

Anleitung für die Einmaleins-Werkstatt

1. Einmaleins-Karten – selbstständig multiplizieren lernen

Mit diesen Einmaleins-Karten entdecken Kinder das kleine Einmaleins Schritt für Schritt. Auf den Karten werden alle Aufgaben des Kleinen Einmaleins gezeigt. Die Schüler können das Ergebnis mit den Karten-Rückseiten vergleichen. Diese zeigen das Ergebnis nicht als Zahl, sondern als Kästchen im Hunderterfeld. So wird aus einer abstrakten Rechnung ein anschauliches Bild – eine wichtige Hilfe, um Mengen zu verstehen und Zusammenhänge zu erkennen.

Die Kärtchen können in kleine Schachteln mit der Aufschrift: „Meine 1x1 Lernbox“ systematisch sortiert, geordnet und aufbewahrt werden.

So arbeitest du mit den Karten

Suche dir zunächst eine Einmaleinsreihe aus, die du üben möchtest.

Sieh dir jede Karte genau an. Lies die Aufgabe laut vor und versuche zuerst, das Ergebnis selbst zu nennen. Anschließend kontrollierst du deine Lösung mit der Zeichnung auf der Karten-Rückseite. Das Punktefeld zeigt die Multiplikation als Rechteck und hilft dir dabei, das Ergebnis nicht nur auswendig zu lernen, sondern auch zu verstehen.

Arbeite Karte für Karte in deinem eigenen Tempo. Schwierige Aufgaben kannst du beiseitelegen und später noch einmal wiederholen.

Erweiterungen

Lege die Karten in die richtige Reihenfolge.

Sortiere sie nach den Ergebnissen.

Suche Tauschaufgaben, zum Beispiel 3×4 und 4×3 .

Nutze die Karten gemeinsam mit Perlenmaterial, Rechenplättchen oder dem Hunderterfeld und lege jede Aufgabe nach.

Montessori-Idee

Kinder lernen besonders nachhaltig, wenn sie selbst entdecken dürfen. Die Karten laden zum eigenständigen Arbeiten ein, ermöglichen eine direkte Kontrolle und fördern das Verständnis für mathematische Strukturen. Durch das wiederholte Betrachten der Punktfelder entsteht allmählich ein inneres Bild der Multiplikation – ein wichtiger Schritt vom konkreten Handeln zum sicheren Kopfrechnen.

Alter: ab ca. 6 Jahren

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Freiarbeit

Inhalt: Einmaleinsreihen von 1 bis 10 mit anschaulicher Mengendarstellung und Aufdrucke für 1x1-Schachteln.

2. Einmaleins-Räder – Zusammenhänge entdecken und sicher rechnen

Die Einmaleins-Räder laden Kinder dazu ein, das kleine Einmaleins auf eine neue und spannende Art zu erforschen. Im Mittelpunkt steht jeweils eine Einmaleinsreihe. Die fehlenden Ergebnisse werden selbstständig ergänzt und anschließend kontrolliert. Durch die kreisförmige Anordnung erkennen Kinder schnell wiederkehrende Muster und entwickeln ein Gefühl für die Struktur der Multiplikation. Die Trainingskarten eignen sich für die Reihen von 2 bis 10 und können immer wieder verwendet werden.

So arbeitest du mit den Einmaleins-Rädern

Suche dir ein Einmaleins-Rad aus.

Sieh dir die Zahl in der Mitte an. Sie gibt an, welche Einmaleinsreihe geübt wird.

Rechne nun die fehlenden Aufgaben aus und schreibe die Ergebnisse mit einem Folienstift in die freien Felder. Wenn alle Felder ausgefüllt sind, vergleichst du deine Lösungen mit der Lösungskarte. Anschließend wischst du die Karte sauber und kannst sie jederzeit erneut verwenden.

Erweiterungen

Bearbeite die Räder zunächst der Reihe nach und später in beliebiger Reihenfolge.

Stoppe die Zeit und beobachte, wie du mit etwas Übung immer schneller wirst.

Nenne zu jedem Ergebnis die passende Aufgabe, ohne auf das Rad zu schauen.

Lege die Aufgaben zusätzlich mit Perlenmaterial, Rechenplättchen oder dem Hunderterfeld nach und überprüfe deine Ergebnisse.

Arbeite gemeinsam mit einem Partner: Einer nennt die Aufgabe, der andere findet das Ergebnis.

Montessori-Idee

Kinder lernen Mathematik besonders nachhaltig, wenn sie Strukturen selbst entdecken. Die Einmaleins-Räder fördern genau dieses entdeckende Lernen. Statt einzelne Aufgaben nur auswendig zu lernen, erkennen Kinder Gesetzmäßigkeiten innerhalb einer Einmaleinsreihe. Durch die Möglichkeit der Selbstkontrolle und

die wiederverwendbaren Karten arbeiten sie eigenständig, konzentriert und in ihrem individuellen Lerntempo – ganz im Sinne der Montessori-Pädagogik.

Alter: ab ca. 6 Jahren

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Freiarbeit

Inhalt: Wiederverwendbare Trainingskarten zu den Einmaleinsreihen von 2 bis 10 mit separaten Lösungskarten zur Selbstkontrolle.

3. Einmaleins-Kopfrechenspiel – rechnen, lesen und gemeinsam lernen

1. Variante:

Die Kärtchen des Kopfrechenspiels werden gleichmäßig unter allen Spielern verteilt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er die Einmaleins-Aufgabe vorliest, die auf dem Gesicht des blauen Knuddel-Monsters steht. Jetzt rechnen alle Spieler und sehen nach, ob sie die Lösungskarte besitzen. Die Lösungskarte zeigt im oberen, weißen Teil das Ergebnis. Wer richtig gerechnet hat und die entsprechende Lösungskarte besitzt, bekommt die passende Aufgabenkarte dazu und darf das Kartenpärchen behalten. Wer zum Schluss die meisten Kartenpaare besitzt, ist Einmaleins-König und darf die nächste Spielrunde beginnen.

2. Variante:

Dieses Einmaleins-Kopfrechenspiel verbindet Bewegung im Denken mit sicherem Rechnen. Die Kinder lösen nacheinander Multiplikationsaufgaben und suchen anschließend die Karte mit dem passenden Ergebnis. Dort wartet bereits die nächste Aufgabe. So entsteht eine spannende Rechenkette, die erst mit der Endkarte abgeschlossen ist. Durch das ständige Rechnen und Kontrollieren werden die Einmaleinsreihen spielerisch gefestigt, ohne dass das Lernen wie klassisches Üben wirkt. Das Spiel beginnt mit einer Startkarte und endet erst, wenn die letzte Lösung gefunden wurde.

So wird gespielt

Lege alle Karten gemischt auf den Tisch oder verteile sie im Raum.

Ein Kind beginnt mit der Startkarte und löst die erste Aufgabe. Nun sucht es die Karte, auf der dieses Ergebnis steht. Dort findet es gleichzeitig die nächste Einmaleinsaufgabe. Diese wird gelöst, anschließend wird wieder die passende Lösungskarte gesucht. So arbeitet sich das Kind Schritt für Schritt durch die gesamte Rechenkette, bis schließlich die Endkarte erreicht ist.

Montessori-Idee

Lernen gelingt besonders nachhaltig, wenn Kinder selbst aktiv werden. Bei diesem Kopfrechenspiel kontrollieren sie ihre Ergebnisse unmittelbar durch die nächste Karte. Stimmt das Ergebnis nicht, geht die Rechenkette nicht weiter. So entsteht eine natürliche Selbstkontrolle, die zum eigenständigen Denken anregt und das Vertrauen in die eigenen mathematischen Fähigkeiten stärkt. Das spielerische Format motiviert auch Kinder, die beim klassischen Einmaleins-Training noch unsicher sind.

Alter: ab ca. 6 Jahren

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit oder Kleingruppe

Inhalt: Rechenkette mit Start- und Endkarte zur Festigung des kleinen Einmaleins durch selbstständiges Kopfrechnen und unmittelbare Selbstkontrolle.

Wir wünschen allen fleißigen Rechenkünstlern viel Erfolg und Freude beim spielerischen Erlernen des Einmaleins mit der Einmaleins-Werkstatt!

