

Aufwachsen mit Jumbo

Mit der Reihe „ich lerne ...“ erwerben Kinder auf spielerische Weise die wichtigsten Grundfertigkeiten. Die Spiele werden in Zusammenarbeit mit Fachleuten entwickelt und stimmen mit dem Lehrplan und den Erfahrungen des Kindes überein. Die „ich lerne ...“-Reihe verfügt über passende Spiele für alle Altersgruppen.

Meine ersten
Lernspiele **1+**

Entwicklung
grundlegender
Fähigkeiten **2+**

Auf dem Weg
zum Kindergarten **3+**

Kindergarten **4+**

Auf dem Weg
zur Grundschule **5+**

Grundschule • Klasse 1 **6+**



Das kleine Einmaleins



Mit dem Spiel „Ich lerne das Einmaleins“ lernen Kinder auf spielerische Weise die 1er- bis 10er-Reihe. Im ersten Schuljahr lernen die meisten Kinder schon die 1er-Reihe. Sie entdecken Muster, die ihnen dabei helfen, rechnen zu lernen. Im zweiten Schuljahr kommen die 1er-, 2er-, 3er-, 4er-, 5er- und 10er-Reihe hinzu und im dritten Schuljahr dann auch die 6er-, 7er-, 8er- und 9er-Reihe.

Es bereitet Kindern oft Mühe, diese Multiplikationsreihen zu lernen und zu behalten (sog. Automatisieren). Daher ist kontinuierliches Üben ganz wichtig. Das kleine Einmaleins gehört zu den Grundlagen der Mathematik und ist in den höheren Klassen auch bei anderen Rechenarten wichtig z. B. beim großen Einmaleins sowie beim Dividieren mit und ohne Restsummen.

Das Spiel „Ich lerne das Einmaleins“ hilft beim Üben des kleinen Einmaleins. Die Kinder lernen mit den selbstkorrigierenden Zahlenplättchen und dem speziellen Einmaleins-Poster die Multiplikationsreihen von 1 bis 10 schneller auswendig und können dadurch rascher fehlerfrei rechnen. So übt das Kind zu Hause, was es später auch in der Schule lernt!

• Inhalt:

5 doppelseitig bedruckte Rechentafeln,
42 Zahlenplättchen, Poster mit Einmaleins-Tabelle,

• Allein spielen

Alle Plättchen werden mit der Zahl nach oben auf den Tisch gelegt. Das Kind nimmt sich eine Rechentafel. Auf beiden Seiten der Tafel ist eine Einmaleins-Reihe abgebildet.

Tipp: Wir empfehlen, mit einer niedrigen Zahl anzufangen und dann allmählich mit höheren Zahlen weiterzumachen. Am besten beginnt das Kind mit der 1er-Reihe. Wenn das Kind diese Reihe auswendig gelernt hat, folgen die Einmaleins-Reihen der Zahlen 2, 3, 4, 5 und 10. Anschließend kann auch mit den schwierigeren Reihen gespielt werden.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
2021 Royal Jumbo B.V., Jumbodiset Group. All rights reserved



jumbo.eu

19872

Grundschule • Klasse 1

6+

Sobald das Kind alle Reihen kennt, kann es die Rechentafeln auch mischen. Es bildet dann einen Stapel und versucht, die Einmaleins-Reihen nacheinander ohne Fehler zu berechnen. Jede Reihe besteht aus zehn Rechenaufgaben. Auf Tafel 1 stehen die Aufgaben 1×1 , 2×1 , 3×1 usw. Das Kind fängt mit der ersten Rechenaufgabe an, also links oben auf der Tafel. Wenn es das Ergebnis der Aufgabe kennt, sucht es das passende Zahlenplättchen und legt es mit der Zahl nach oben auf die Tafel. So berechnet das Kind alle zehn Aufgaben. Wenn es dann die Zahlenplättchen umdreht, kann es kontrollieren, ob es die Rechenaufgaben richtig gelöst hat. Stimmt die Abbildung mit der Abbildung auf der Tafel überein? Dann ist die Aufgabe richtig gelöst.



• Gemeinsam spielen

Vor dem Spielbeginn werden die Plättchen mit der Zahl nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Rechentafel aus. Bereitet den Kindern das Einmaleins noch Mühe? Dann sollten sie mit einer der Tafeln für die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 oder 10 beginnen. Der jüngste Spieler fängt an. Er sieht sich die Tafel an und sucht eine Aufgabe aus. Dann nennt er laut die Aufgabe und das Ergebnis, zum Beispiel: „ $4 \times 2 = 8$ “.

Anschließend nimmt der Spieler sich das Plättchen mit der Zahl 8 und kontrolliert, ob die Antwort richtig ist, indem er sich die Abbildung auf der Rückseite des Plättchens anschaut. Ist die Antwort richtig? Dann legt der Spieler dieses Zahlenplättchen auf seine Tafel. Wenn die Antwort falsch ist, muss er das Plättchen wieder auf den Tisch legen. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Aufgepasst! Es gibt für jede Zahl nur ein einziges Plättchen, also nur eine einzige 16, eine einzige 18 usw. Es kann also sein, dass mehrere Spieler dasselbe Plättchen benötigen. Ein gewonnenes Plättchen darf einem Spieler jedoch nicht weggenommen werden.

Die Partie endet, sobald die Tafel eines Spielers voll ist oder wenn ein Spieler keine Plättchen mehr auf seine Tafel legen kann, weil die benötigten Plättchen bereits bei anderen Spielern auf der Tafel liegen. Jeder Spieler zählt seine Plättchen. Der Spieler mit den meisten Plättchen gewinnt.

• Das Einmaleins-Poster

Zu dem Spiel gehört auch ein Poster mit einer Einmaleins-Übersicht und einer Einmaleins-Tabelle. Das Poster unterstützt das Erlernen der Multiplikationsreihen, denn vor oder nach dem Spielen können die Kinder sich die Reihen noch einmal anschauen. Alle Einmaleins-Reihen auf einen Blick bieten eine nützliche Übersicht und tragen dazu bei, die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Reihen zu erkennen. Es empfiehlt sich, das Poster so aufzuhängen, dass das Kind es regelmäßig sieht. Dann kann das Kind sich das Poster immer wieder anschauen und die Einmaleins-Reihen mit den Lösungen laut vorsprechen.

