

2

Zapfen-Einmaleins

1. Bündele Zapfen und erfinde Malaufgaben.
2. Gestalte ein *Forscherblatt*.

18 Zapfen ergeben
6 Dreier- oder
9 Zweierbündel.



1. Beschrifte Steine mit Ergebnissen einer Einmaleinsreihe.
2. Ziehe einen Stein und schreibe die passende Malaufgabe dazu.



23

Korken-Einmaleins

Korken lassen sich prima mit Gummiringen bündeln.

1. Probiere es aus und erfinde Malaufgaben.
2. Schreibe deine Malaufgaben auf.



1. Erkenne das Muster auf dem Foto und setze so fort.



- Wie viele Büroklammern brauchst du für die 5. Reihe?
- Wie viele Büroklammern würdest du für die 10. Reihe brauchen?
- Erkennst du eine mathematische Regel?

2. Denke dir eine Knobelaufgabe mit Büroklammern aus.

3. Gestalte dazu ein *Forscherblatt*.



35

Deckel-Einmaleins

Stellt ein Memory-Spiel zum Deckel-Einmaleins her.

