

# Das tierische Einmaleins

## BESCHREIBUNG

Spielerisch das Einmaleins üben!  
Das tierische Einmaleins unterstützt die Festigung der Multiplikationsreihen. Es fördert das Zahlengedächtnis und steigert die Merkfähigkeit.



## **Spielablauf**

Wer als Erster die Karte berührt, bekommt diese und wer die meisten Karten hat, hat gewonnen.

## **Vielseitigkeit**

Vier verschiedene Spielvarianten sind bei diesem Spiel möglich. Ideal in der Gruppe.

## **Empfohlen für den Unterricht**

- Dyskalkulie- Fördermaterial
- Teil der Schulbuchaktion in Österreich
- Empfehlung vom BMBF für den Unterricht

## **Besonderheiten:**

- Lernen des Einmaleins
- Abwechslung mit verschiedenen Spielvarianten
- Förderung des Zahlengedächtnisses
- Steigerung der Merkfähigkeit
- Darstellung der Multiplikationsaufgaben durch Mengen
- Das Ergebnis befindet sich auf der Rückseite der Karten

## **Details:**

- Alter: 6-99 Jahre
- Einzel- oder Gruppenspiel: mit 1-8 Spieler
- Spielinhalt: 100 Lernkarten

## **Teil der Schulbuchaktion**

- BNR 180.852 Das Unterrichtsmittel wird antragsgemäß in der vorliegenden Fassung gemäß §14 Abs.2 und des Schulunterrichtsgesetzes, BGBl.NR 472/86, und gemäß den derzeit geltenden Lehrplänen als für den Unterrichtsgebrauch für Allgemeine Sonderschulen, für die 3.Schulstufe, und im Unterrichtsgegenstand Mathematik als geeignet erklärt

Lesen Sie den Test zu *Das tierische Einmaleins* auf [www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)







farbige Lernkarten aus stabilem Karton



niedliches Design



besonders geeignet für  
rechenschwache Kinder