

Rechnen macht Spaß!

GPV
Best.-Nr.
2.4

DOMINO 2.4 zum Üben des Einmaleins

DOMINO 2.4 B1 7 · 6 = 42 Illustration: Bear with drum	B1 3 · 6 = 18 Illustration: Bear on tricycle	B1 4 · 6 = 24 Illustration: Bear in sailor suit	B1 8 · 7 = 56 Illustration: Rabbit
B1 6 · 6 = 36 Illustration: Bear with basket	B1 9 · 7 = 63 Illustration: Bear with violin	B1 8 · 6 = 48 Illustration: Bear in lab coat	B1 8 · 9 = 72 Illustration: Bear with basketball
B1 5 · 7 = 35 Illustration: Bear with basketball	B1 10 · 6 = 60 Illustration: Bear in sailor suit	B1 7 · 7 = 49 Illustration: Bear with star	B1 8 · 8 = 64 Illustration: Bear with book
B1 4 · 3 = 12 Illustration: Bear with book	B1 5 · 6 = 30 Illustration: Bear running	B1 6 · 9 = 54 Illustration: Bear with balloons	B1 5 · 4 = 20 Illustration: Bear with soccer ball
B1 8 · 5 = 40 Illustration: Bear with book	B1 5 · 9 = 45 Illustration: Bear with pencil	B1 4 · 7 = 28 Illustration: Bear with drum	

DOMINO 2.4 mit 5 vermischten Übungen zum kleinen Einmaleins



Jedes Blatt DIN A4 enthält 1 DOMINO-Spiel mit Multiplikationsaufgaben zum Einmaleins. Die Domino-Karten werden auf Papier oder Karton DIN A4 ausgedruckt und an den Linien auseinander geschnitten. Die Karten können in den ausdrucksfähigen Faltschlägen aufbewahrt werden.

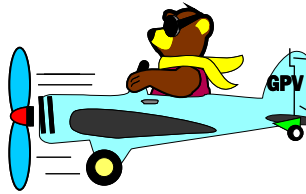
Auf jedem DOMINO-Kärtchen befindet sich die Nummer des DOMINOS: hier B1
So ist sichergestellt, dass kein Kärtchen mit anderen Spielen vertauscht werden kann.



Kontrollmarke

Jede DOMINO-Karte (außer Anfangs- und Schlusskarte) hat am linken und rechten Rand eine Kontrollmarke. Stimmt diese mit der Lösungskarte überein, kann man sicher sein, dass die Aufgabe richtig gelöst wurde.

A3 4 · 6 = 18 Illustration: Bear in green suit	A3 5 · 6 = 24 Illustration: Bear in blue suit	A3 6 · 6 = 30 Illustration: Bear in orange suit	A3 7 · 6 = 36 Illustration: Bear with paint bucket
--	---	---	--



Rechnen macht Spaß!



DOMINO 2.4 zum Üben des Einmaleins

Spielanleitung

Mit den 5 unterschiedlichen DOMINO-Spielen kann die Rechenfertigkeit spielerisch trainiert werden. Die Dominos können sowohl im Rahmen des Klassenunterrichts in Übungsphasen, zur inneren Differenzierung als auch im Förderunterricht und in der Freiarbeit eingesetzt werden. Jedes einzelne DOMINO-Spiel enthält 20 Aufgabenkärtchen und eignet sich besonders für Partnerarbeit.

Das Spiel kann in zwei Spielvarianten gespielt werden:

Die 20 DOMINO-Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und durcheinandergemischt.

Spielregel I (mit Wettkampfcharakter)

Beide Spieler lösen untereinander aus, wer das Spiel mit einer beliebigen Karte eröffnen darf. Der zweite Spieler darf dann die erste(n) Karte(n) sowohl links als auch rechts anlegen, wenn er sie denn unter seinen Karten findet. Kann er keine Karten (mehr) anlegen, ist der andere Spieler wieder am Zuge, usw. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten angelegt hat. Durch den Beginn mit einer beliebigen Karte werden taktische Überlegungen der Spieler herausgefordert, denn so lässt sich der Spielverlauf gezielt beeinflussen. Zudem erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, da auch zu vorliegenden Ergebnissen die passende Aufgabe gefunden werden muss.

Spielregel II (Ohne Wettkampfcharakter)

Das Auslegen der DOMINO-Kärtchen beginnt mit der "Anfangskarte". Wer die Lösungskarte unter seinen Karten hat, legt sie rechts an. Das Spiel wird mit der "Schlusskarte" beendet. Schon mit dem Verteilen der DOMINO-Kärtchen ist festgelegt, dass der Spieler mit der "Schlusskarte" als letzter seine Karte anlegen kann.