

DIE 101 LERNKARTEI

106
Aufgabenkarten
und Lösungen

Lernen
Wiederholen
Festigen

Autorin und Illustrationen:
Monika Plöckinger



Vorwort

Die vorliegende Sammlung von Karteikarten ist ein vielseitig einsetzbares Lehrmittel zum Lernen, Wiederholen und Festigen der 1·1-Reihen in der Volksschule. Die reiche Bebilderung und bunte Gestaltung sowie auflockernde Reime sollen den Kindern Anreiz und Motivation zur häufigen Wiederholung und damit zur Automatisierung dieses wichtigen und grundlegenden Bereiches der Mathematik geben.

Die Karten können

- ✓ in offenen Lernphasen
- ✓ in der Freiarbeit
- ✓ im Förderunterricht
- ✓ im Stationenbetrieb

eingesetzt werden.

Das tabellarisch gestaltete Inhaltsverzeichnis kann den Schülerinnen/Schülern in Form einer Kopie als Übersichtsblatt für ausgeführte Aufgaben zur Verfügung gestellt werden. In den Karten finden Sie

- die Malreihen 2–10 in jeweils 10 gleichen Übungen
- Übungen mit den Malreihen in gemischter Form.

Die Aufgaben sind in 3 Schwierigkeitsstufen (leicht ☆, mittel ☆☆, anspruchsvoll ☆☆☆) aufbereitet. Zusätzlich ermöglicht eine Farbkennung ein effektives Navigieren durch die Kartensammlung.

Mit Hilfe von Sammel-Lösungskarten können die Kinder ihre Arbeiten selbständig kontrollieren.



Inhaltsverzeichnis 1

Vorwort

Inhaltsverzeichnis 1

Inhaltsverzeichnis 2, Bildungsstandards

		1•2	1•3	1•4	1•5	1•6	1•7	1•8	1•9	1•10
Gut geübt	☆	1	11	21	31	41	51	61	71	81
Pyramide	☆	2	12	22	32	42	52	62	72	82
Hübsch verpackt	☆	3	13	23	33	43	53	63	73	83
Kuddelmuddel	☆☆	4	14	24	34	44	54	64	74	84
Lücken	☆☆	5	15	25	35	45	55	65	75	85
Bild	☆☆	6	16	26	36	46	56	66	76	86
Achtung!	☆☆	7	17	27	37	47	57	67	77	87
Farbrahmen	☆☆	8	18	28	38	48	58	68	78	88
Neunisch	☆☆☆	9	19	29	39	49	59	69	79	89
Symbole/Geheimsprache	☆☆☆	10	20	30	40	50	60	70	80	90/91
Lösungen	☆	1–3	11–13	21–23	31–33	41–43	51–53	61–63	71–73	81–83
Lösungen	☆☆☆	4–10	14–20	24–30	34–40	44–50	54–60	64–70	74–80	84–89 91

M | 1•1

Inhalt 1



Inhaltsverzeichnis 2

Schnecke mal 2, 3, 4, 5	☆	92
Schnecke mal 6, 7, 8, 9, 10	☆	93
Schnecke mal 10 und 9, 8, 7 zurück	☆	94
Schnecke mal 6, 5, 4, 3, 2 zurück	☆	95
Malreihen-Bilder-Mix 1–3	☆☆	96–98
Malreihen-Mix Sonne	☆☆	99
Lösungen		96–99
Labyrinth 1–3	☆☆	100–102
Aufgepasst! Coole T-Shirts	☆☆☆	103
Aufgepasst! Geisterbrillen	☆☆☆	104
Aufgepasst! Zauberblumen	☆☆☆	105
Aufgepasst! Raumschiffe	☆☆☆	106
Lösungen		100–106

Bildungsstandards Mathematik

Kompetenzbereich:

Operieren (AK 2)

Schülerinnen/Schüler können

- arithmetische Operationen und Verfahren durchführen,
- Informationen aus Tabellen und Grafiken entnehmen.

Kommunizieren (AK 3)

Schülerinnen/Schüler können

- Lösungswege vergleichen und Handlungsweisen begründen.

Arbeiten mit Operationen (IK 2)

Schülerinnen/Schüler

- verfügen über Einsicht in das Wesen von Rechenoperationen,
- können Tausch-, Nachbar- und Analogieaufgaben verwenden,
- beherrschen sicher und schnell multiplikative Grundaufgaben im ZR 100.

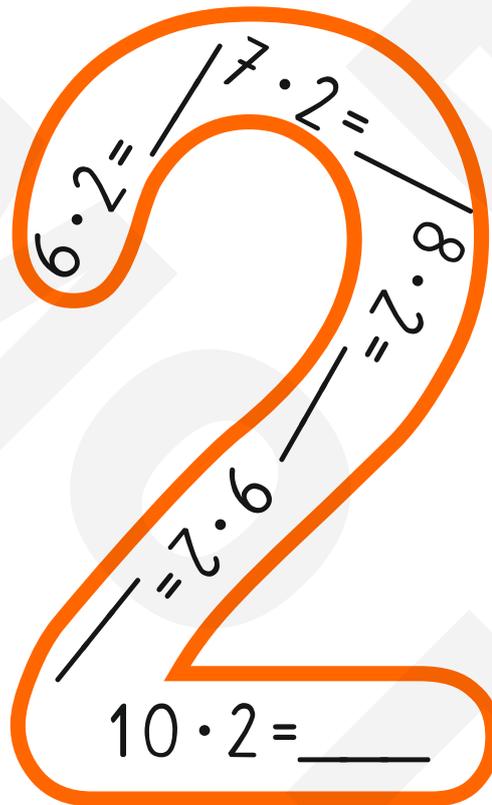
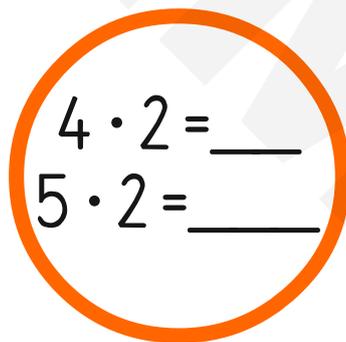
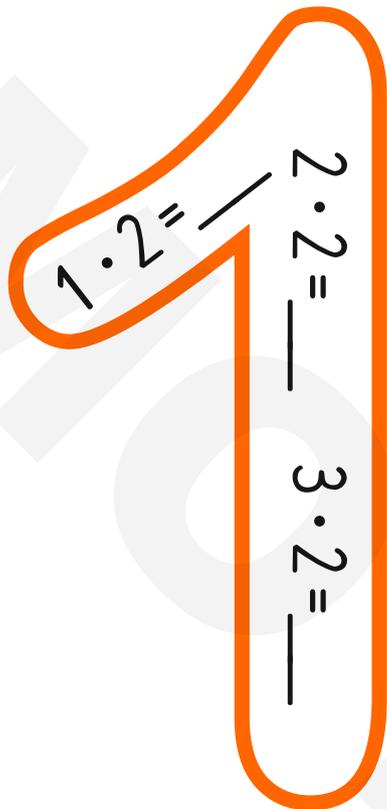
Schau dir die Bilder genau an und schreibe die Malreihe auf!

$1 \cdot 2 =$  _____



Das 1·2 ist gar nicht schwer,
nimm nur dazu 2 Socken her.

Setze die richtigen Zahlen ein!



Verbinde mit einer Linie die Rechnungen und Ergebnisse und schreibe sie auf!

$1 \cdot 2 = 2$

2 · 0 = 0

10

4 · 2

5 · 2

1 · 2

6

20

16

6 · 2

8

9 · 2

8 · 2

12

3 · 2

14

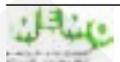
2

18

7 · 2

4

2 · 2



M	1·1
☆☆	4

Ergänze die fehlenden Zahlen!

Übung 1

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 2$$

$$2 \cdot 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 6$$

$$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 10$$

$$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 14$$

$$8 \cdot 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 18$$

$$10 \cdot 2 = \underline{\quad}$$



In die Lücken setze ein
das Richtige, das wäre fein!

Übung 2

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 8$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 18$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 20$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 12$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 16$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 10$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 6$$

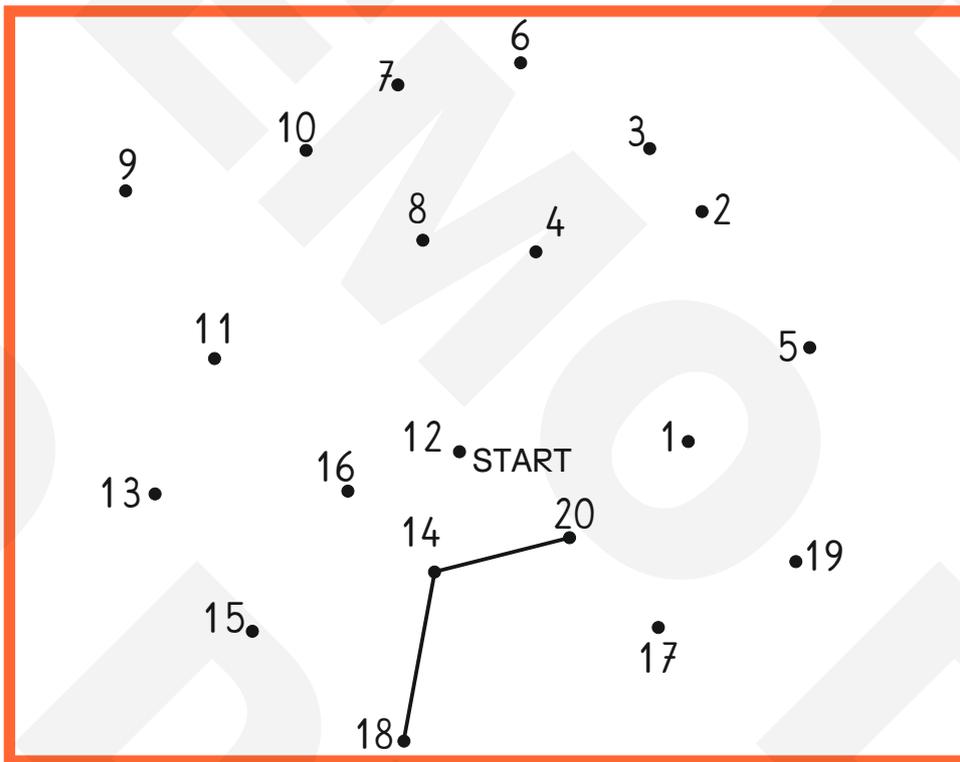
$$\underline{\quad} \cdot 2 = 4$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 14$$

$$\underline{\quad} \cdot 2 = 2$$

Rechne das $1 \cdot 2$ und verbinde der Reihe nach die richtigen Zahlen!
 Beginne bei START!

- 1 • 2
- 2 • 2
- 3 • 2
- 4 • 2
- 5 • 2
- 6 • 2
- 7 • 2
- 8 • 2
- 9 • 2
- 10 • 2



Streiche die falschen Ergebnisse durch! Schreibe die richtige Lösung daneben!
Wenn das Ergebnis stimmt, mach ein Häkchen!

$0 \cdot 2 = 2 \quad \underline{\quad}$

$1 \cdot 2 = 0 \quad \underline{\quad}$

$2 \cdot 2 = 4 \quad \underline{\quad}$

$3 \cdot 2 = 8 \quad \underline{\quad}$

$4 \cdot 2 = 6 \quad \underline{\quad}$

$5 \cdot 2 = 10 \quad \underline{\quad}$

„Hoppla!“, ruft der kleine Wicht,
„das 1•2, das stimmt hier nicht.
Streiche durch, was ist verkehrt,
und schreibe auf, was hingehört!“

$6 \cdot 2 = 14 \quad \underline{\quad}$

$7 \cdot 2 = 12 \quad \underline{\quad}$

$8 \cdot 2 = 16 \quad \underline{\quad}$

$9 \cdot 2 = 20 \quad \underline{\quad}$

$10 \cdot 2 = 18 \quad \underline{\quad}$



Schreibe die Lösungen zu den 1·2-Sätzchen in den Rahmen mit der gleichen Farbe! Ein Rahmenpaar bleibt frei.

$10 \cdot 2 =$			$7 \cdot 2 =$		$2 \cdot 2 =$
		$0 \cdot 2 =$		$1 \cdot 2 =$	$5 \cdot 2 =$
				$6 \cdot 2 =$	
		$8 \cdot 2 =$	$9 \cdot 2 =$	$3 \cdot 2 =$	$4 \cdot 2 =$

Such dir eine Lernpartnerin/einen Lernpartner! Lest abwechselnd die Mal-sätzchen in der „Fremdsprache“! Erkennt ihr die Rechnungen? Schreibt sie auf die Linien!

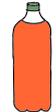
Die Bewohner des Planeten Neuner sprechen Neunisch. Da klingt das 1•2 so!



- ierd lam iewz tsi shces _____
- nuen lam iewz tsi nhezthca _____
- shces lam iewz tsi flöwz _____
- iewz lam iewz tsi reiv _____
- nie lam iewz tsi iewz _____
- reiv lam iewz tsi thca _____
- nhez lam iewz tsi giznawz _____
- thca lam iewz tsi nhezshces _____
- fnüf lam iewz tsi nhez _____
- nebeis lam iewz tsi nhezreiv _____

Jedes Symbol steht für eine Zahl von 0 – 9 oder für ein Zeichen. Schreibe die Rechnungen aus der Malreihe 2 auf! Die erste Rechnung hilft dir dabei.






 $1 \cdot 2 = 2$





































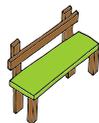
























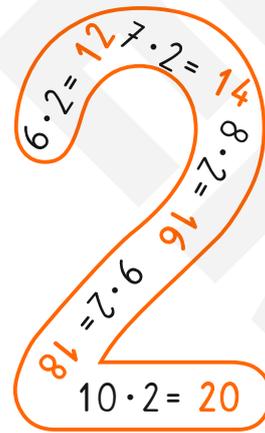
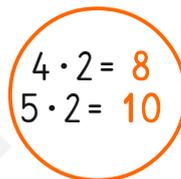

Karte 1 Gut geübt

$1 \cdot 2 = 2$	$10 \cdot 2 = 20$
$2 \cdot 2 = 4$	$9 \cdot 2 = 18$
$3 \cdot 2 = 6$	$8 \cdot 2 = 16$
$4 \cdot 2 = 8$	$7 \cdot 2 = 14$
$5 \cdot 2 = 10$	$6 \cdot 2 = 12$
$6 \cdot 2 = 12$	$5 \cdot 2 = 10$
$7 \cdot 2 = 14$	$4 \cdot 2 = 8$
$8 \cdot 2 = 16$	$3 \cdot 2 = 6$
$9 \cdot 2 = 18$	$2 \cdot 2 = 4$
$10 \cdot 2 = 20$	$1 \cdot 2 = 2$

Karte 2 Pyramide

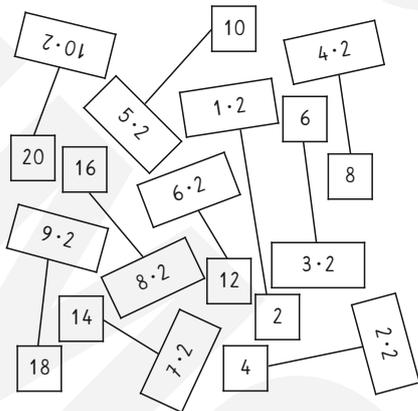
$1 \cdot 2 =$		2
$2 \cdot 2 =$		4
$3 \cdot 2 =$		6
$4 \cdot 2 =$		8
$5 \cdot 2 =$		10
$6 \cdot 2 =$		12
$7 \cdot 2 =$		14
$8 \cdot 2 =$		16
$9 \cdot 2 =$		18
$10 \cdot 2 =$		20

Karte 3 Hübsch verpackt



LÖSUNGEN 1•2

Karte 4 Kuddelmuddel

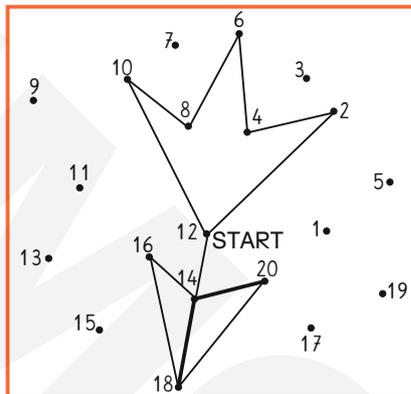


Karte 5 Lücken

Übung 1 Übung 2

- | | |
|-------------------|-------------------|
| $1 \cdot 2 = 2$ | $4 \cdot 2 = 8$ |
| $2 \cdot 2 = 4$ | $9 \cdot 2 = 18$ |
| $3 \cdot 2 = 6$ | $10 \cdot 2 = 20$ |
| $4 \cdot 2 = 8$ | $6 \cdot 2 = 12$ |
| $5 \cdot 2 = 10$ | $8 \cdot 2 = 16$ |
| $6 \cdot 2 = 12$ | $5 \cdot 2 = 10$ |
| $7 \cdot 2 = 14$ | $3 \cdot 2 = 6$ |
| $8 \cdot 2 = 16$ | $2 \cdot 2 = 4$ |
| $9 \cdot 2 = 18$ | $7 \cdot 2 = 14$ |
| $10 \cdot 2 = 20$ | $1 \cdot 2 = 2$ |

Karte 6 Bild



Karte 7 Achtung!

- | | | |
|----------------|---------------|-----------|
| $0 \cdot 2 =$ | 2 | <u>0</u> |
| $1 \cdot 2 =$ | 0 | <u>2</u> |
| $2 \cdot 2 =$ | 4 | <u>✓</u> |
| $3 \cdot 2 =$ | 8 | <u>6</u> |
| $4 \cdot 2 =$ | 6 | <u>8</u> |
| $5 \cdot 2 =$ | 10 | <u>✓</u> |
| $6 \cdot 2 =$ | 14 | <u>12</u> |
| $7 \cdot 2 =$ | 12 | <u>14</u> |
| $8 \cdot 2 =$ | 16 | <u>✓</u> |
| $9 \cdot 2 =$ | 20 | <u>18</u> |
| $10 \cdot 2 =$ | 18 | <u>20</u> |

Karte 8 Farbrahen

$10 \cdot 2 =$	2		$7 \cdot 2 =$	6	$2 \cdot 2 =$
8	18	$0 \cdot 2 =$	16	$1 \cdot 2 =$	$5 \cdot 2 =$
10	12	4	20	$6 \cdot 2 =$	14
0		$8 \cdot 2 =$	$9 \cdot 2 =$	$3 \cdot 2 =$	$4 \cdot 2 =$

Karte 9 Neunisch

- | |
|-------------------|
| $3 \cdot 2 = 6$ |
| $9 \cdot 2 = 18$ |
| $6 \cdot 2 = 12$ |
| $2 \cdot 2 = 4$ |
| $1 \cdot 2 = 2$ |
| $4 \cdot 2 = 8$ |
| $10 \cdot 2 = 20$ |
| $8 \cdot 2 = 16$ |
| $5 \cdot 2 = 10$ |
| $7 \cdot 2 = 14$ |

Karte 10 Geheimschrift

Symbole



- | | |
|------------------|-------------------|
| $1 \cdot 2 = 2$ | $4 \cdot 2 = 8$ |
| $9 \cdot 2 = 18$ | $7 \cdot 2 = 14$ |
| $3 \cdot 2 = 6$ | $8 \cdot 2 = 16$ |
| $6 \cdot 2 = 12$ | $2 \cdot 2 = 4$ |
| $5 \cdot 2 = 10$ | $10 \cdot 2 = 20$ |

M 1•1

Lös. 4-10

Ziehe die Wege nach und schreibe die Lösung ins Feld!

5 · 6 =

3 · 3 =

8 · 5 =

9 · 4 =

10 · 2 =

9 · 8 =

4 · 9 =

9 · 7 =

○

○

○

○

○

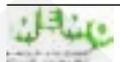
○

○

○

Ziehe die Wege nach und schreibe die Lösung ins Feld!

$8 \cdot 7 =$ ○
 $2 \cdot 8 =$ ○
 $9 \cdot 3 =$ ○
 $8 \cdot 4 =$ ○
 $10 \cdot 5 =$ ○
 $9 \cdot 6 =$ ○
 $7 \cdot 9 =$ ○
 $5 \cdot 2 =$ ○



Ziehe die Wege nach und schreibe die Lösung ins Feld!

$8 \cdot 2 =$

$7 \cdot 5 =$

$5 \cdot 9 =$

$4 \cdot 6 =$

$10 \cdot 3 =$

$4 \cdot 4 =$

$6 \cdot 7 =$

$7 \cdot 8 =$

Schreibe zu den Zahlen passende Malsätzchen in die T-Shirt-Felder!

70

45

28

50

42

80

14

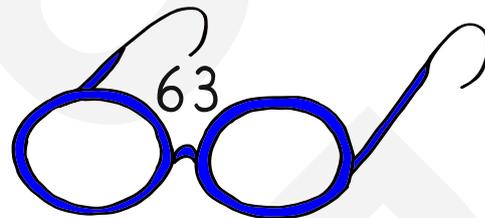
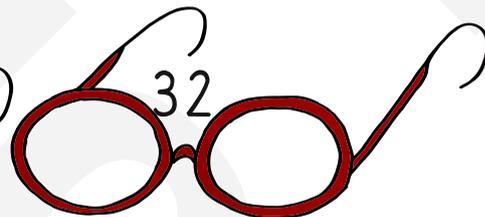
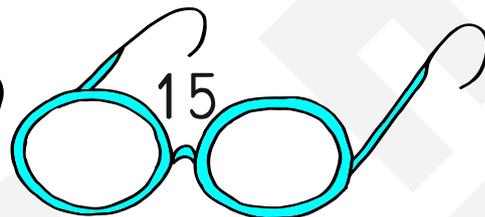
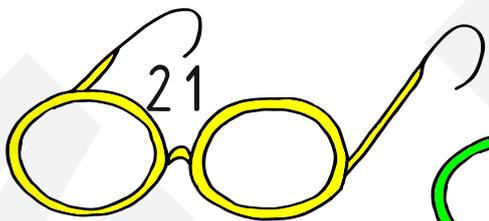
60

72

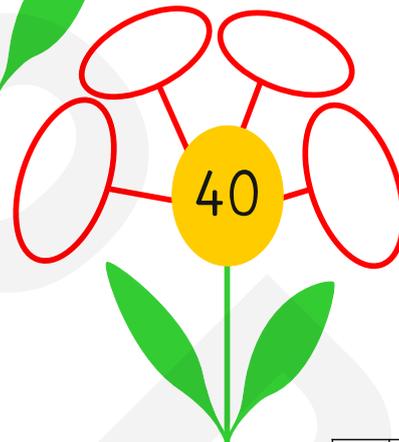
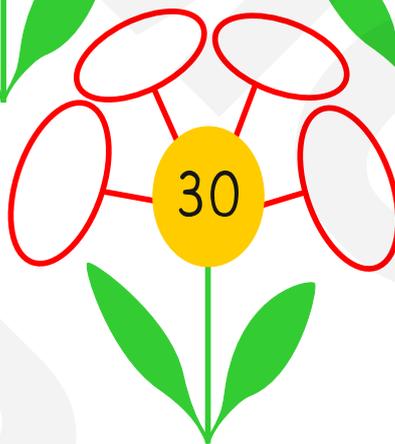
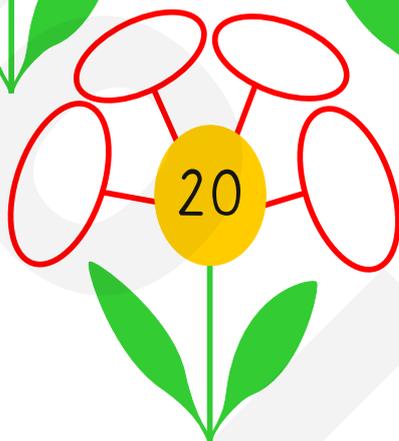
90

48

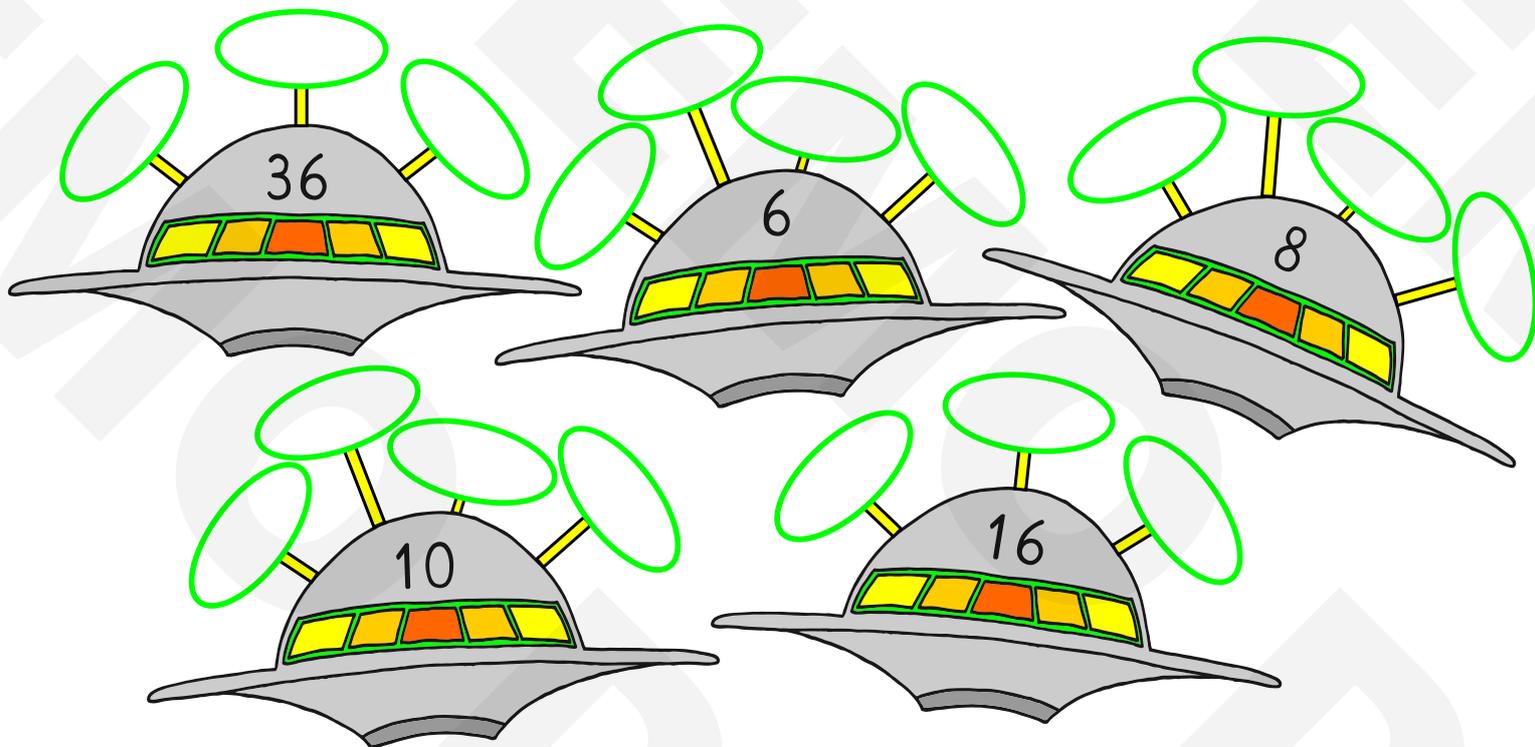
Schreibe zu den Zahlen passende Malsätzchen in die Brillenfelder!



Schreibe zu den Zahlen passende Malsätzchen in die Blütenfelder!

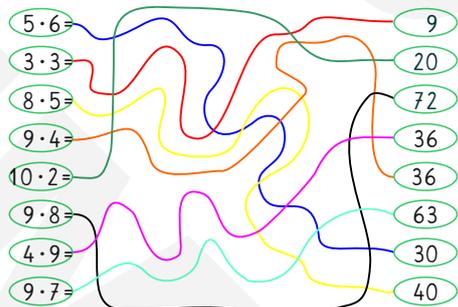


Schreibe zu den Zahlen passende Malsätzchen in die Antennenfelder!

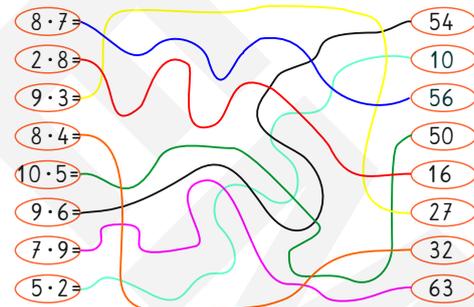


LÖSUNGEN KARTE 100 - 106

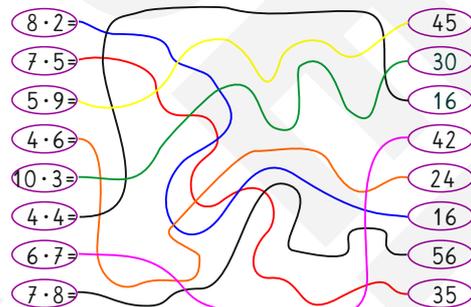
Karte 100 Malreihen-Labyrinth 1



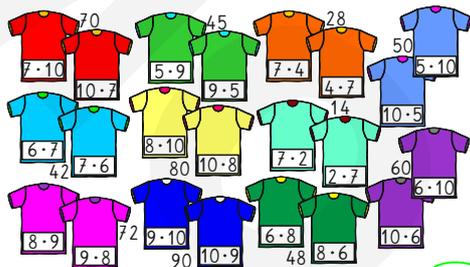
Karte 101 Malreihen-Labyrinth 2



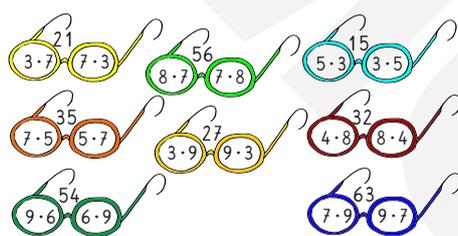
Karte 102 Malreihen-Labyrinth 3



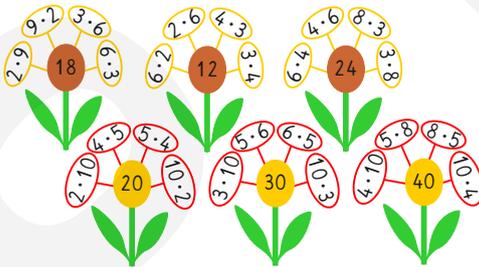
Karte 103 Coole T-Shirts



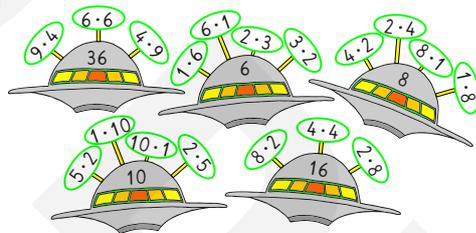
Karte 104 Geisterbrillen



Karte 105 Zauberblumen



Karte 106 Raumschiffe



M	1-1
Lös.	100-106