

4

Arbeitspass



→ Hake ab, was du bereits gemacht hast!

A	RBEITSPASS DER 81	ER	- J	RE					
1	Speicherkarte (Lernhilfe)								
2	Mengen (Bilder)								
3	3 1x1-Tafel (multiplizieren)								
4	Inselhüpfen (multiplizieren)								
5	5 Umdrehkarten (multiplizieren)								
6	6 Domino (multiplizieren)								
7	7 Setzleiste (In-Sätzchen)								
8	Kreuz & Quer (In-Sätzchen)								
9	Stöpselkarte (dividieren)								
10	Mathe-Pfiff (dividieren)								
44	IZ	K 1	K 2	К 3	K 4	K 5			
11	Kartei	K 6	K 7	K 8	К 9	K 10			
12	Nummern der bearbeiteten Arbeitsblätter								
13	Ich & Du (Partnerkontrolle)								
*	Lehrerkontrolle								
	ÜBERPRÜFT AM	H •							



UNTERSCHRIFT DES KANDIDATEN UNTERSCHRIFT DER KANDIDATIN

UNTERSCHRIFT DER LEHRPERSON



#

Arbeitspass der 8er-Reihe



→ Lehrerübersicht (Hake ab, was du bereits gemacht hast!)

Namensliste	1x1-Tafel (·)	Inselhüpfen (·)	Umdrehkarten (·)	Domino (·)	Setzleiste (in)	Kreuz & Quer (in)	Stöpselkarte (:)	Mathe-Pfiff (:)	Kartei	Ich & Du	Lehrerkontrolle (Datum)







🖚 Meine Speicherkarte 🛧

Ш

🖚 Meine Speicherkarte 🖈



 ∞

Ш









||

Ш

|| ∞

Ш ∞

|| ∞ 9

48

|| ∞

 ∞ ∞

64

П

 ∞

||

Ш ∞













||

 ∞

Ш



 ∞

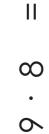
9

48

56



64







© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Gerl: Mathelade 2 - Einmaleins mit 8



© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Gerl: Mathelade 2 – Einmaleins mit 8

© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Gerl: Mathelade 2 - Einmaleins mit 8

© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Gerl: Mathelade 2 – Einmaleins mit 8



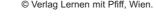
** 8er-Reihe

Arbeit mit der Kartei:

- ⇒ Lies den Auftrag genau durch!
- ⇒ Arbeite ordentlich und übersichtlich!
- ⇒ Hake im Arbeitspass ab, welche Karteikarte du schon bearbeitet hast!

Arbeit mit dem Material:

- ⇒ Lies den Auftrag genau durch!
- ⇒ Arbeite alleine oder mit einem Partner/einer Partnerin!
- ⇒ Räume das Material sorgfältig zusammen!
- ⇒ Hake im Arbeitspass ab, welches Material du schon bearbeitet hast!



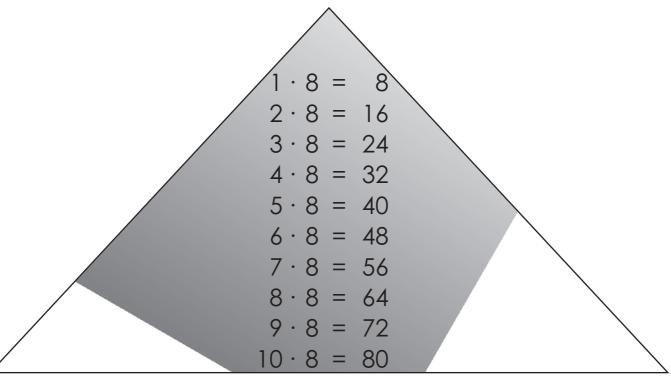
© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Gerl: Mathelade 2 - Einmaleins mit 8





+ 1 x 1 Pyramide +

Schreibe die Multiplikationen auf!





1x1-Tafel

+ 1x1-Tafel +

Finde das passende Ergebnis (Produkt)!



+ Domino +

Finde zur Rechnung (Multiplikation) das passende Ergebnis (Produkt)!

	8 · 8	= 64	1 · 8
= 8	7 · 8	= 56	3 · 8
	10 · 8	= 80	2 · 8
= 16	0 · 8	= 0	4 · 8
= 32	6 · 8	= 48	5 · 8
= 40	9 · 8	= 72	
)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

Kartenspiel "Mathe-Pfiff"

Spielanleitung: "Mathe-Pfiff"

- Spiele mit einem oder mehreren Partnern!
- Nimm eine Eieruhr und stelle sie für 7 Minuten ein!
- Mische die Karten und lege alle auf nur einen Stapel mit der beschrifteten Seite nach unten!
- Hebe eine Karte ab! Hast du eine Division, so sag das Ergebnis laut! Lass die Karte bei dir liegen!
- Hebst du einen Seehund ab, so musst du all deine Karten unter den Stapel legen!
- Wer am Ende die meisten Karten hat, der hat gewonnen!

