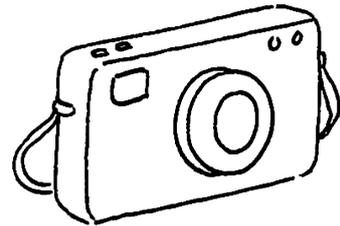
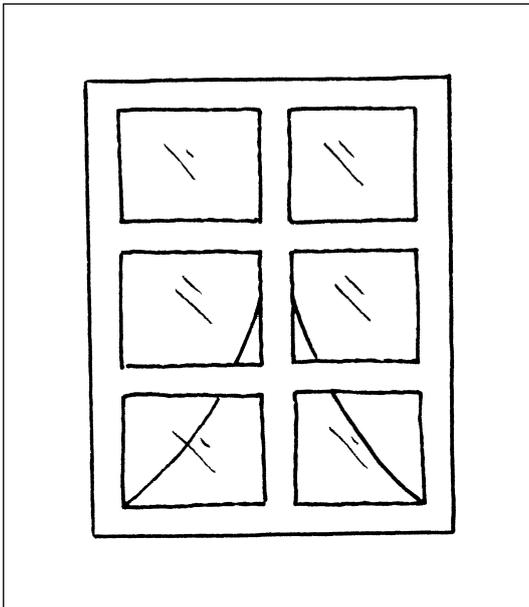


Aufgabe

Nimm dir eine Kamera. Schau in deiner Umgebung nach möglichen Multiplikationsaufgaben. Fotografiere sie, drucke deine Fotos aus und zeige sie deinen Klassenkameraden. Erkennen sie deine abgebildeten Multiplikationsaufgaben?



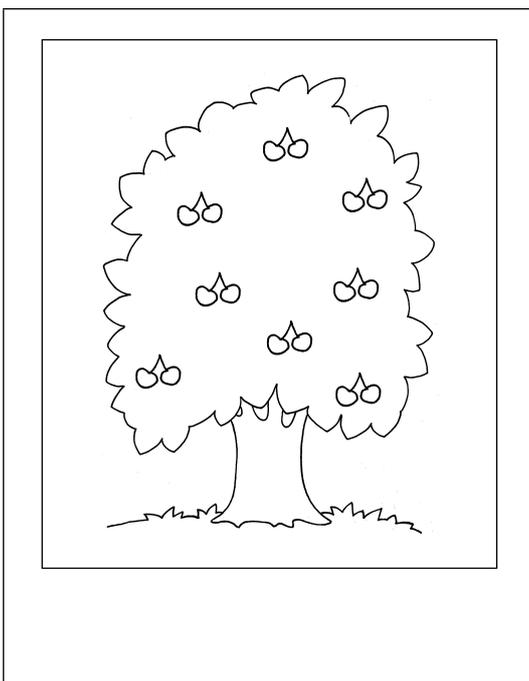
Hier zwei Beispiele:



Malaufgabe:

$$3 \cdot 2 = 6,$$

denn das Fenster hat 3-mal 2 Scheiben



Malaufgabe:

$$8 \cdot 2 = 16,$$

denn der Baum hat 8-mal 2 Kirschen

Aufgabe

Suche dir 3 Mitspieler und setze dich mit ihnen an einen Gruppentisch. Jeder von euch füllt sein Bingofeld mit Ergebnissen der 5er- und 10er-Reihe. Legt die Aktionskarten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Spielt nun zusammen Bingo.



Spielregeln:

Der jüngste Spieler beginnt, deckt die oberste Aktionskarte auf, liest die Aufgabe vor und rechnet sie aus. Nun suchen alle Spieler das Ergebnis auf ihrem Bingofeld und streichen es durch, wenn sie es gefunden haben. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 3 Ergebnisse auf seinem Bingofeld waagrecht, senkrecht oder diagonal durchgestrichen hat.

$1 \cdot 5 =$ 

$2 \cdot 5 =$ 

$3 \cdot 5 =$ 

$4 \cdot 5 =$ 

$5 \cdot 5 =$ 

$6 \cdot 5 =$ 

$7 \cdot 5 =$ 

$8 \cdot 5 =$ 

$9 \cdot 5 =$ 

$10 \cdot 5 =$ 

$1 \cdot 10 =$ 

$2 \cdot 10 =$ 

$3 \cdot 10 =$ 

$4 \cdot 10 =$ 

$5 \cdot 10 =$ 

$6 \cdot 10 =$ 

$7 \cdot 10 =$ 

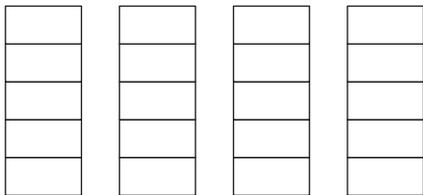
$8 \cdot 10 =$ 

$9 \cdot 10 =$ 

$10 \cdot 10 =$ 

Aufgaben

Du hast 20 Bauklötze.
Baue damit 4 Türme.
Schreibe deine Rechnung auf.
Zum Beispiel so:



Rechnung: $20 : 4 = 5$

1. Du hast 16 Bauklötze. Baue damit 4 Türme.

Rechnung: _____

2. Du hast 16 Bauklötze. Baue damit 8 Türme.

Rechnung: _____

3. Du hast 24 Bauklötze. Baue damit 8 Türme.

Rechnung: _____

4. Du hast 28 Bauklötze. Baue damit 4 Türme.

Rechnung: _____

5. Du hast 32 Bauklötze. Baue damit 8 Türme.

Rechnung: _____

6. Suche dir einen Partner. Gib ihm eine Anzahl an Bauklötzen und sage ihm, wie viele Türme er bauen soll. Dein Partner soll deine Aufgabe mit Bauklötzen legen und aufschreiben.

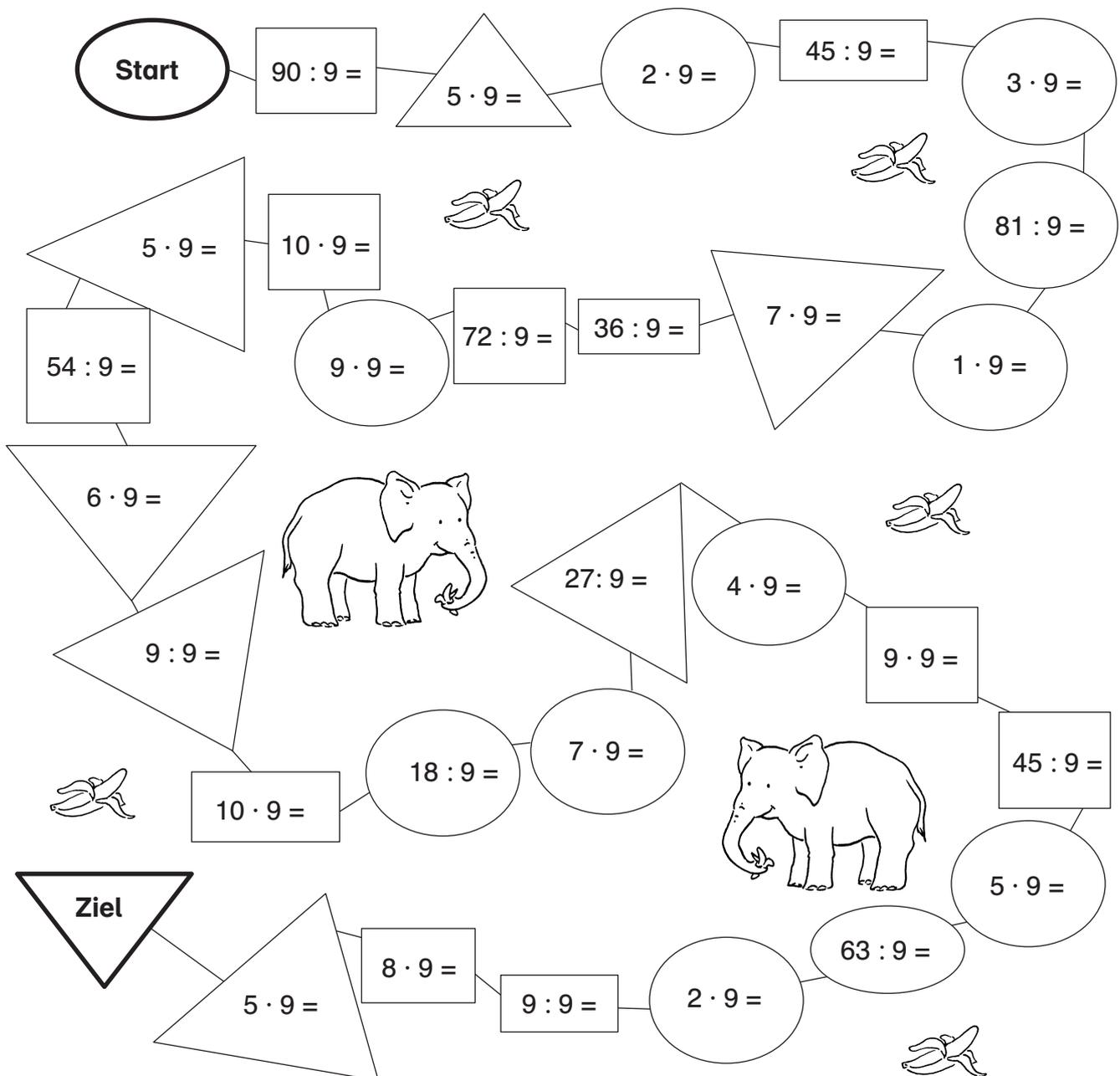
Rechnung: _____

Aufgabe

Suche dir einen Partner. Nehmt euch zwei Spielfiguren und einen Würfel.

Spielregeln:

Beide Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld. Der jüngere Spieler beginnt und würfelt. Er zieht seine Spielfigur und löst die Aufgabe, auf die er gezogen ist. Beantwortet er die Aufgabe richtig, darf er stehen bleiben und in der nächsten Runde weiterwürfeln. Dann ist der andere Spieler an der Reihe. Beantwortet ein Spieler eine Aufgabe falsch, muss er eine Runde aussetzen. Der Spieler, dessen Spielfigur zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen. Los geht's!



Aufgabe

Erfinde Rechengeschichten zum Einmaleins und löse sie.

