

HEIKE KUHN-BAMBERGER



# TIERISCH LEICHTES EINMALEINS



MIT TOLLEN SPIELEN  
ZUM ÜBEN UND LERNEN



# Tierisch leichtes Einmaleins

Autorin und Illustratorin: Heike Kuhn-Bamberger

Heike Kuhn-Bamberger:  
Tierisch leichtes Einmaleins

Doreen Fant Verlag, Vöhringen, 2016  
ISBN 978-3-943710-67-0  
© Doreen Fant Verlag, 2016

ISBN 978-3-943710-67-0

Neuaufgabe 2016

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Fant Verlags unzulässig.

Besuchen Sie uns auch im Internet: [www.fant-verlag.de](http://www.fant-verlag.de)

Liebe Kinder,

sicher freut ihr euch schon darauf, bald das Einmaleins zu beherrschen. Vielleicht habt ihr es in der Schule schon durchgenommen, müsst aber noch üben? Auf jeden Fall könnt ihr mit diesem Heft das Einmaleins mit Spaß erlernen.

Am Anfang solltet ihr euch auf Seite 6 das Merkblatt zu den Tausch- und Umkehraufgaben gut ansehen. Ihr könnt es beim Üben so lange daneben legen, bis ihr die Aufgaben auch ohne Hilfe lösen könnt.

Jede Reihe wird von einem anderen Tier begleitet, viele verschiedene Übungen bringen euch ans Ziel. Und wenn ihr mögt, könnt ihr bei den Aufgaben, die ihr schon gelöst habt, die Tiere bunt ausmalen.

Im hinteren Teil des Heftes habt ihr sogar die Möglichkeit, würfelnd das Einmaleins zu festigen. Die Spielregeln sagen euch, wie ihr den Schwierigkeitsgrad steigern könnt.

Die übersichtliche Einmaleinstabelle im Anhang dient zum Nachschlagen, Lernen oder auch zum Aufhängen an eure Pinnwand.

Was es mit den Tortenstücken auf sich hat, die ihr ebenfalls in diesem Heft findet, erkläre ich in jedem Kapitel. Eines verrate ich jetzt schon: Jede Einmaleinsreihe lässt sich zusammenpuzzeln.

Und nun wünsche ich euch viel Spaß beim Ausprobieren, Lernen und Schlauwerden!

Eure Heike Kuhn-Bamberger

# Inhaltsverzeichnis

<u>Thema: 2er-Reihe</u>	Seite
Die 2er-Reihe im Überblick	7
2er-Reihe-Torte	8
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	9
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	10
Nur für Profis	11
2er-Maus: Textaufgaben	12
 <u>Thema: 3er-Reihe</u>	
Die 3er-Reihe im Überblick	13
3er-Reihe-Torte	14
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	15
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	16
Nur für Profis	17
3er-Löwe: Textaufgaben	18
 <u>Thema: 4er-Reihe</u>	
Die 4er-Reihe im Überblick	19
4er-Reihe-Torte	20
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	21
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	22
Nur für Profis	23
4er-Igel: Textaufgaben	24
 <u>Thema: 5er-Reihe</u>	
Die 5er-Reihe im Überblick	25
5er-Reihe-Torte	26
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	27
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	28
Nur für Profis	29
5er-Eule: Textaufgaben	30
 <u>Thema: 6er-Reihe</u>	
Die 6er-Reihe im Überblick	31
6er-Reihe-Torte	32
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	33
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	34
Nur für Profis	35
6er-Elefant: Textaufgaben	36

<u>Thema: 7er-Reihe</u>	
Die 7er-Reihe im Überblick	37
7er-Reihe-Torte	38
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	39
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	40
Nur für Profis	41
7er-Vogel: Textaufgaben	42
 <u>Thema: 8er-Reihe</u>	
Die 8er-Reihe im Überblick	43
8er-Reihe-Torte	44
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	45
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	46
Nur für Profis	47
8er-Hund: Textaufgaben	48
 <u>Thema: 9er-Reihe</u>	
Die 9er-Reihe im Überblick	49
9er-Reihe-Torte	50
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	51
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	52
Nur für Profis	53
9er-Affe: Textaufgaben	54
 <u>Thema: 10er-Reihe</u>	
Die 10er-Reihe im Überblick	55
10er-Reihe-Torte	56
Zahlenstrahlrätsel; Übung macht den Meister	57
Markiere das richtige Ergebnis; Das schaffst du auch!	58
Nur für Profis	59
10er-Katze: Textaufgaben	60
 Das Einmaleins auf einen Blick	 61
Die Einmaleins-Torten	62
Lösungen	67
 <u>Anhang</u>	
Spielanleitung zum Einmaleins-Spiel	
Das Einmaleins-Spiel	
Einmaleinsrallye 2er-, 4er-, 8er-Reihe	
Einmaleinsrallye 3er-, 6er-, 9er-Reihe	
Einmaleinsrallye 5er-, 10er-Reihe	
Einmaleinsrallye 7er-Reihe	

# Tausch- und Umkehraufgaben

Tausch- und Umkehraufgaben sind toll, denn du musst nur eine Aufgabe lernen und kannst 8 Aufgaben lösen!

## Tauschaufgaben

Bei den Tauschaufgaben werden die **Zahlen** rechts und links vom Malpunkt **getauscht**. Die Aufgabe kann vorne oder hinten stehen.

	Aufgabe vorne	Aufgabe hinten
z.B.	$2 \cdot 5 = 10$	$10 = 2 \cdot 5$
Tausch:	$5 \cdot 2 = 10$	$10 = 5 \cdot 2$

## Umkehraufgaben

Bei den Umkehraufgaben wird der **Rechenweg umgekehrt**. Wie **PLUS** und **MINUS** sind auch **MAL** und **GETEILT** umgekehrte Rechenwege.

z.B.	$3 \cdot 7 = 21$	$21 = 3 \cdot 7$
Umkehr:	$7 = 21 : 3$	$21 : 3 = 7$
	$3 = 21 : 7$	$21 : 7 = 3$

Du lernst also zum Beispiel die Aufgabe  $7 \cdot 8 = 56$ . Damit kannst Du alle folgenden Aufgaben lösen:

### Mal (Tausch)

$$7 \cdot 8 = 56$$

$$8 \cdot 7 = 56$$

$$56 = 7 \cdot 8$$

$$56 = 8 \cdot 7$$

### Geteilt (Umkehr)

$$56 : 7 = 8$$

$$56 : 8 = 7$$

$$7 = 56 : 8$$

$$8 = 56 : 7$$

# ZER-REIHE



## Die 2er-Reihe im Überblick

Ergänze die Malaufgaben!

*Tipp: Wenn es dir schwer fällt, kannst du auch zuerst die Plusaufgabe rechnen.*

$$1 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{2}$$

$$6 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$2 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{4}$$

$$7 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$3 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$8 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$4 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$9 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

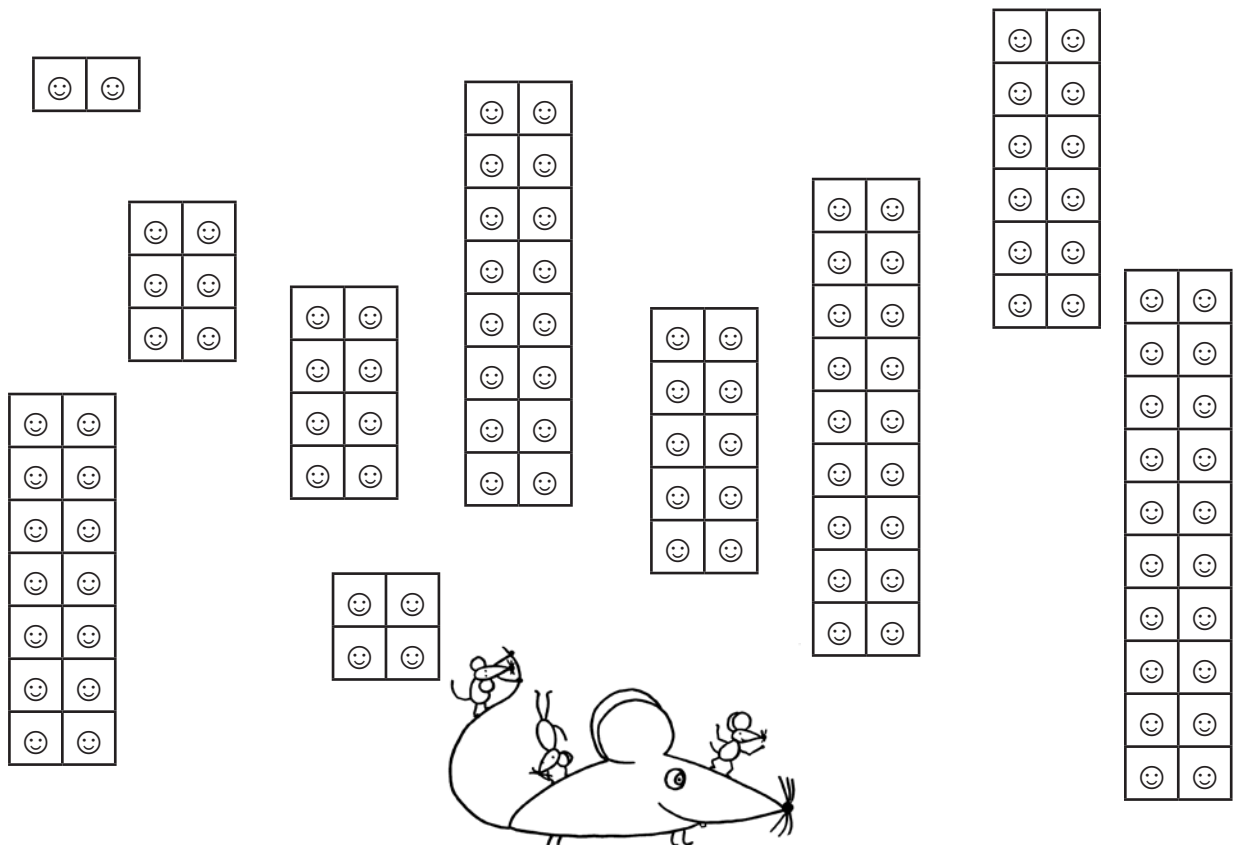
$$5 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$

$$10 \cdot 2 = \boxed{\phantom{00}} \boxed{\phantom{00}}$$



Ordne die Lachgesichter den richtigen Aufgaben zu!

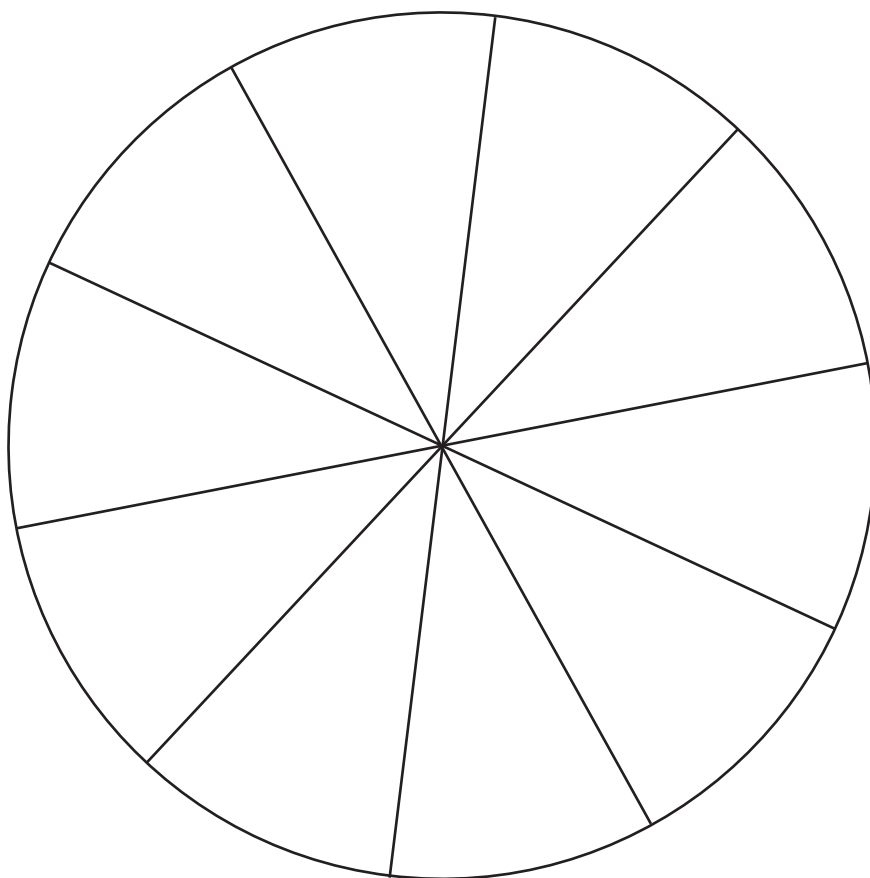
*Tipp: Male die Lachgesichter der Aufgaben, die dir schwerfallen, farbig an!*



2er-Reihe-Torte

Auf Seite 61 findest du ein Blatt mit zehn 2er-Reihe-Tortenstücken. Auf jedem von ihnen siehst du eine Aufgabe der 2er-Reihe und ein Ergebnis. Nur ist leider alles falsch zusammengesetzt.

Schneide deshalb die Tortenstücke entlang der Linien auseinander. Lege sie hier so auf, dass jeweils die Aufgabe an das passende Ergebnis stößt, wie beim Dominospiel. Du kannst die Teile danach in einem Briefumschlag aufbewahren und immer mal wieder zusammenpuzzeln. Wenn du die Reihe auswendig weißt, klebe hier alle Tortenstücke richtig auf.



Setze die Reihe fort:

2	4								
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--



# Zahlenstrahlrätzel

Auf dem Zahlenstrahl siehst du die Zahlen der 2er-Reihe. Hier ist jeder Zahl ein Buchstabe zugeordnet. Berechne die Aufgaben und suche am Zahlenstrahl jeweils das Ergebnis. Wenn du die zugehörigen Buchstaben unten in die Kästchen einträgst, erfährst du, wie die beiden Mäuse heißen.

L	E	U	M	N	D	I	P	S	A
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

	2	·	2	=		4			E
	4	·	2	=					
	7	·	2	=					
	1	·	2	=					
	2	·	7	=					
	1	0	·	2	=				
	2	·	3	=					
	5	·	2	=					

6	·	2	=						
8	·	2	=						
7	·	2	=						
2	·	2	=						
2	·	8	=						
9	·	2	=						
2	·	7	=						



Lösung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## Übung macht den Meister

Verbinde die Ergebnisse der 2er-Reihe! Beginne bei 1·2!

