

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Die 18 Memory-Kärtchen eines Spieles
hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen,
dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

Vielen Dank!

copyright GPV '04

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

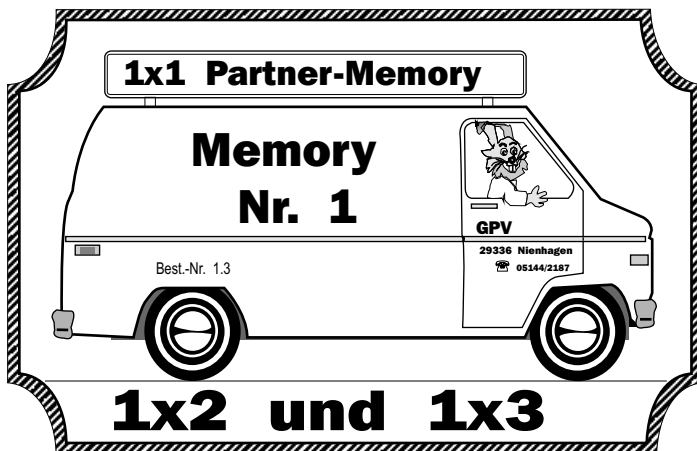


8.3	5.3	2.3	Lösung für Memory ①	8.2	5.2	2.2
9.3	6.3	3.3		9.2	6.2	3.2
10.3	7.3	4.3		10.2	7.2	4.2

Faltumschlag Memory 1.3 (Unterseite)



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Spielregel:

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.

1x1 Partner-Memory

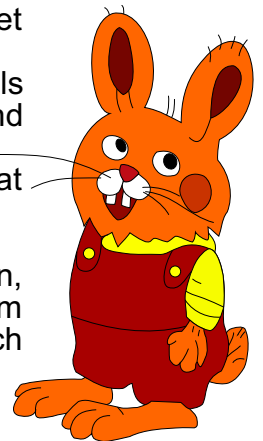
Mit dem 1x1- Memory spielend das Einmaleins lernen!

Der Faltumschlag Memory Nr.1 enthält die Aufgaben
zum 1x2 und 1x3. Auf jeder Aufgabenkarte befindet
sich unten rechts die Ziffer "1".

Zu diesen Aufgabenkärtchen gehören die ebenfalls
mit "1" gekennzeichneten Spielpläne mit dem 1x2 und
1x3.

Memory Nr. 5 enthält vermischte Aufgaben und hat
deshalb den höchsten Schwierigkeitsgrad.

Soll der Schwierigkeitsgrad weiter gesteigert werden,
können auch mehrere Memoryspiele gleichzeitig zum
Spielen benutzt werden. Auf diese Weise läßt sich
natürlich auch die Zahl der Mitspieler erhöhen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Die 18 Memory-Kärtchen eines Spieles
hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen,
dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

Vielen Dank!

copyright GPV '04

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Die 18 Memory-Kärtchen eines Spieles
hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen,
dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

Vielen Dank!

copyright GPV 2004

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

③



8.5	9.5	10.5
5.5	6.5	7.5
2.5	3.5	4.5
Lösung für Memory ②		
8.4	9.4	10.4
5.4	6.4	7.4
2.4	3.4	4.4

Faltumschlag Memory 1.3 (Unterseite)

②



③



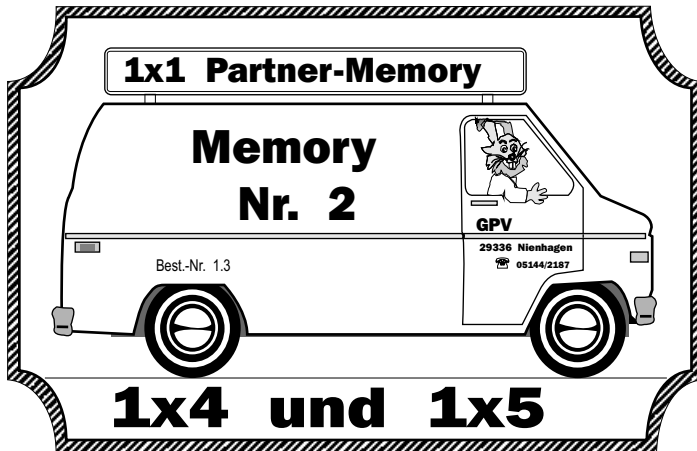
8.7	9.7	10.7
5.7	6.7	7.7
2.7	3.7	4.7
Lösung für Memory ③		
8.6	9.6	10.6
5.6	6.6	7.6
2.6	3.6	4.6

Faltumschlag Memory 1.3 (Unterseite)

②

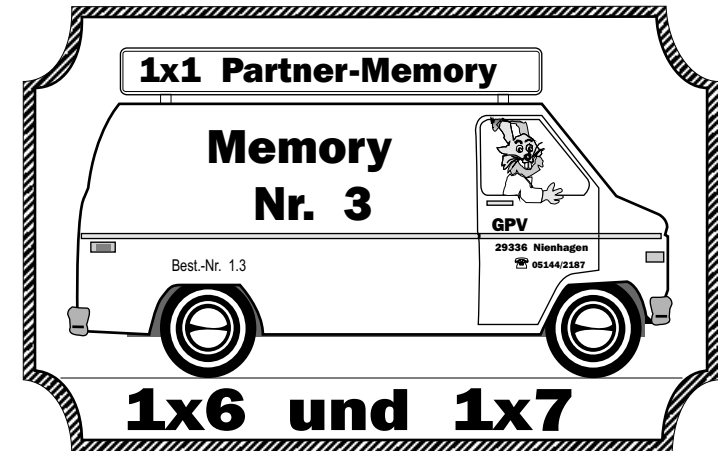


Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Die 18 Memory-Kärtchen eines Spieles
hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen,
dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

Vielen Dank!

copyright GPV '04

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Die 18 Memory-Kärtchen eines Spieles
hier aufbewahren!

Zuerst diese Lasche umklappen,
dann Lasche ② und ③;

so kann kein Teil verloren gehen!

Vielen Dank!

copyright GPV 2004

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Faltumschlag Memory 1.3 (Unterseite)

②



③



Faltumschlag Memory 1.3 (Unterseite)

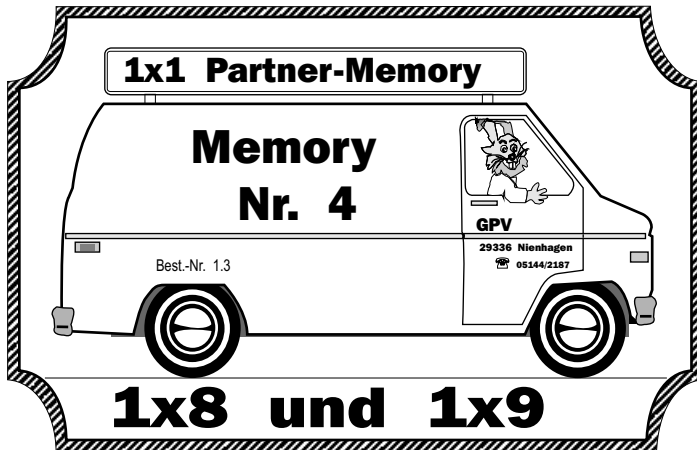
②



③

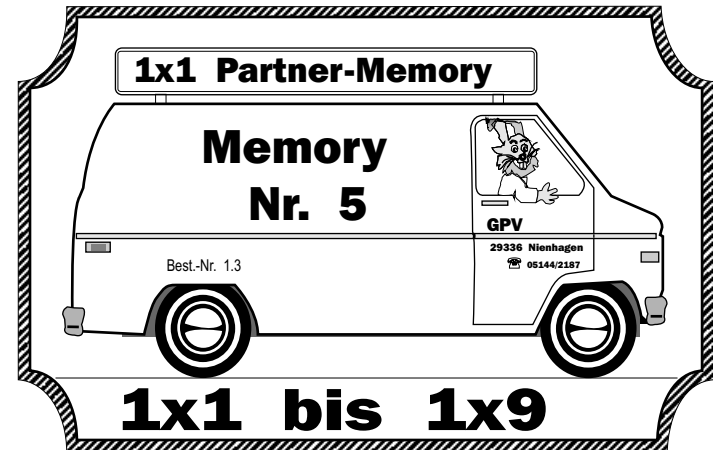


Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.

Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.



Dieses Eckstück mit der Schere
abschneiden.
Unterbrochene Linien mit Messerrücken
anritzen und dann falzen.