

Einmaleins-Kärtchen: Teiler angeben



Ausdruck der Kärtchen:

Drucke zuerst die Vorderseite der Kärtchen aus (Seite 2). Drucke anschließend die Lösungsseite (Seite 3) auf die Rückseite der Kärtchen. Dazu musst du das mit der Vorderseite bedruckte Blatt so in deinen Drucker legen, dass die noch leere Rückseite bedruckt wird. Achte dabei darauf, dass die Lösungsseite beim Ausdruck nicht auf dem Kopf steht.

Die Rückseite mit den Lösungen erkennst du an dem Hakensymbol .

Anhand der Linien der Vorderseite kannst du die Kärtchen dann ausschneiden.

Lernspielvorschläge:

1.) Üben allein:

Mische den Stapel der Kärtchen und bearbeite immer jeweils das obere Kärtchen des Stapels. Wenn deine Antwort richtig war, legst du das Kärtchen nach rechts. Bei falscher Antwort legst du das Kärtchen nach links.

Wenn du alle Kärtchen des Stapels bearbeitet hast, solltest du die falsch beantworteten Kärtchen noch einmal bearbeiten.

2.) Üben zu zweit:

Mischt den Stapel der Kärtchen und legt ihn mit der Aufgabenseite nach oben auf den Tisch. Versucht dann abwechselnd, jeweils die Aufgabe des oberen Kärtchens richtig zu beantworten. Bei richtiger Antwort darf ein Spieler die Karte aufnehmen. Bei falscher Antwort kommt das Kärtchen wieder unten in den Stapel. Eine Übungsrunde ist beendet, wenn alle Kärtchen des Stapels aufgebraucht sind. Derjenige Spieler hat dann gewonnen, der am meisten Kärtchen gesammelt hat.

3.) Üben in der Gruppe (2-4 Mitspieler/innen):

Für dieses Lernspiel benötigt ihr eine Spielfigur und einen Würfel. Als Spielfigur könnt ihr einen Radiergummi oder einen anderen kleinen Gegenstand benutzen.

Legt zu Spielbeginn ca. 20 bis 30 Kärtchen mit der Aufgabenseite nach oben so auf den Tisch, dass ein Rundkurs entsteht. Die übrigen Kärtchen kommen mit der Aufgabenseite nach oben in einen Stapel.

Ein Spieler beginnt, indem er die Spielfigur auf ein Kärtchen der Wahl stellt und die Aufgabe dieses Kärtchens bearbeitet. Bei richtiger Antwort darf er das Kärtchen aufnehmen. Bei falscher Antwort kommt das Kärtchen in den Stapel der übrigen Kärtchen. Die Lücke wird durch das obere Kärtchen des Stapels aufgefüllt. Anschließend darf der nächste Spieler würfeln, die Spielfigur um die geworfene Augenzahl vorziehen und das Kärtchen, auf dem die Spielfigur landet, bearbeiten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Wenn keine Kärtchen mehr zum Auffüllen der Lücken vorhanden sind, lasst ihr den Rundkurs solange zusammenschrumpfen, bis nur noch ein Kärtchen übrig ist.

Derjenige Spieler, der am Ende die meisten Kärtchen gesammelt hat, hat gewonnen.

Gib alle einstelligen Teiler an von 4	Gib alle einstelligen Teiler an von 6	Gib alle einstelligen Teiler an von 8	Gib alle einstelligen Teiler an von 9
Gib alle einstelligen Teiler an von 10	Gib alle einstelligen Teiler an von 12	Gib alle einstelligen Teiler an von 14	Gib alle einstelligen Teiler an von 15
Gib alle einstelligen Teiler an von 16	Gib alle einstelligen Teiler an von 18	Gib alle einstelligen Teiler an von 20	Gib alle einstelligen Teiler an von 21
Gib alle einstelligen Teiler an von 24	Gib alle einstelligen Teiler an von 25	Gib alle einstelligen Teiler an von 27	Gib alle einstelligen Teiler an von 28
Gib alle einstelligen Teiler an von 30	Gib alle einstelligen Teiler an von 32	Gib alle einstelligen Teiler an von 35	Gib alle einstelligen Teiler an von 36
Gib alle einstelligen Teiler an von 40	Gib alle einstelligen Teiler an von 42	Gib alle einstelligen Teiler an von 45	Gib alle einstelligen Teiler an von 48
Gib alle einstelligen Teiler an von 49	Gib alle einstelligen Teiler an von 54	Gib alle einstelligen Teiler an von 56	Gib alle einstelligen Teiler an von 63
Gib alle einstelligen Teiler an von 64	Gib alle einstelligen Teiler an von 72	Gib alle einstelligen Teiler an von 81	



3; (9)



2; 4; (8)



2; 3; (6)



2; (4)



3; 5



2; 7



2; 3; 4; 6



2; 5



3; 7



2; 4; 5



2; 3; 6; 9



2; 4; 8



2; 4; 7



3; 9



5



2; 3; 4; 6; 8



2; 3; 4; 6; 9



5; 7



2; 4; 8



2; 3; 5; 6



2; 3; 4; 6; 8



3; 5; 9



2; 3; 6; 7



2; 4; 5; 8



3; 7; 9



2; 4; 7; 8



2; 3; 6; 9



7



3; 9



2; 4; 6; 8; 9



2; 4; 8

