

Die Einmaleins-Leiter

Lernen Kinder das Einmaleins, bekommt die Mathematik auf ein mal eine neue Komponente: Wo es zunächst zum Erfolg führte, wenn ein Prinzip verstanden wurde, muss jetzt auswendig gelernt werden. Nur durch systematisches Üben und viele viele Wiederholungen sind Ergebnisse auf den Punkt abrufbar.

Dabei kann unsere Einmaleins-Leiter behilflich sein. Laminiert können die Ergebnisse unendlich oft mit abwischbarem Folienstift in die Leiterzwischenräume eingetragen und wieder gelöscht werden.

Für die Einsteiger werden die Sprossen aufsteigend beschriftet, für Profis kann es wild durcheinander gehen. Zunächst innerhalb einer Reihe, die Leiterabbildung ohne Ziffer ist für den Aufgabenmix durch alle Reihen gedacht.

Die Leiter mit dem Buchstaben „Q“ ist für Quadratzahlen reserviert. Als Motivation gibt es am Ende der ausgefüllten Leiter vielleicht ein (oder mehrere) Leckerchen für einen bereits wartenden Hund zu verdienen.

Lustiger ist jedoch, wenn man die Einmaleins-Leiter als Basis für ein Würfelspiel nutzt.

Egal ob mit zwei Spielern oder Gruppen, mit einem Hund, der würfeln kann, macht das Üben richtig Spaß:

Zwei Einschubwürfel werden mit den passenden Ergebnissen, je nach Leistungsstand der Spieler auch mit Jokern gefüllt. Würfelt der Hund einen Joker, kann der Spieler ein noch fehlendes Ergebnis nach Wahl einsetzen.

Wer schafft es als Erster, die Leiter zu füllen?

Den Variationen sind keine Grenzen gesetzt – je besser die Spieler, desto weniger Vorgaben werden im Spiel gemacht. Denkbar ist zum Beispiel auch eine Variante, in der Ergebnisse in den Einschubwürfeln wild durch alle Reihen gehen, und die Spieler müssen die dazu passenden Aufgaben auf den Leitersprossen notieren.

Viel Spaß und viel Erfolg!























