Freiarbeit - Kartei "Einmaleins mit Erfolg trainieren"

ab Klasse 2

Sie haben 160 Kopiervorlagen zur Herstellung von 160 doppelseitigen Karteikarten im Format A5 mit Selbstkontrolle erworben. Jede Karteikarte enthält 20 Aufgaben zum Einmaleins, eine Hundertertafel mit Zahlenmuster sowie zur Reihe passende Einmaleinsketten.

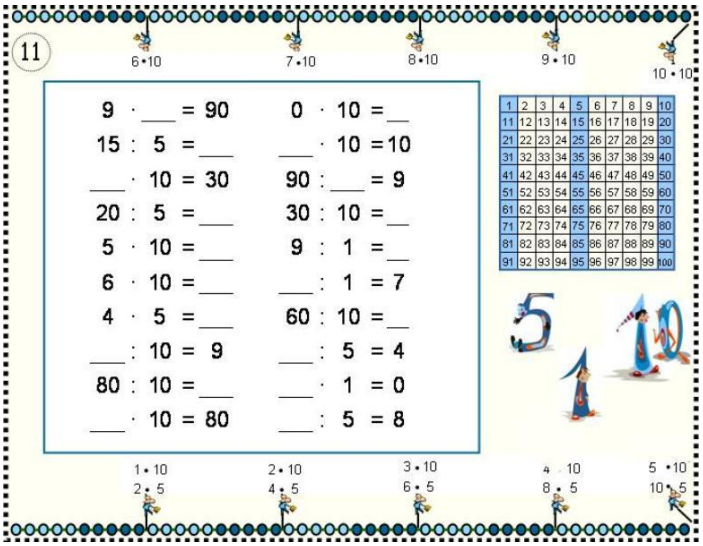
Die Vorlagen müssen lediglich ausgedruckt, gefaltet, laminiert und halbiert werden. Eine Anleitung zur Herstellung der Karteikarten liegt bei.

Inhalte der Einmaleinskartei:

20 Karteikarten zur Einer-, Fünfer- und Zehnerreihe (400 Aufgaben)

Die Einer-, Fünfer- und Zehnerreihen sind trivial und schnell zu erlernen. Daher wurden sie zu einem Kartensatz zusammengefasst. Der Aufbau des Kartensatzes ist folgendermaßen:

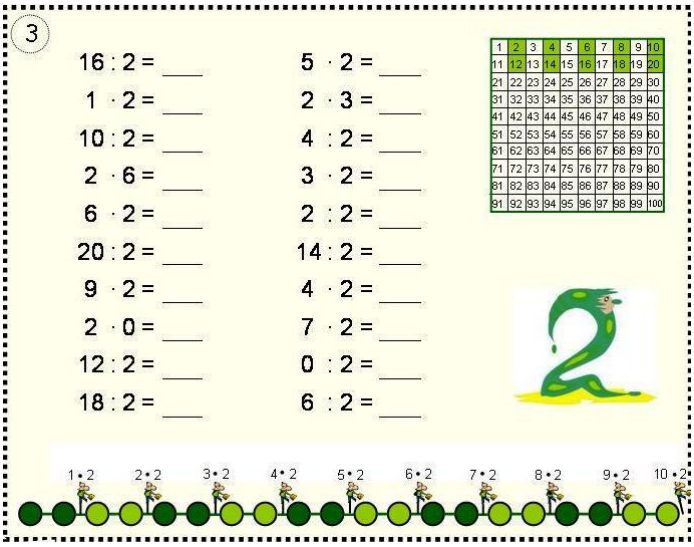
- Karte 1: 33 Aufgaben von 0 x 1 bis 10 x 1, von 0 x 5 bis 10 x 5 und von 0 x 10 bis 10 x 10.
- Karten 2 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zu den drei Reihen.
- Karten 11 – 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. __ : 8 = 1 oder 4 x __ = 40



10 Karteikarten zur Zweierreihe (200 Aufgaben)

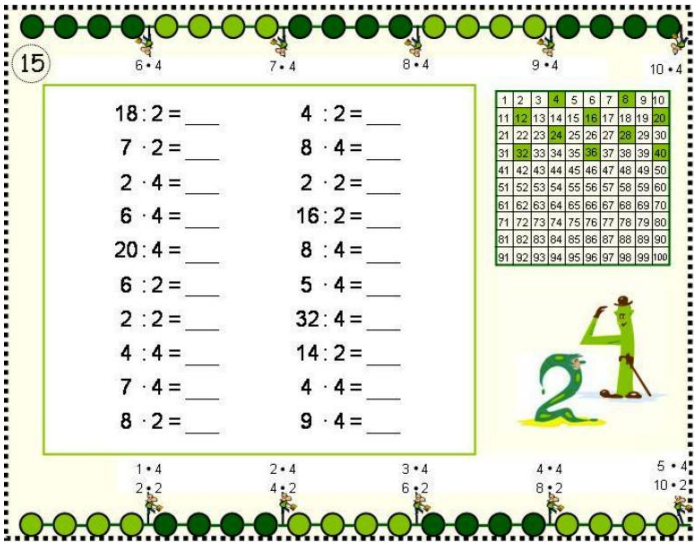
Auch die Zweierreihe ist leicht zu lernen. Farblich sind die Karten der Zweierreihe in Grüntönen angelegt. Das ist ebenso bei der Kartei zur Vierer- und zur Achterreihe. So wird deutlich, dass die Reihen zueinander gehören. Zum Aufbau der Zweierreihe:

- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 2 bis 10 x 2 und von 0 : 2 bis 20 : 2
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Zweierreihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 18 : __ = 9 oder __ x 3 = 6



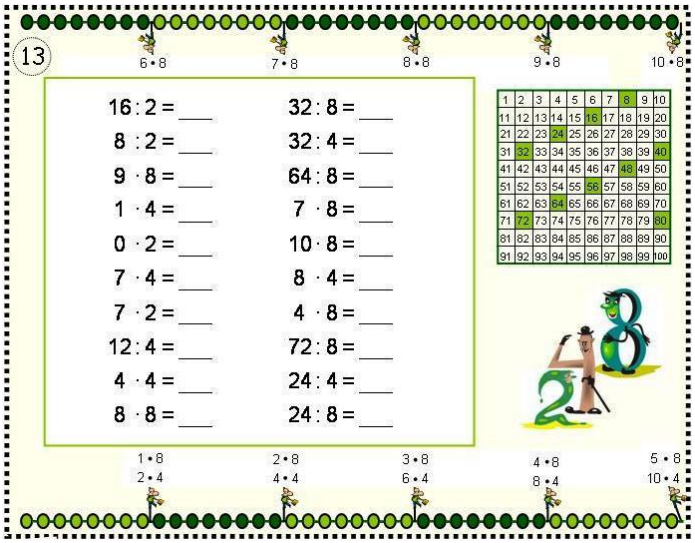
20 Karteikarten zur Vierer- und Zweierreihe (400 Aufgaben)

- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 4 bis 10 x 4 und von 0 : 4 bis 40 : 4
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Viererreihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 36 : __ = 9 oder __ x 4 = 12
- Karten 11 bis 15: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Zweier- und Viererreihe.
- Karten 16 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern zur Zweier- und Viererreihe. Bsp. 16 : __ = 4 oder __ x 2 = 8



20 Karteikarten zur Achter-, Vierer-, und Zweierreihe (400 Aufgaben)

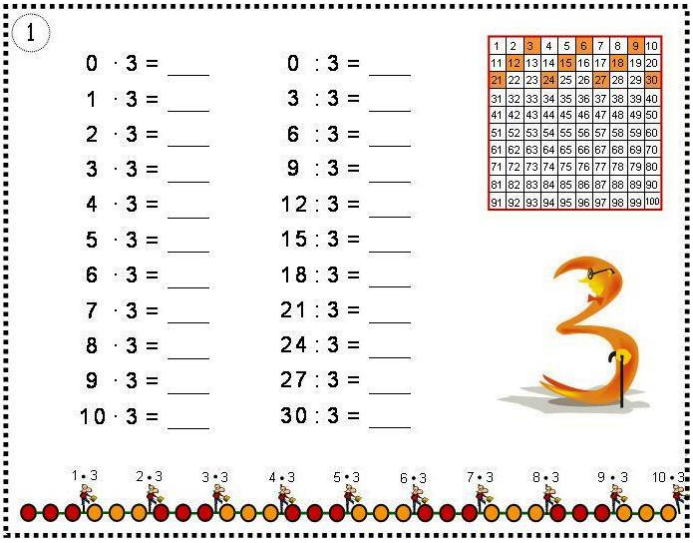
- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 8 bis 10 x 8 und von 0 : 8 bis 80 : 8
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Achterreihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 56 : __ = 7 oder __ x 8 = 64
- Karten 11 bis 15: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Zweier-, Vierer- und Achterreihe.
- Karten 16 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern zur Zweier-, Vierer- und Achterreihe. Bsp. 32 : __ = 4 oder __ x 8 = 16



10 Karteikarten zur Dreierreihe (200 Aufgaben)

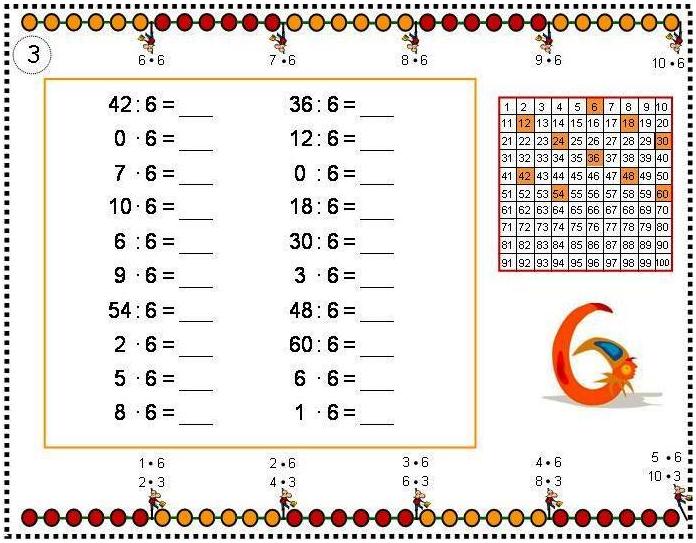
Farblich sind die Karten der Dreierreihe in Orangetönen angelegt. Das ist ebenso bei der Kartei zur Sechser- und zur Neunerreihe. So wird deutlich, dass die Reihen zueinander gehören. Zum Aufbau der Dreierreihe:

- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 3 bis 10 x 3 und von 0 : 3 bis 30 : 3
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Dreierreihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 21 : __ = 7 oder __ x 3 = 9



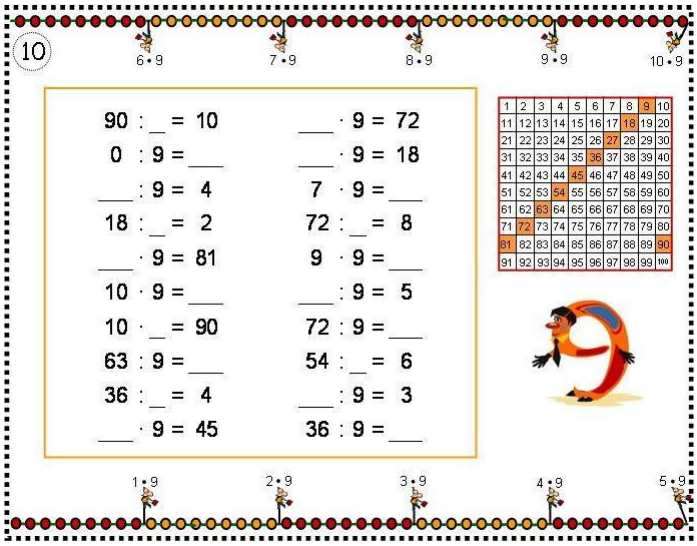
20 Karteikarten zur Sechser- und Dreierreihe (400 Aufgaben)

- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 6 bis 10 x 6 und von 0 : 6 bis 60 : 6
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Sechserreihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 42 : __ = 6 oder __ x 5 = 30
- Karten 11 bis 15: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Dreier- und Sechserreihe.
- Karten 16 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern zur Dreier- und Sechserreihe. Bsp. 36 : __ = 6 oder __ x 6 = 18



20 Karteikarten zur Neuner-, Sechser-, und Dreierreihe (400 Aufgaben)

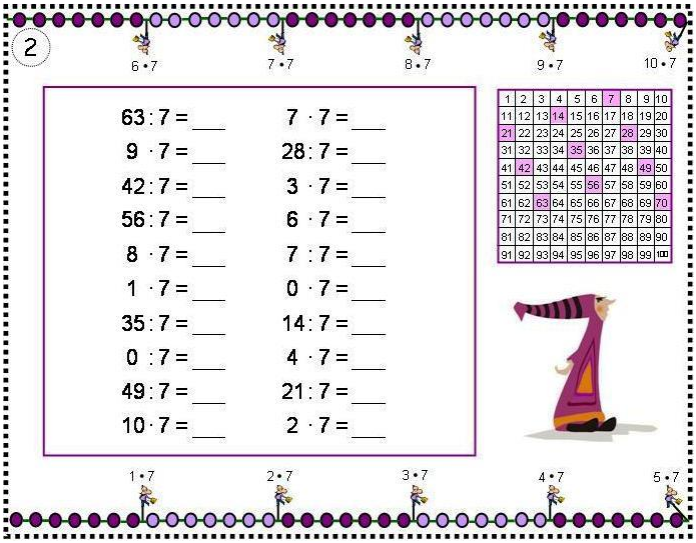
- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 9 bis 10 x 9 und von 0 : 9 bis 90 : 9
- Karten 2 bis 5: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Neunerreihereihe.
- Karten 6 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 29 : __ = 9 oder __ x 8 = 72
- Karten 11 bis 15: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Dreier-, Sechser- und Neunerreihe.
- Karten 16 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern zur Dreier-, Sechser- und Neunerreihe. Bsp. 54 : __ = 6 oder __ x 9 = 36



20 Karteikarten zur Siebenerreihe (400 Aufgaben)

Die Siebenerreihe ist eine der am schwierigsten zu lernenden Einmaleinsreihen. Die 20 Karteikarten bauen im Schwierigkeitsgrad aufeinander auf. Zum Aufbau der Dreierreihe:

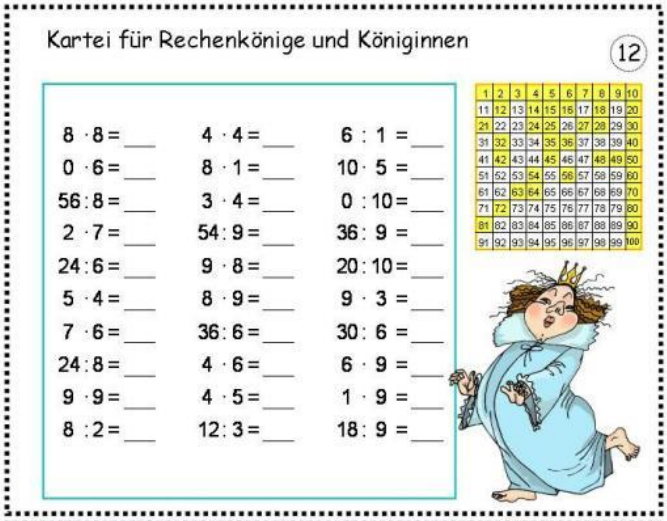
- Karte 1: 22 Aufgaben von 0 x 7 bis 10 x 7 und von 0 : 7 bis 70 : 7
- Karten 2 bis 10: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zur Siebenerreihe.
- Karten 11 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern. Bsp. 35 : __ = 7 oder __ x 3 = 21



20 Karteikarten für Rechenkönige und Rechenköniginnen (400 Aufgaben)

Zum Aufbau des Kartensatzes:

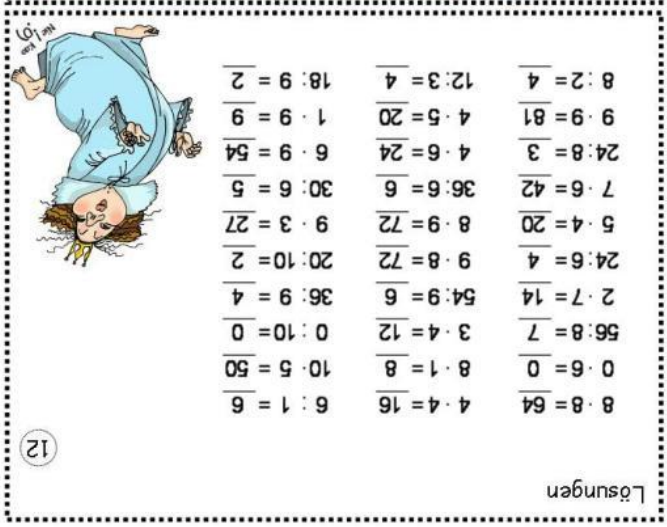
- Karten 1 bis 5: Multiplikationsaufgaben mit Null zu allen Einmaleinsreihen.
- Karten 6 bis 10: Divisionsaufgaben mit Null zu allen Einmaleinsreihen.
- Karten 11 – 15: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null zu allen Einmaleinsreihen.
  Karten 16 bis 20: Gemischte Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit Null und mit Platzhaltern zu allen Einmaleinsreihen.



Kartei für Rechenkönige und Königinnen

12

8 · 8 = ___	4 · 4 = ___	6 : 1 = ___
0 · 6 = ___	8 · 1 = ___	10 · 5 = ___
56 : 8 = ___	3 · 4 = ___	0 : 10 = ___
2 · 7 = ___	54 : 9 = ___	36 : 9 = ___
24 : 6 = ___	9 · 8 = ___	20 : 10 = ___
5 · 4 = ___	8 · 9 = ___	9 · 3 = ___
7 · 6 = ___	36 : 6 = ___	30 : 6 = ___
24 : 8 = ___	4 · 6 = ___	6 · 9 = ___
9 · 9 = ___	4 · 5 = ___	1 · 9 = ___
8 : 2 = ___	12 : 3 = ___	18 : 9 = ___



Lösungen

12

8 · 8 = 64	4 · 4 = 16	6 : 1 = 6
0 · 6 = 0	8 · 1 = 8	10 · 5 = 50
56 : 8 = 7	3 · 4 = 12	0 : 10 = 0
2 · 7 = 14	54 : 9 = 6	36 : 9 = 4
24 : 6 = 4	9 · 8 = 72	20 : 10 = 2
5 · 4 = 20	8 · 9 = 72	9 · 3 = 27
7 · 6 = 42	36 : 6 = 6	30 : 6 = 5
24 : 8 = 3	4 · 6 = 24	6 · 9 = 54
9 · 9 = 81	4 · 5 = 20	1 · 9 = 9
8 : 2 = 4	12 : 3 = 4	18 : 9 = 2

Mit zur Einmaleinskartei gehören natürlich noch Laufzettel für die Hand der Kinder und zu den Kartensätzen gehörige Grafiken zum Markieren der Karteikästen.

<u>Vorschläge zum Einsatz der Rechenkartei</u>

Die Einmaleinskartei sollte in acht Boxen angeboten werden. (Ich verwende gerne Katzenfutterkartons aus dem Baumarkt. Sie haben eine ideale Größe und sind sehr robust.) Jede Box wird mit der entsprechenden Grafik markiert und wird so leicht von den Kindern erkannt und kann gut von den übrigen Boxen unterschieden werden. Je nach Aufbau Ihres Mathematikbuchs können Sie die Kinder anleiten, mit welcher Box sie arbeiten sollen.

Die Kartei lässt sich regelmäßig in die Tagesplanarbeit einbinden. Sie ist eine gute Differenzierung für die schnellen Rechner und ein ansprechendes Freiarbeitsmaterial.
Abschließend eignen sich die Karteikarten als schnelle Hausaufgaben. Da zu jeder Einmaleinsreihe 20 Karteikarten vorhanden sind, hätten sie maximal 160 Hausaufgaben an der Hand. ;O))

Die Kartei bietet sich natürlich auch für den Förderunterricht der Klasse 3 an.

Viel Freude beim Einsatz!

ÜBEN MIT SPASS – LERNEN MIT ERFOLG!