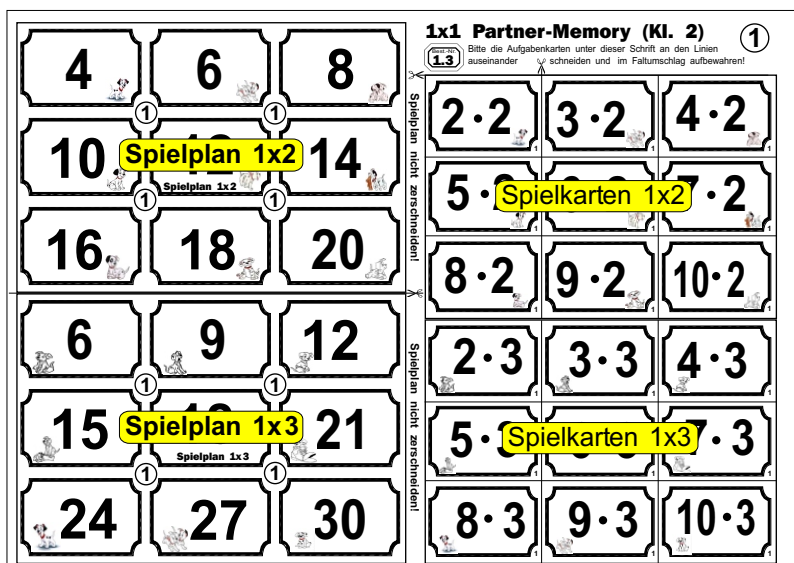


Rechnen macht Spaß!

Mit dem 1x1- Memory spielend das Einmaleins lernen!



1x1 Partner-Memory (Kl. 2)

Die Spielkarten befinden sich zusammen mit den jeweils 2 Spielplänen auf einem DIN A4-Bogen, der auf Karton ausgedruckt wird. (siehe Abbildung links) Die Spielkarten werden auseinander geschnitten und in den dafür vorgesehenen Faltumschlägen aufbewahrt.

Diese Faltumschläge werden auf Normalpapier ausgedruckt. Auf der Rückseite der Faltumschläge befindet sich zudem die Auflösung des Memorys.

Alle Teile eines Memorys können z.B. in einer Klarsichthülle aufbewahrt werden.

Spielplan (Originalgröße)



1

Nummer des Spielplanes

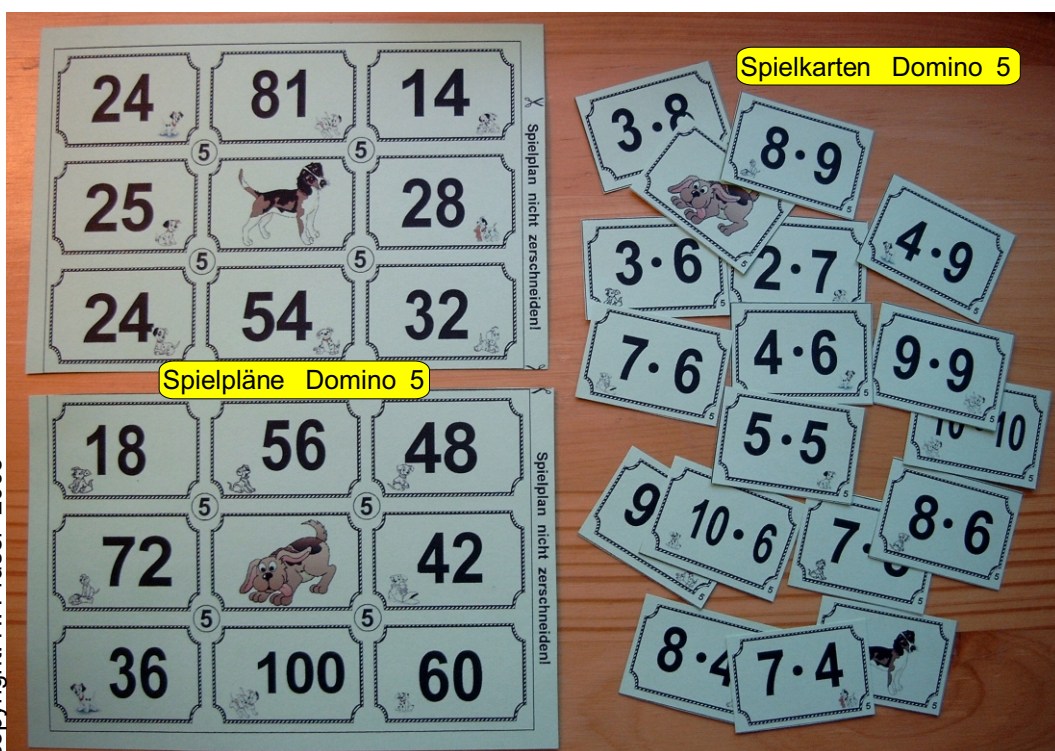
Das Ergebnisfeld auf dem Spielplan ist etwas größer als die Spielkarte. Das Bildmotiv auf Karte und Ergebnisfeld stimmt überein, wenn das Ergebnis richtig ist.

Spielkarte (Originalgröße)



Auf allen Spielkarten zum Memory Nr. 1 befindet sich unten rechts eine 1.

So kann keine Spielkarte vertauscht werden.



Das Foto zeigt die auf Karton ausgedruckten Spielpläne mit den Ergebnisfeldern

und rechts die auseinander geschnittenen Spielkarten von Domino 5.

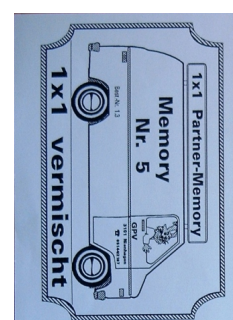
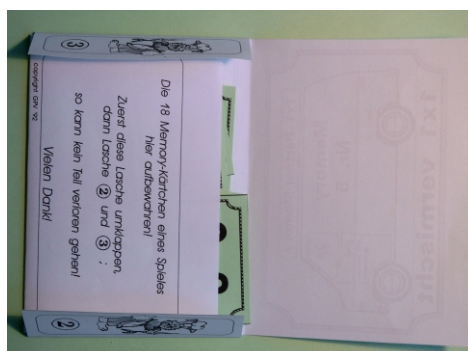


Die Spielkarten werden in Faltumschlägen aufbewahrt. Dazu werden die markierten Ecken abgetrennt. (siehe Foto links)

Die-Linien werden mit einem Messer eingeritzt, so dass sie sich bequem falzen lassen.



Die Spielkarten werden in den Faltumschlag gelegt und dieser wird wie auf dem Vordruck beschrieben zusammengefasst. So kann kein Teil verloren gehen!



Zum Erlernen des Einmaleins kann das Memory allein gespielt werden. Mehr Spaß macht es in Partnerarbeit. Hier eine mögliche Spielregel für 2 Schüler:

Spielregel Partner-Memory

2 Spieler spielen miteinander.

Jeder erhält einen der 2 zu den Aufgabenkarten gehörigen Spielpläne. Die Aufgabenkärtchen werden mit der beschrifteten Seite nach unten auf den Tisch gelegt und vermisch.

Spieler A deckt ein Aufgabenkärtchen auf und vergleicht die Ergebniszahl mit den Ergebnissen auf seinem Spielplan. Ist auf seinem Spielplan die Zahl vorhanden, so deckt er dieses Feld mit dem Aufgabenkärtchen ab und darf auch noch die nächste Karte aufdecken.

Ist die Ergebniszahl nicht auf seinem Spielplan vorhanden, muss er das Kärtchen wieder zurücklegen und darf dabei die Kärtchen durcheinandermischen, damit Spieler B die Karte nicht sofort findet. Jetzt ist Spieler B an der Reihe.

Ist ein Spielplan vollständig bedeckt, steht der "Gewinner" damit fest.