Die 1 • 4-Aufgaben

Zeichne Punkte, trage Zahlen ein und rechne.

4 = 1 • 4 = _____

o
o
o
o

4 + 4 = 2 • 4 = _____

o o
o o
o o
o o

4 + 4 + 4 + 4 = 4 • _____ = _____

4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = _____ • 4 = _____

o o o o o o o o
o o o o o o o o
o o o o o o o o
o o o o o o o o

Rechne (1 • 4-Aufgaben):

3 • 4 = ___	7 • 4 = ___	6 • 4 = ___
4 • 4 = ___	1 • 4 = ___	5 • 4 = ___
9 • 4 = ___	10 • 4 = ___	8 • 4 = ___

Die 4er-Reihe:

4 8 ___ ___ ___ ___ 28 ___ 36 ___

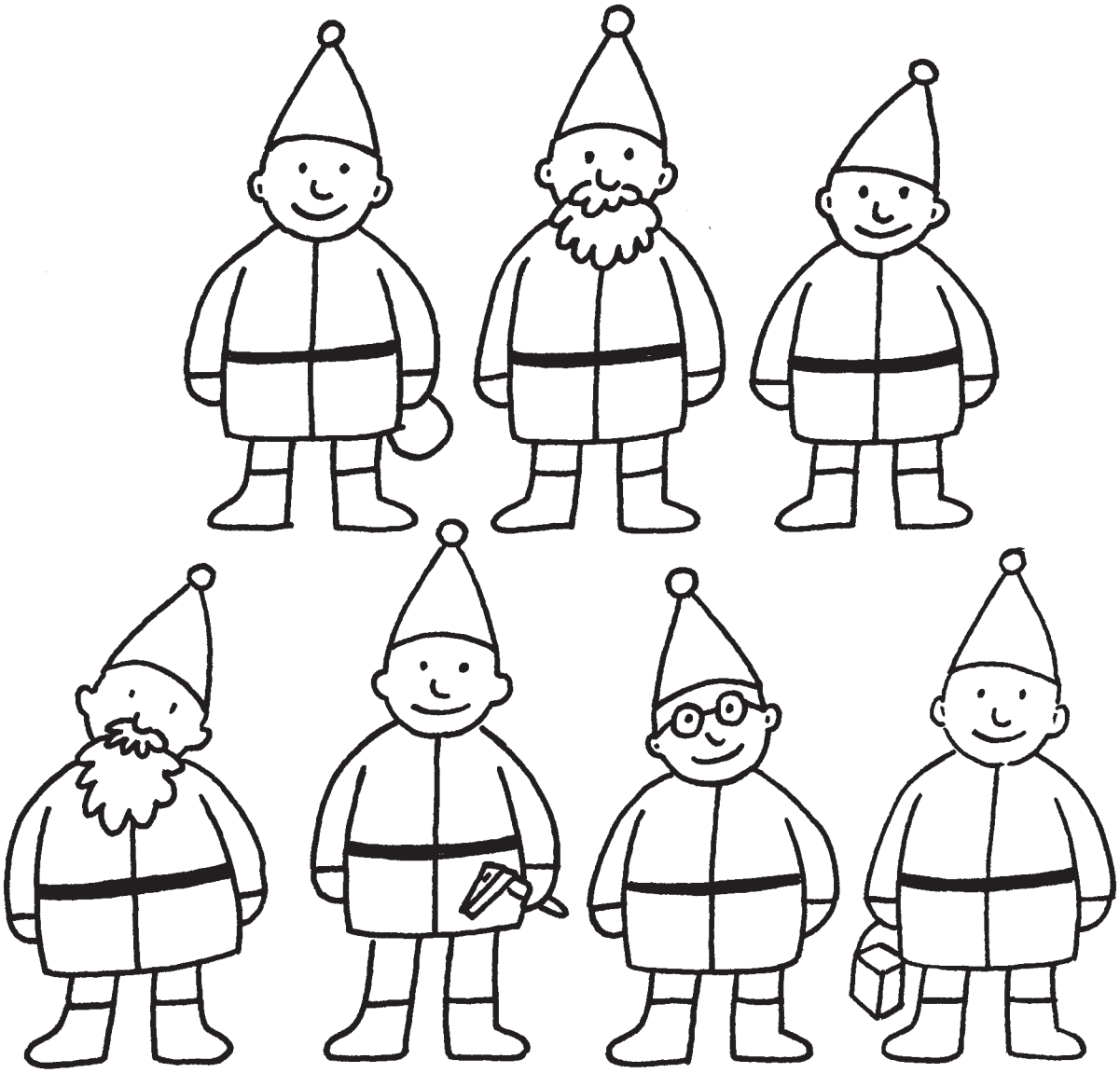
o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o

Überlege:

Das Ergebnis einer 1 • 4-Aufgabe ist immer
... das Doppelte der gleichen 1 • 2-Aufgabe (5 • 2 = 10 5 • 4 = 20),
... die Hälfte der gleichen 1 • 8-Aufgabe (5 • 8 = 40 5 • 4 = 20),
... gerade, nie ungerade. Warum?

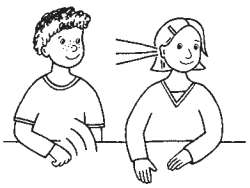
Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg

Einmaleins-Bildposter 7 für den Klassenraum (10-fach kopieren und als Bilder-Einmaleins-Reihe aufhängen)



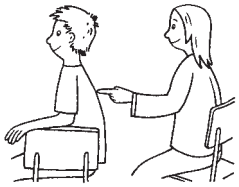
Klopfe die Malaufgabe auf einen Tisch, an die Wand oder eine Tür.
Hört und errät ein Mitschüler die Malaufgabe?

7 mal klopfen + Pause + 7 mal klopfen =
2 • 7 = 14



Tippe die Malaufgabe auf den Rücken eines Mitschülers.
Fühlt und errät der Mitschüler die Malaufgabe?

7 mal tippen + Pause + 7 mal tippen =
2 • 7 = 14



O
O
O
O
O
O
O

_____ • 7 = _____

Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg

Einmaleins-Domino und Einmaleins-Memo zum Üben des 1 · 7

Schneide die Kärtchen aus und mische sie. Spielt Domino.

49	5 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7	35	3 · 7 7 + 7 + 7	21	9 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7
63	2 · 7 7 + 7	14	8 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7	56	1 · 7 7
7	4 · 7 7 + 7 + 7 + 7	28	10 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7	70	6 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7
42	0 · 7	0	7 · 7 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7		

Schneide die Kärtchen aus, mische sie und lege sie verdeckt auf den Tisch. Spielt Memo.

0 · 7	1 · 7	2 · 7
3 · 7	4 · 7	5 · 7
6 · 7	7 · 7	8 · 7
9 · 7	10 · 7	
0	7	14
21	28	35
42	49	56
63	70	

Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg

Übe das Einmaleins der 1, 2 und 7

Schreibe die Plusaufgabe mit Ergebnis oder nur das Ergebnis auf.
Beispiel: 4 • 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28 **oder** 4 • 7 = 28

0 • 1 = _____	2 • 1 = _____	6 • 2 = _____
4 • 2 = _____	0 • 7 = _____	2 • 2 = _____
8 • 7 = _____	4 • 7 = _____	10 • 7 = _____
5 • 7 = _____	9 • 2 = _____	7 • 7 = _____
10 • 2 = _____	5 • 1 = _____	4 • 1 = _____
6 • 7 = _____	7 • 2 = _____	5 • 2 = _____
8 • 2 = _____	9 • 1 = _____	6 • 1 = _____
8 • 1 = _____	3 • 7 = _____	7 • 1 = _____
1 • 1 = _____	3 • 1 = _____	1 • 7 = _____
0 • 2 = _____	10 • 1 = _____	1 • 2 = _____
6 • 2 = _____	2 • 2 = _____	9 • 2 = _____
5 • 7 = _____	3 • 2 = _____	9 • 7 = _____
10 • 7 = _____	7 • 7 = _____	8 • 7 = _____
0 • 7 = _____	7 • 1 = _____	1 • 1 = _____
4 • 7 = _____	2 • 1 = _____	6 • 7 = _____
2 • 7 = _____	1 • 2 = _____	10 • 1 = _____
4 • 2 = _____	10 • 2 = _____	0 • 1 = _____
4 • 1 = _____	8 • 1 = _____	3 • 7 = _____
6 • 1 = _____	8 • 2 = _____	5 • 2 = _____
5 • 1 = _____	1 • 7 = _____	0 • 2 = _____

Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg

Einmaleins-Domino und Einmaleins-Memo zum Üben des 1 · 10

Schneide die Kärtchen aus und mische sie. Spielt Domino.

10	4 · 10 10 + 10 + 10 + 10	40	5 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10	50	3 · 10 10 + 10 + 10
30	8 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	80	7 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	70	6 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10
60	9 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	90	10 · 10 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	100	2 · 10 10 + 10
20	0 · 10	0	1 · 10 10		

Schneide die Kärtchen aus, mische sie und lege sie verdeckt auf den Tisch. Spielt Memo.

0 · 10	1 · 10	2 · 10
3 · 10	4 · 10	5 · 10
6 · 10	7 · 10	8 · 10
9 · 10	10 · 10	
0	10	20
30	40	50
60	70	80
90	100	

Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg

Das kleine Einmaleins-Duo und Einmaleins-Trio

Wählt:
leicht: ohne Ergebniszahl-Karten (Memo-Duo)
schwer: alle Karten (Memo-Trio)

Ergebniszahl-Karte	Malaufgaben-Karte	Punktefeld-Karte
6	3 • 2 2 • 3	o o o o o o

Spielanleitung für 2 bis 6 Spieler

Mischt die gewählten Memo-Karten und verteilt sie verdeckt nebeneinander auf dem Tisch, z. B. in fünf Reihen. Der älteste Spieler beginnt und dreht zwei oder drei Karten um – je nach Spielvariante.
Bilden diese Karten ein zusammengehörendes Pärchen (z. B. 3 • 2 / 2 • 3 und 6er-Punktefeld) oder Trio (z. B. 2 • **4** / **4** • 2 und 8er-Punktefeld und Ergebniszahl 8), darf er sie vor sich ablegen und noch einmal zwei oder drei Memo-Karten umdrehen. Bilden die umgedrehten Karten kein Pärchen oder Trio, ist der linke Nachbar am Zug. Sobald alle Karten als Trio oder Pärchen vor den Spielern liegen, zählen die Spieler ihre Trios oder Pärchen. Gewonnen hat der oder haben die Spieler, die die meisten Trios oder Pärchen gesammelt haben.

Kürzere Spieldauer:
Sucht vor Spielbeginn alle zusammengehörenden Karten-Pärchen oder Karten-Trios und stapelt sie. Nehmt eine bestimmte Anzahl an Pärchen oder Trios aus dem Spiel und legt sie zur Seite.

Spielvariante nach Quartett-Regeln
Das Spiel ist auch nach den bekannten Quartett-Regeln spielbar – allerdings müssen nicht **4**, sondern 3 zusammengehörende Karten (= Trio) gesammelt werden: Jeder Spieler versucht möglichst viele Trios zu sammeln, also drei zusammengehörige Karten. Wer am Ende die meisten Trios hat, hat das Spiel gewonnen. Die Karten werden gemischt und an die Mitspieler verteilt. Die Karten werden komplett verteilt, auch wenn dadurch einige Spieler eine Karte mehr bekommen als andere. Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt und fragt einen Spieler seiner Wahl nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Trios fehlt, z. B. die Malaufgaben-Karte 3 • 2 / 2 • 3. Man darf nur nach einer Karte fragen, wenn man vom betreffenden Trio mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der gefragte Spieler die Karte auf der Hand, muss er sie dem fragenden Spieler geben und dieser darf weiterfragen, bis ein Spieler die gewünschte Karte nicht besitzt. Dieser ist nun an der Reihe mit Fragen.
Hat ein Spieler ein vollständiges Trio, legt er es offen vor sich auf dem Tisch ab. Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet aus und wartet das Ende des Spiels ab.
Das Spiel endet, wenn die Karten aufgebraucht und alle Trios abgelegt sind. Es wird gezählt, wer die meisten Trios gesammelt und damit gewonnen hat.

Kürzere Spieldauer:
Sucht vor Spielbeginn alle zusammengehörenden Karten-Trios und stapelt sie. Nehmt eine bestimmte Anzahl an Trios aus dem Spiel und legt sie zur Seite.

Bernd Wehren: Der Einmaleins-Führerschein · Kleines Einmaleins · Best.-Nr. 097
© Brigg Verlag, Friedberg