

Einmaleins-Kärtchen: Division



Ausdruck der Kärtchen:

Drucke zuerst die Vorderseiten der Kärtchen aus (Seiten 2 und 3). Drucke anschließend die Lösungsseiten (Seiten 4 und 5) auf die Rückseite der Kärtchen. Dazu musst du die mit der Vorderseite bedruckten Blätter so in deinen Drucker legen, dass die noch leeren Rückseiten bedruckt werden. Achte dabei darauf, dass die Lösungsseiten beim Ausdruck nicht auf dem Kopf stehen.

Die Rückseite mit den Lösungen erkennst du an dem Hakensymbol ☒.

Anhand der Linien der Vorderseite kannst du die Kärtchen dann ausschneiden.

Lernspielvorschläge:

1.) Üben allein:

Mische den Stapel der Kärtchen und bearbeite immer jeweils das obere Kärtchen des Stapels. Wenn deine Antwort richtig war, legst du das Kärtchen nach rechts. Bei falscher Antwort legst du das Kärtchen nach links.

Wenn du alle Kärtchen des Stapels bearbeitet hast, solltest du die falsch beantworteten Kärtchen noch einmal bearbeiten.

2.) Üben zu zweit:

Mischt den Stapel der Kärtchen und legt ihn mit der Aufgabenseite nach oben auf den Tisch. Versucht dann abwechselnd, jeweils die Aufgabe des oberen Kärtchens richtig zu beantworten. Bei richtiger Antwort darf ein Spieler die Karte aufnehmen. Bei falscher Antwort kommt das Kärtchen wieder unten in den Stapel. Eine Übungsrunde ist beendet, wenn alle Kärtchen des Stapels aufgebraucht sind. Derjenige Spieler hat dann gewonnen, der am meisten Kärtchen gesammelt hat.

3.) Üben in der Gruppe (2-4 Mitspieler/innen):

Für dieses Lernspiel benötigt ihr eine Spielfigur und einen Würfel. Als Spielfigur könnt ihr einen Radiergummi oder einen anderen kleinen Gegenstand benutzen.

Legt zu Spielbeginn ca. 20 bis 30 Kärtchen mit der Aufgabenseite nach oben so auf den Tisch, dass ein Rundkurs entsteht. Die übrigen Kärtchen kommen mit der Aufgabenseite nach oben in einen Stapel.

Ein Spieler beginnt, indem er die Spielfigur auf ein Kärtchen der Wahl stellt und die Aufgabe dieses Kärtchens bearbeitet. Bei richtiger Antwort darf er das Kärtchen aufnehmen. Bei falscher Antwort kommt das Kärtchen in den Stapel der übrigen Kärtchen. Die Lücke wird durch das obere Kärtchen des Stapels aufgefüllt. Anschließend darf der nächste Spieler würfeln, die Spielfigur um die geworfene Augenzahl vorziehen und das Kärtchen, auf dem die Spielfigur landet, bearbeiten. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Wenn keine Kärtchen mehr zum Auffüllen der Lücken vorhanden sind, lasst ihr den Rundkurs solange zusammenschrumpfen, bis nur noch ein Kärtchen übrig ist.

Derjenige Spieler, der am Ende die meisten Kärtchen gesammelt hat, hat gewonnen.

4:2	6:2	6:3	8:2
8:4	9:3	10:2	10:5
12:2	12:3	12:4	12:6
14:2	14:7	15:3	15:5
16:4	18:2	18:3	18:6
18:9	20:4	20:5	21:3
21:7	24:3	24:4	24:6
24:8	25:5	27:3	27:9

28 : 4	28 : 7	30 : 5	30 : 6
32 : 4	32 : 8	35 : 5	35 : 7
36 : 4	36 : 6	36 : 9	40 : 5
40 : 8	42 : 6	42 : 7	45 : 5
45 : 9	48 : 6	48 : 8	49 : 7
54 : 6	54 : 9	56 : 7	56 : 8
63 : 7	63 : 9	64 : 8	72 : 8
72 : 9	81 : 9	80 : 10	90 : 10



4



2



3



2



2



5



3



2



2



3



4



6



3



5



2



7



3



6



9



4



7



4



5



2



4



6



8



3



3



9



5



3





5



6



4



7



5



7



4



8



8



4



6



9



9



6



7



5



7



6



8



5



7



8



6



9



9



8



7



9



9



8



9



8

