistens stellt er Fortschritte fest und freut sich sehr.*

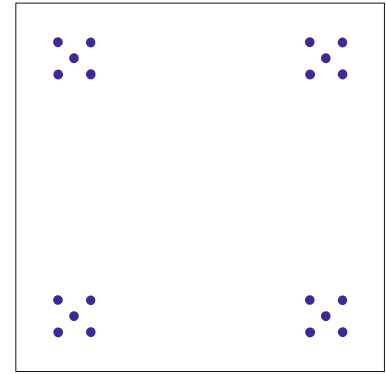
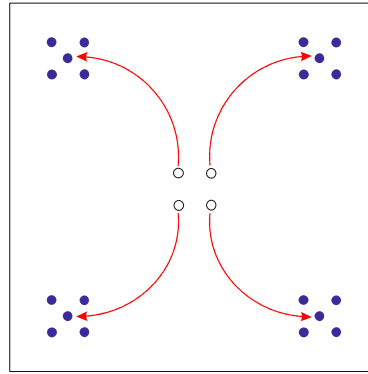
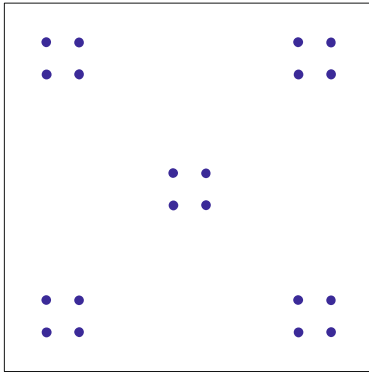
## Aktivitäten mit den Punktbildern

Die Punktbilder auf den Kartenrückseiten sind von Würfelbildern abgeleitet und nach kurzer Zeit von den Kindern ganzheitlich erfassbar. Kinder, die mit dem Erkennen der Punktbilder noch Mühe haben, beginnen mit den einfachsten Reihen (2er-, 3er-, 4er) und nehmen dann Schritt für Schritt größere Reihen dazu. Beispiele für Aktivitäten:

- Punktbilder mit Plättchen, Knöpfen oder kleinen Münzen nachlegen, Plättchen zählen (> wer zählt in passenden Schritten?). Dazu passende Aufgaben notieren.
- Punktbilder finden, die zur gleichen Zahl gehören.



## Lernen mit Einmaleinskartei



- Punktbilder finden, die sich ineinander verwandeln lassen.

Beispiel: Aus fünf Vierern werden vier Fünfer, wenn der Vierer in der Mitte auf die Vierer in den Ecken „verteilt“ wird.

Erkenntnis:  $5 \cdot 4 = 4 \cdot 5$

### Karten ordnen

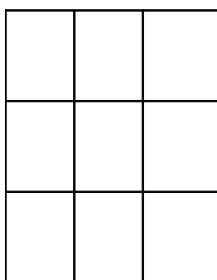
Nach Ergebnissen ordnen: Zu welchen Ergebniszahlen gibt es 0, 1, 2, 3, 4 Karten? Zu welcher Zahl gehören die meisten Karten?

### Einmaleins-Tabelle

Mit den Karten eine Einmaleins-Tabelle legen. Je nachdem die Kärtchen übereinander gelegt werden entsteht eine Tabelle mit den Aufgaben oder den Ergebnissen. Wie geht man am besten vor?

- Karten zuerst sortieren?
- Einzelne Zeilen oder Spalten legen? (ergibt die Reihen)
- Karten direkt an den richtigen Platz legen?

### Ausschnitte aus der Einmaleins-Tabelle



Auf ein Blatt Papier wird ein großes 3 x 3-Feld aufgezeichnet. In ein Feld wird eine Karte gelegt. Welche Karten bzw. Aufgaben passen in die restlichen acht Felder?