

# Einmaleins

Informationen für Lehrpersonen



1/3

<b>Arbeitsauftrag</b>	Die SuS spielen das Spiel in angepasster Version, um das 1x1 zu repetieren und zu festigen.
<b>Ziel</b>	Die Schülerinnen und Schüler können das einfache Einmaleins im Spiel anwenden
<b>Material</b>	Arbeitsblatt Spielkarten (02a) 1 Brändi-Dog-Spiel (idealerweise 1 pro Gruppe)
<b>Sozialform</b>	EA, PA
<b>Zeit</b>	45'

Zusätzliche  
Informationen:

- Brändi Dog: Bestandteile eines Spiels (Lieferumfang):  
<https://www.braendi-shop.ch/de/A~SB.A01-01>  
 (20 % Rabatt, wenn direkt über die Stiftung Brändi bestellt wird. Liefer- und Rechnungsadresse muss hierfür eine Schule sein).

# Einmaleins

Informationen für Lehrpersonen



## Einmaleins mit Brändi Dog

Als Einstieg üben die SuS die 2er bis 8er-Reihen mithilfe der Spielbeschreibung auf dem untenstehenden Arbeitsblatt.

Weiterführend beinhaltet das Dokument 02a Spielkarten mit Multiplikations- und Divisionsaufgaben. Das Dokument beinhaltet auch leere Karten, auf welchen die SuS selbst Multiplikationsaufgaben erstellen können.

Diese Spielkarten können entweder die regulären Spielkarten ersetzen oder es könnten Bonusfelder integriert werden, die Sie mit einem Post-It (oder kleinen Stickern) auf dem Spielbrett markieren. Wenn die SuS auf ein solches Feld gelangen oder dieses überschreiten, ziehen Sie eine dieser Spielkarten. Wird die Multiplikations- oder Divisionsaufgabe richtig gelöst, dürfen Sie die entsprechende Anzahl Felder zusätzlich ziehen.

Alternativ können daraus auch Challenges gemacht werden, so dass die Karte in der Mitte aufgedeckt wird und der Spieler oder die Spielerin, welche die Aufgabe am schnellsten löst, die zusätzlichen Züge erhält

### Beispiel:

Die gezogene Karte zeigt "14 : 2". Wer zuerst "Sieben" ruft, darf sieben zusätzliche Felder ziehen.

### Beispiel für den Spielverlauf:

Runde 1 (2er-Reihe)

Spieler A würfelt eine 3:  $3 \times 2 = 6$ . Spieler A geht 6 Schritte.

Spieler B würfelt eine 5:  $5 \times 2 = 10$ . Spieler B geht 10 Schritte.

Spieler C würfelt eine 2:  $2 \times 2 = 4$ . Spieler C geht 4 Schritte.

Spieler D würfelt eine 6:  $6 \times 2 = 12$ . Spieler D geht 12 Schritte.

Runde 2 (3er-Reihe):

Spieler A würfelt eine 4:  $4 \times 3 = 12$ . Spieler A geht 12 Schritte.

Spieler B würfelt eine 2:  $2 \times 3 = 6$ . Spieler B geht 6 Schritte.

Spieler C würfelt eine 5:  $5 \times 3 = 15$ . Spieler C geht 15 Schritte.

Spieler D würfelt eine 3:  $3 \times 3 = 9$ . Spieler D geht 9 Schritte.

Und so weiter bis zur 8er-Reihe.

# Einmaleins

Arbeitsmaterial



3/3

## Einmaleins

### Aufgabe:

Bildet Vierergruppen und setzt euch an ein Brändi-Dog-Spielbrett. Jede Gruppe benötigt nur die Murmeln und einen Würfel.

Ihr startet mit der 2er-Reihe. Das Spiel endet mit der 8er-Reihe.

### Spielablauf:

Würfelt abwechselnd.

Wenn du an der Reihe bist, würfle und multipliziere die gewürfelte Zahl mit der aktuellen Reihe.

Wenn du den «Dog» würfelst, darfst du die Zahl selbst bestimmen.



### Beispiel für die 2er-Reihe:

*Du würfelst eine 4.*

*Dann rechnest du:  $4 \times 2 = 8$ .*

*Du darfst 8 Schritte vorwärts gehen.*

Nach einer Runde wechselt ihr zur nächsten Reihe:

- Start mit der 2er-Reihe.
- Dann die 3er-Reihe.
- Weiter mit der 4er-Reihe.
- Und so weiter bis zur 8er-Reihe.

### Zieleinlauf:

Die Murmeln müssen bei dieser Spielweise nicht genau ins Ziel einquartiert werden.

Wenn du eine zu hohe Zahl würfelst, kann die Murmel in die Mitte gelegt werden, ähnlich wie beim Spiel «Eile mit Weile».