MATHS

Einmaleins-Bingo

Ref. 30679

akros

EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes

DE

EINMALEINS-BINGO

Ref. 30679

INHALT

Das Set besteht aus:

- 12 **Bingotafeln** mit rotem Rahmen zum Üben des Einmaleins von 1 bis 10.

Auf der Rückseite steht:

  - 6 Tafeln mit blauem Rahmen, um die einfachsten Tabellen zu üben: 1, 2, 4, 5 und 10.

  - 6 Tafeln mit gelbem Rahmen, um die schwierigsten Tabellen zu üben: 3, 6, 7, 8 und 9.

- 1 **Pythagoras-Tabelle** (Schachbrettmuster).

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

Es wird wie ein Puzzle zusammengesetzt.
Er ist wendbar: mit dem roten Rahmen wird er mit rot umrahmten Bingotafeln verwendet; mit dem blauen und gelben Rahmen wird er mit blauen oder gelben Bingotafeln verwendet.
Es ist wiederbeschreibbar, um mit einem Kreis das Ergebnis der Multiplikationen zu markieren, die beim Drehen der Roulette-Räder herauskommen.

www.akroseducational.com

- 1 **löschbarer Filzstift** zum Markieren der Ergebnisse der Multiplikationen in der Pythagoras-Tabelle.

- 2 **dekagonale Roulette-Räder**, ein blaues und ein gelbes, um die Tabellen von 1 bis 10 zu üben.

- 1 **blaues fünfeckiges Roulette**, um nur die Tafeln 1, 2, 4, 5 und 10 zu üben.

- 1 **gelbes fünfeckiges Roulette**, um nur die Tafeln 3, 6, 7, 8 und 9 zu üben.

- 120 **runde Bingokarten** zur Vervollständigung der Bingotafeln.

- 15 **rote Sterne**, die die Anzahl der Bingospieler zählen.

Das Material der Karten ist umweltfreundlich, es stammt aus nachhaltiger Forstwirtschaft, besteht zu einem hohen Prozentsatz aus recyceltem Material und ist zu 100 % recycelbar.

Es ist ein dickes, starkes, sehr haltbares und hochwertiges Material.

www.akroseducational.com

EMPFOHLENES ALTER

Es wird für Kinder im Alter von 7 bis 12 Jahren empfohlen, kann aber auch von älteren Kindern und/oder Kindern mit besonderen Bedürfnissen sowie von Erwachsenen verwendet werden.

Ein lustiges Spiel zum Kopfrechnen mit einem Bingo-System zum Üben und Auswendiglernen des Einmaleins. Inklusive Pythagoras-Tabelle zum Markieren der Ergebnisse mit einem löschbaren Marker.

Außerdem ermöglicht es Ihnen, das Einmaleins schrittweise zu üben. Beginnen Sie mit den einfachsten Tabellen und lassen Sie die schwierigeren bis zum Ende.

DIDAKTISCHE ZIELE

- Üben Sie die Multiplikationstabellen von 1 bis 10 und lernen Sie sie auswendig.
- Verbessert die geistige Beweglichkeit und die schnelle Berechnung.
- Lernen und verstehen Sie die Beziehung zwischen den Faktoren der Multiplikation und ihrem Ergebnis oder Produkt in der Pythagoreischen Tabelle.
- Beobachtung, Aufmerksamkeit und Konzentration entwickeln.

SPIEL-SYSTEM

Drehe die Rouletteräder, denke über das Ergebnis nach und vervollständige dein Brett!

1. Verteilen Sie die Bingotafeln und Bingokarten an die Spieler.
   Wenn es mehr Spieler als Bingobretter gibt, können Sie in Paaren oder Teams spielen.
2. Ein zufällig ausgewählter Spieler, ein Erwachsener oder der Lehrer als Moderator kümmert sich um die Roulette-Räder und den Pythagoras-Tisch (Tischkontrolle).
3. Der Moderator dreht die Roulette-Räder und ruft die zu multiplizierenden Zahlen aus.
4. Die Spieler mit den Bingotafeln legen die Bingokarte auf das Ergebnis der entsprechenden Multiplikation auf ihrer Tafel. Wenn sie das Ergebnis nicht kennen, können sie es mit Hilfe der Pythagoreischen Tabelle herausfinden.
5. Der Moderator kreuzt das Ergebnis auf der Pythagoras-Tabelle mit dem löschbaren Stift an (Tabellenkontrolle).
6. Die Schritte 3 bis 5 werden so lange wiederholt, bis ein Spieler ein Bingo erzielt. Das heißt, er/sie vervollständigt eine Bingotafel und gewinnt einen roten Stern.
7. Alle Spielbretter werden geleert, die Spielbretter werden neu verteilt und das Spiel wird fortgesetzt.
8. Das Spiel endet, wenn es keine roten Sterne mehr zu verteilen gibt.
9. Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt, d.h. der Spieler, der am häufigsten Bingo gemacht hat.

Für eine gute Pflege des Materials ist es notwendig, die Tafeln am Ende immer zu löschen.

SPIELMÖGLICHKEITEN

Je nach Wissensstand der Spieler kann dasselbe Spielsystem nach und nach eingesetzt werden.

www.akroseducational.com

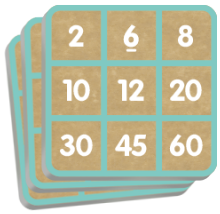
DE

Im Folgenden geben wir an, welches Material je nach gewählter Spielvariante zu verwenden ist.

OPTION 1

Dies ist die einfachste Variante. Sie ermöglicht es Ihnen, die Tabellen 1, 2, 4, 5 und 10 zu üben und auswendig zu lernen.

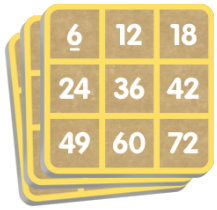
x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90



OPTION 2

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die schwierigsten Tabellen zu üben und auswendig zu lernen: 3, 6, 7, 8 und 9.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

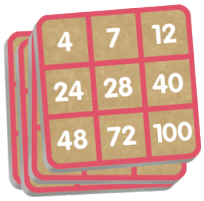


www.akrosedu cational.com

OPTION 3

Alle Multiplikationstabellen gleichzeitig zu üben und auswendig zu lernen.

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Für eine gute Pflege des Materials ist es notwendig, die Tafeln am Ende immer zu löschen.

**Die Pythagoras-Tabelle (Schachbrettmuster) ist zum Ausdrucken und Verteilen an die Teilnehmer beigefügt.*

www.akroseducational.com

DE

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

www.akroseducational.com

akros
EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes

DE

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

www.akroseducational.com

akros
EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes