

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$1 \cdot 1$$

$$2 \cdot 1$$

$$3 \cdot 1$$

$$4 \cdot 1$$

$$5 \cdot 1$$

$$6 \cdot 1$$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$7 \cdot 1$$

$$8 \cdot 1$$

$$9 \cdot 1$$

$$10 \cdot 1$$

1

2

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

3

4

5

6

7

8

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

9

10

1 · 2

2 · 2

3 · 2

4 · 2

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$5 \cdot 2$$

$$6 \cdot 2$$

$$7 \cdot 2$$

$$8 \cdot 2$$

$$9 \cdot 2$$

$$10 \cdot 2$$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

2

4

6

8

10

12

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

14

16

18

20

1 · 3

2 · 3

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$3 \cdot 3$$

$$4 \cdot 3$$

$$5 \cdot 3$$

$$6 \cdot 3$$

$$7 \cdot 3$$

$$8 \cdot 3$$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$9 \cdot 3$$

$$10 \cdot 3$$

3

6

9

12

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

15

18

21

24

27

30

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$1 \cdot 4$

$2 \cdot 4$

$3 \cdot 4$

$4 \cdot 4$

$5 \cdot 4$

$6 \cdot 4$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$7 \cdot 4$$

$$8 \cdot 4$$

$$9 \cdot 4$$

$$10 \cdot 4$$

4

8

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

12

16

20

24

28

32

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

36

40

1 · 5

2 · 5

3 · 5

4 · 5

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$5 \cdot 5$$

$$6 \cdot 5$$

$$7 \cdot 5$$

$$8 \cdot 5$$

$$9 \cdot 5$$

$$10 \cdot 5$$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

5

10

15

20

25

30

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

35

40

45

50

1 · 6

2 · 6

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$3 \cdot 6$

$4 \cdot 6$

$5 \cdot 6$

$6 \cdot 6$

$7 \cdot 6$

$8 \cdot 6$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$9 \cdot 6$$

$$10 \cdot 6$$

6

12

18

24

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

30

36

42

48

54

60

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$1 \cdot 7$

$2 \cdot 7$

$3 \cdot 7$

$4 \cdot 7$

$5 \cdot 7$

$6 \cdot 7$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$7 \cdot 7$$

$$8 \cdot 7$$

$$9 \cdot 7$$

$$10 \cdot 7$$

7

14

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

21

28

35

42

49

56

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

63

70

1 · 8

2 · 8

3 · 8

4 · 8

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$5 \cdot 8$

$6 \cdot 8$

$7 \cdot 8$

$8 \cdot 8$

$9 \cdot 8$

$10 \cdot 8$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

8

16

24

32

40

48

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

56

64

72

80

1 · 9

2 · 9

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$3 \cdot 9$

$4 \cdot 9$

$5 \cdot 9$

$6 \cdot 9$

$7 \cdot 9$

$8 \cdot 9$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$9 \cdot 9$$

$$10 \cdot 9$$

9

18

27

36

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

45

54

63

72

81

90

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$$1 \cdot 10$$

$$2 \cdot 10$$

$$3 \cdot 10$$

$$4 \cdot 10$$

$$5 \cdot 10$$

$$6 \cdot 10$$

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

$7 \cdot 10$	$8 \cdot 10$
$9 \cdot 10$	$10 \cdot 10$
10	20

Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

30

40

50

60

70

80

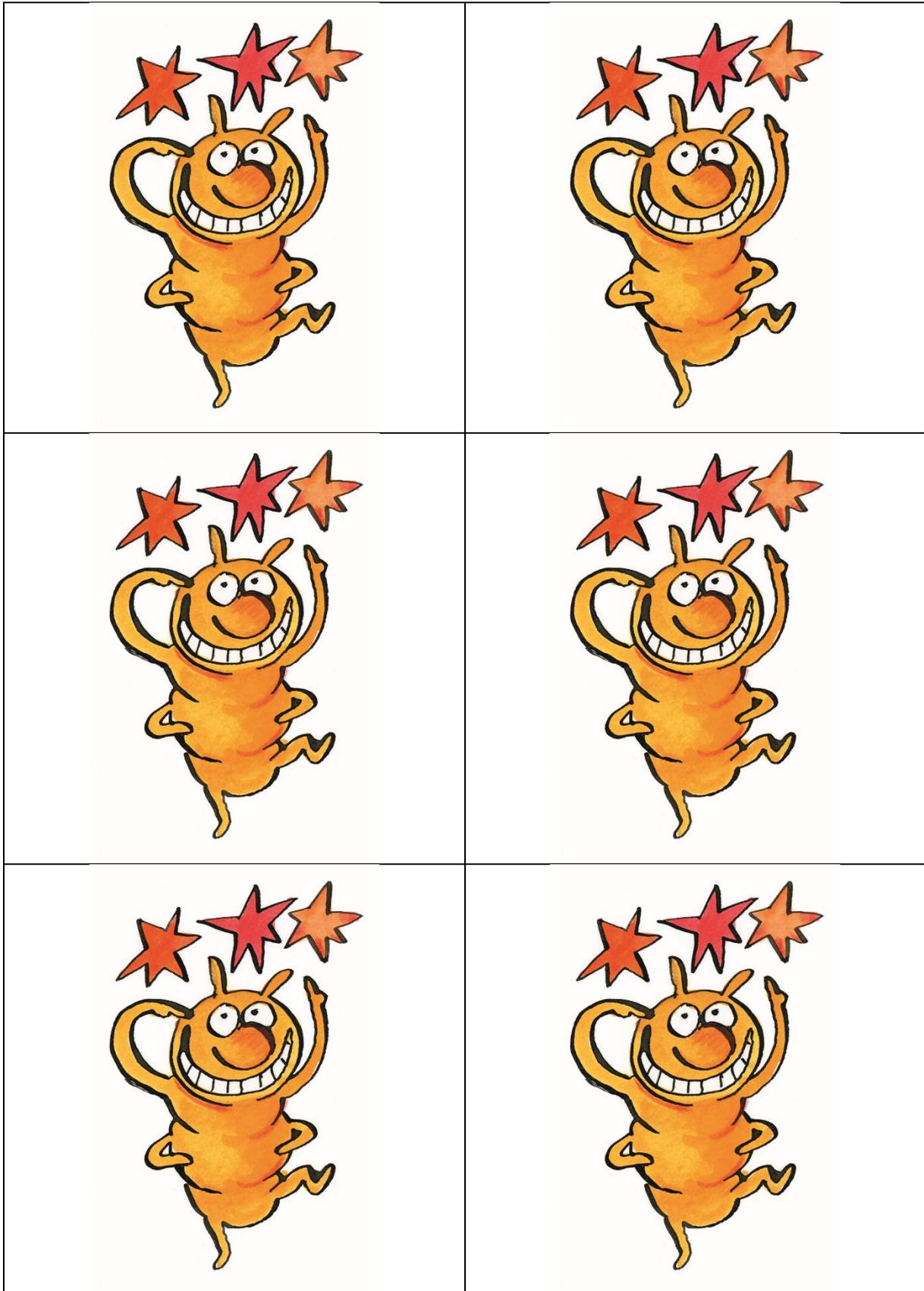
Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

90

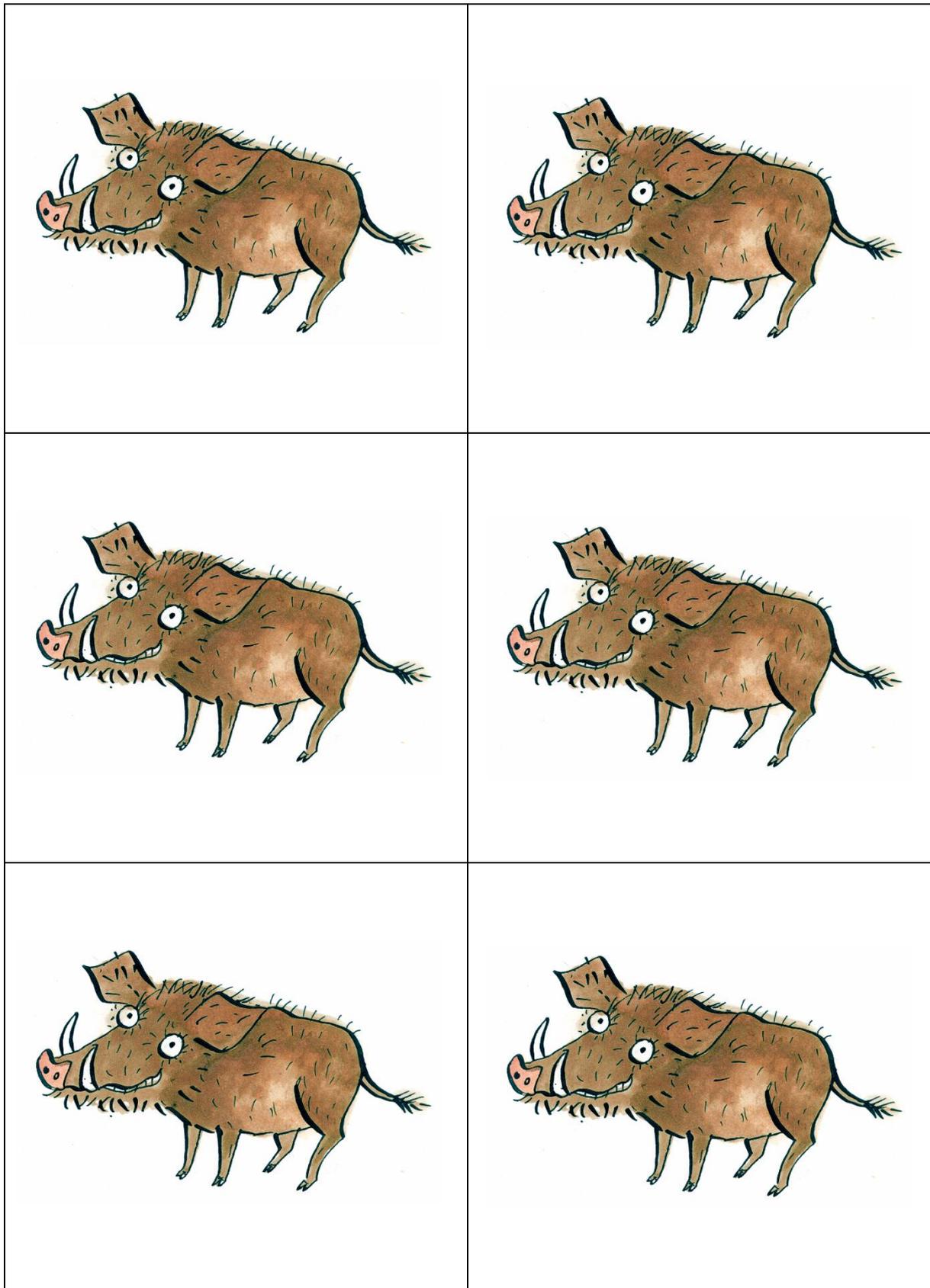
100



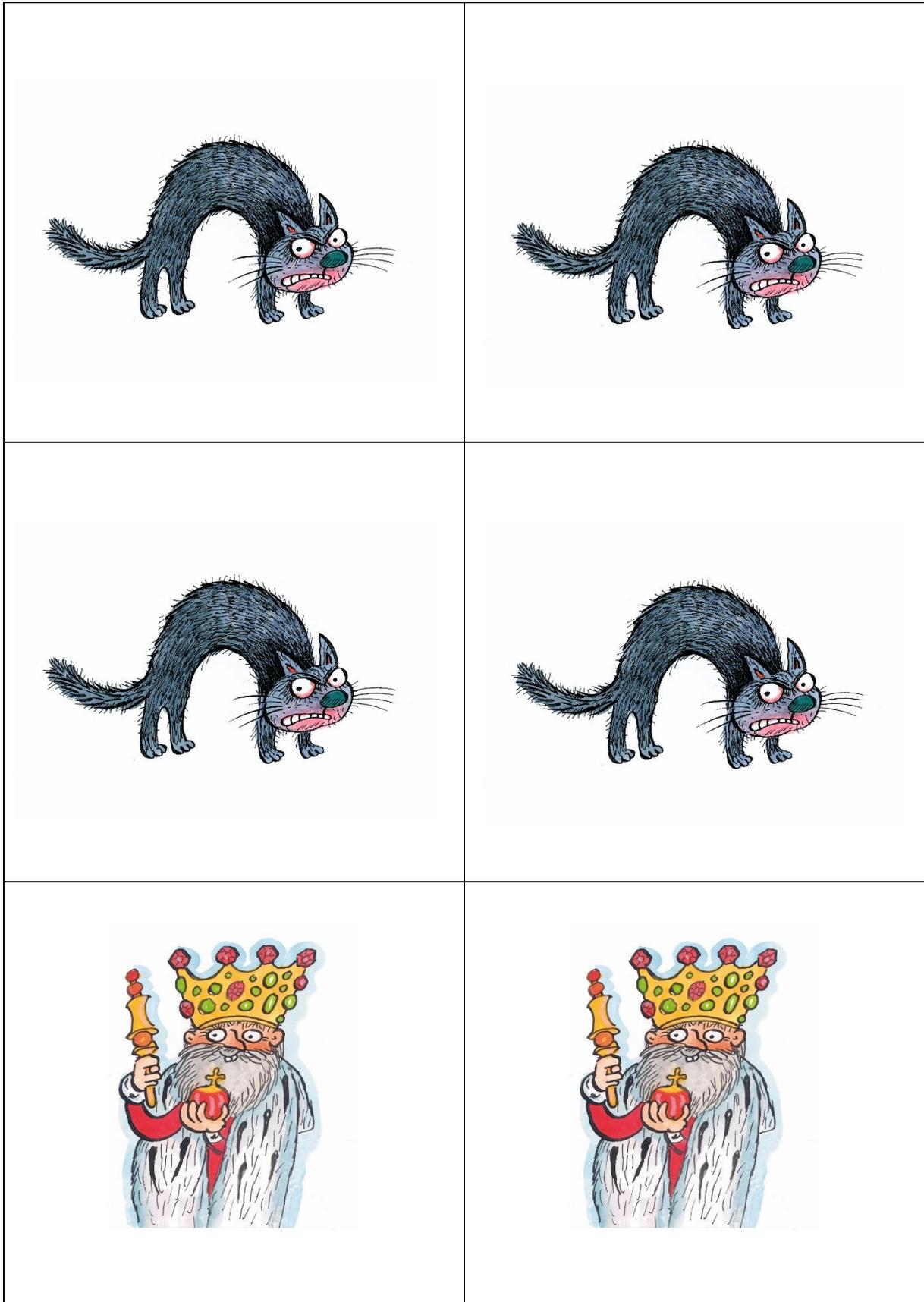
Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory



Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory



Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory



Zahlenkärtchen zum Einmaleins – für Kartei und Memory

Memory:

Die Zahlenkärtchen werden mit der unbeschrifteten Rückseite nach oben aufgelegt. Es können auch nur einzelne Malreihen ausgewählt werden, um das Spiel nicht zu schwierig zu machen.

Je nach Zahlenkärtchenumfang können Bildkärtchen untergemischt werden.



Joker: Man darf zweimal hintereinander aufdecken.



Wildschwein: Man muss eine Aufgabe der Mitspieler-Kinder erfüllen. Das kann ein Purzelbaum sein, Karaoke singen, zu einem Song tanzen, dreimal in den Keller laufen ...



Schwarzer Kater: drei Runden aussetzen!



König: steht für fünf Kartenpaare, die am Schluss dazugerechnet werden dürfen.

Das erste Kind beginnt. Es darf zwei Kärtchen aufdecken. Wenn Malrechnung und Ergebnis zusammenpassen, darf es die beiden Karten behalten. Wenn nicht, werden sie wieder an dieselben Stellen verdeckt zurückgelegt. Das nächste Kind ist dran.

Siegerin oder Sieger ist, wer die meisten Kärtchenpaare sammeln konnte bzw. den größten Kärtchenstapel hat.

Lernkartei:

Die Kärtchen können auch gemeinsam mit der Lernkartei (zwei kleine Schachteln tun's auch) verwendet werden: Alle Rechnungen, die noch nicht beherrscht werden, kommen zurück in das entsprechende Register/die entsprechende Schachtel. Es wird so lange geübt, bis das Register/die Schachtel leer ist.

Auch hier können die Bildkärtchen untergemischt werden: Wird der Joker gezogen, gibt es eine Belohnung (10 Cent, ein Keks, Obst, ein Bussi ...), kommt das Wildschwein, muss man 10 „Hampelmänner“ vorturnen, beim schwarzen Kater muss man wieder von vorn anfangen, beim König muss Mama oder Papa weiterrechnen – Möglichkeiten gibt es viele!

Eine Lernkartei soll nicht an einem Tag „geleert“ werden – immer wieder einmal hineingreifen und ein paar Rechnungen lösen, verstärkt den Trainings- und Merkeffekt!