

Die Einmaleins-Leiter

Lernen Kinder das Einmaleins, bekommt die Mathematik 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 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.

Einsteiger beschriften die Sprossen auf- und absteigend, für wenig motivierte Schüler könnte in jedem Leiterzwischenraum ein Leckerchen warten, welches gegen das korrekte Ergebnis eingetauscht werden kann.

Durch das Leitersystem ist es für Schülerinnen und Schüler klar ersichtlich, wie die einzelnen Reihen aufgebaut sind. Die Leiter mit dem Buchstaben „Q“ ist für Quadratzahlen reserviert.

Richtig lustig wird es, 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.

Man braucht zwei Leitern und füllt zwei Pocket Cubes mit den passenden Ergebnissen, und zwei Jokern. Würfelt der Hund einen Joker, kann der Spieler ein noch fehlendes Ergebnis nach Wahl einsetzen. Wer schafft es als Erster, die Leiter zu füllen?

Um die Joker einzusetzen, muss man die richtigen Ergebnisse parat haben. Fehlt nur noch eine Leitersprosse, muss man auch hier das Ergebnis wissen, um gespannt auf die Zahl zu „lauern“. So viel Spaß kann Mathe machen.

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 wünscht das Team von
www.schulfoerderhund.de























