Benischek / Summer / Zeindl-Steiner

2. Klasse Volksschule

Lernen mit Teo & Tia

Einmaleins-Trainer

Das Malrechnen gezielt trainieren!

Mit Stickern

Österreichischer Lehrplan

G&G

Inhalt

Vor dem Einmaleins	4–6
Verstehe das Einmaleins – Teil 1	7–9
Die Einmaleins-Tafel	10
Verstehe das Einmaleins – Teil 2	11
Malaufgaben mit 2	12
Malaufgaben mit 10	13
Malaufgaben mit 5	14
Malaufgaben mit 9	15
Malaufgaben mit 4	16
Malaufgaben mit 3	17
Malaufgaben mit 6	18
Malaufgaben mit 7	19
Malaufgaben mit 8	20
Besondere Malaufgaben	21
Sachaufgaben	22–27
Malaufgaben bei Maßen und in der Geometrie	28–30
Einmaleins-Tafel	31

Eine Einmaleins-Tafel und ein 100-Punkte-Feld gibt es zum Download unter:
www.ggverlag.at/produkt-kategorie/lernhilfen

www.ggverlag.at

ISBN 978-3-7074-2439-3

In der aktuell gültigen Rechtschreibung

1. Auflage 2022

Illustrationen: Cornelia Seelmann

Gesamtherstellung: Imprint, Ljubljana

© 2022 G&G Verlagsgesellschaft mbH, Wien
Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe sowie der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme, ist gesetzlich verboten.
Aus Umweltschutzgründen wurde dieses Buch auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Liebe Eltern,

die Einmaleins-Aufgaben gehören zu den zentralen Inhalten der 2. Schulstufe.

Dieses Übungsbuch geht nach dem Prinzip der Ganzheitlichkeit bei der Erarbeitung der Einmaleins-Aufgaben vor: Die Kinder sollen nicht Malreihe für Malreihe unverstanden auswendig lernen, sondern angeleitet von den Tigern Tia und Teo die Zusammenhänge zwischen den Malaufgaben kennen, verstehen und nutzen lernen. So werden zunächst die notwendigen Voraussetzungen thematisiert und das Verständnis für das Multiplizieren wird gesichert.

Ausgehend von den Königsaufgaben (Malaufgaben mit mal 1, mal 2, mal 5 und mal 10) und den Quadratzahlaufgaben (1 · 1, 2 · 2, 3 · 3, 4 · 4 …) werden die weiteren Malaufgaben verständnisbasiert abgeleitet. Königsaufgaben und Quadratzahlaufgaben sind einfach zu merken und werden für das Lösen von schwierigen Aufgaben genutzt. Daher ist die Bearbeitung der Erarbeitungsseiten in der vorgegebenen Reihenfolge unbedingt zu empfehlen.

Das 100-Punkte-Feld (Hunderterpunktefeld) dient zur Veranschaulichung der Beziehungen der Aufgaben untereinander. In der großen bunten Einmaleins-Tafel (Seite 31) sind alle Einmaleins-Aufgaben übersichtlich dargestellt. Die schwarz-weiße Einmaleins-Tafel (Seite 11 im Lösungsheft und zum Download auf der Verlagshomepage) wird von den Kindern Schritt für Schritt bemalt und ausgefüllt. So wird der Lernfortschritt sichtbar.

Die gelernten Malaufgaben werden in Sachaufgaben zu unterschiedlichen Themenbereichen sowie im Bereich der Geometrie angewendet.

Die Aufgaben sollen weitgehend eigenständig bearbeitet werden. Die Lösungen erleichtern die Selbstkontrolle. Wenn die Aufgaben korrekt gelöst wurden, kann Ihr Kind in das vorgesehene Feld am oberen Rand der Seite einen Sticker einkleben (= Feld mit grauem Tigerkopf). Die eingeklebten Sticker dokumentieren den Lernfortschritt Ihres Kindes.

Auch bei der ganzheitlichen Methode ist das Ziel, dass die Kinder die Einmaleins-Aufgaben vollständig automatisiert beherrschen – allerdings soll es jedem Kind jederzeit möglich sein, eine vergessene Malaufgabe durch geschickte Strategien selbstständig herzuleiten.

Wir wünschen viel Freude beim Verstehen, Üben und Lernen!

Isabella Benischek, Anita Summer, Regina Zeindl-Steiner

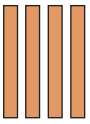
Vor dem Einmaleins

Dieselben Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 haben je nach ihrer Stelle einmal den Wert für Zehner oder den Wert für Einer.

Z	E
3	0

Z	E
	3

Lege oder zeichne die Zahl 40 mit Zehnerstangen.

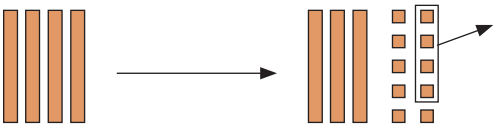


4Z

Nun nimm 4 weg.

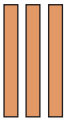
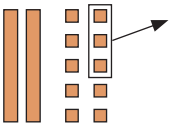
Z	E		E
4	0	–	4

Da muss vorher 1 Zehner von den 4 Zehnern in 10 Einer umgetauscht werden.



Z	E		E		Z	E
4	0	–	4	=	3	6

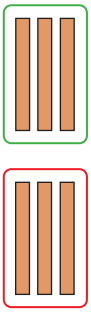
1. Zeichne und löse.

30 – 3			30 – 3 = 27
60 – 6			
80 – 8			
20 – 2			
50 – 5			

2. Zeichne und löse wie oben. Arbeite in dein Heft. 70 – 7 40 – 4 90 – 9

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

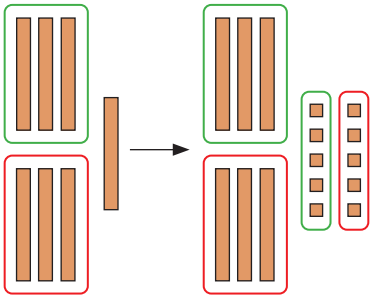
Ich lege 6 Zehnerstangen und teile diese in 2 Hälften.



60

30 30

Ich lege 7 Zehnerstangen und teile diese auch in 2 Hälften.



70

35 35

6 Zehner lassen sich gut halbieren.
1 Zehner muss in 10 Einer getauscht werden.
10 Einer werden zu
5 Einer + 5 Einer halbiert.

3. Halbiere.

60 ___ ___

30 ___ ___

20 ___ ___

50 ___ ___

80 ___ ___

40 ___ ___

90 ___ ___

70 ___ ___

4. Löse durch Halbieren.

70 = ___ + ___ 40 = ___ + ___ 20 = ___ + ___ 90 = ___ + ___

50 = ___ + ___ 80 = ___ + ___ 60 = ___ + ___ 30 = ___ + ___

5. Löse. Denke an das Ganze und die 2 Hälften.

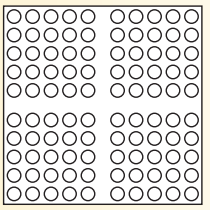
	70		30
45			25

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

Vor dem Einmaleins

Das 100-Punkte-Feld

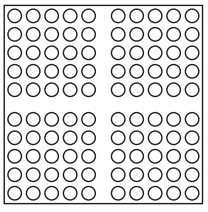
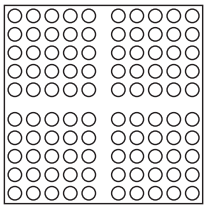
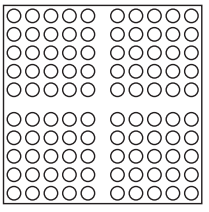
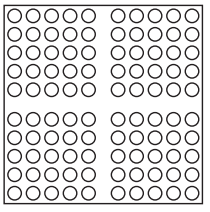
Du findest ein großes Hunderterpunktefeld zum Ausschneiden in deinem Lösungsheft auf Seite 9.



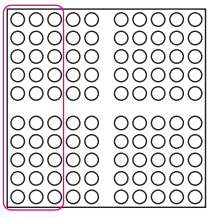
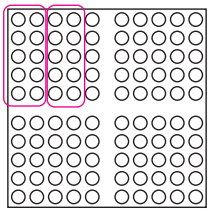
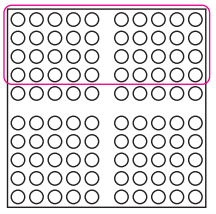
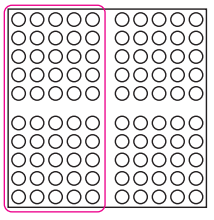
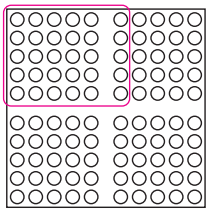
1. Kreuze die passende Antwort an.

Aus wie vielen Punkten besteht das 100-Punkte-Feld?	50	100	1 000
Wie viele Zeilen/Reihen hat das 100-Punkte-Feld?	10	5	100
Wie viele Spalten hat das 100-Punkte-Feld?	10	5	100
Es sind 10 Reihen mit je 10 Punkten.	JA		NEIN
Es sind 10 Spalten mit je 10 Punkten.	JA		NEIN
Es sind 4 Felder mit je 25 Punkten.	JA		NEIN
Es sind 2 Blöcke mit je 50 Punkten.	JA		NEIN
100 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10	JA		NEIN
5 ganze Reihen sind 100 Punkte.	JA		NEIN
70 sind 7 ganze Spalten.	JA		NEIN
Nach 5 Punkten ist immer ein Abstand.	JA		NEIN

2. Wo kann man Zehner entdecken?
Kreise unterschiedliche Möglichkeiten ein.

3. Schreibe die Anzahl darunter.

3 Zehner = 30 ____ Z = ____ ____ Z = ____ ____ Z = ____ ____ Z = ____

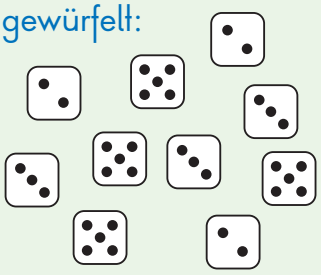
© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

Verstehe das Einmaleins – Teil 1

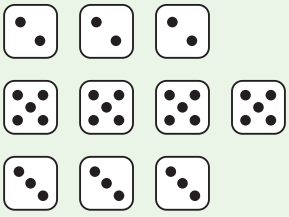
Spiel: Wer hat die meisten Würfelpunkte?

Für dieses Spiel brauchst du mindestens 10 Würfel.
Würfle mit allen Würfeln auf einmal.
Ordne die Würfel nach der Augenzahl und schreibe die Rechnungen auf.
Beispiel:

gewürfelt:



geordnet:



2 + 2 + 2 = ____
Du hast 3 mal ⚁ gewürfelt.

5 + 5 + 5 + 5 = ____
Du hast 4 mal ⚅ gewürfelt.

3 + 3 + 3 = ____
Du hast 3 mal ⚂ gewürfelt.

1. Das haben Kinder gewürfelt:

3 mal immer ☐ → 3 • ☐

☐ mal immer ☐ → ☐ • ☐

☐ mal immer ☐ → ☐ • ☐

☐ mal immer ☐ → ☐ • ☐

2. Zeichne 3 mal immer 4 Punkte.

☐ ☐ ☐

Schreibe als Malrechnung.

☐ • ☐

Zeichne 8 mal immer 3 Punkte.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Schreibe als Malrechnung.

☐ • ☐

Zeichne 6 mal immer 5 Punkte.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

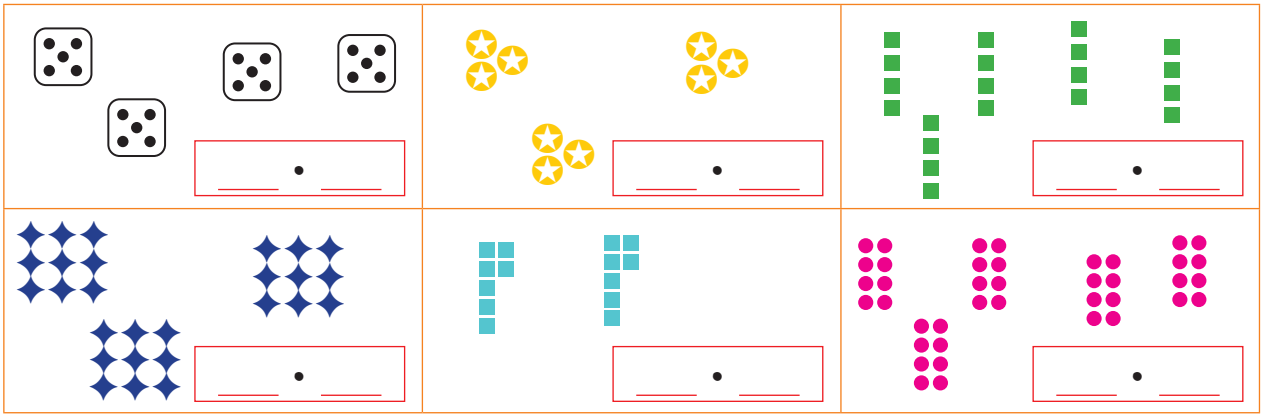
Schreibe als Malrechnung.

☐ • ☐

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

Verstehe das Einmaleins – Teil 1

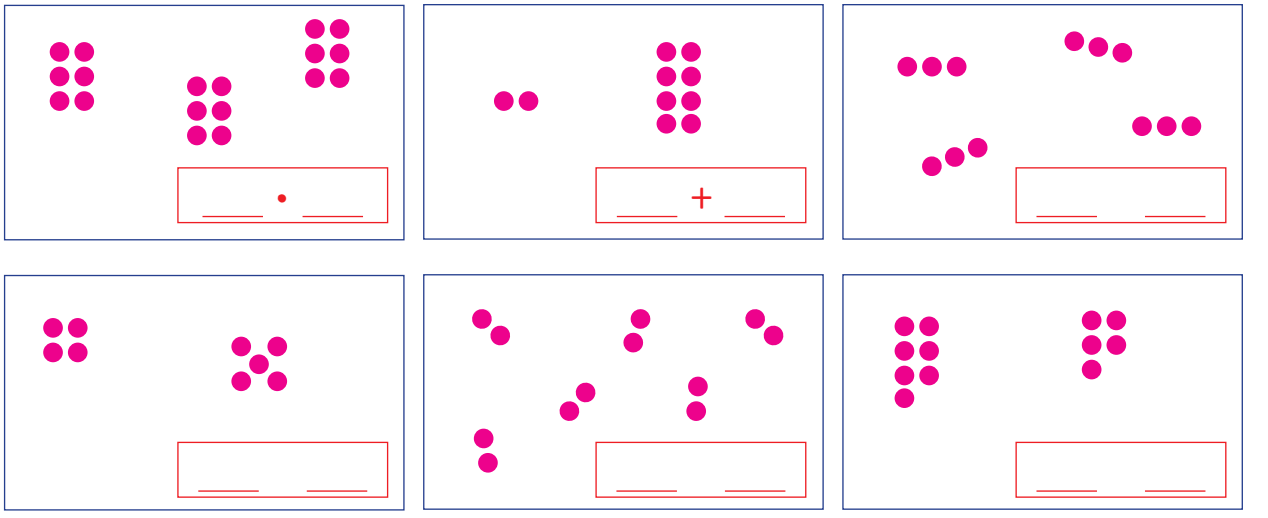
1. Welche Rechnung erkennst du? Schreibe sie in das Kästchen.



2. Zeichne.

3 • 7	4 • 3	5 • 2
8 • 4	6 • 2	7 • 3

3. Schau genau! Hier sind Malaufgaben und Plusaufgaben. Schreibe die Rechnung in das Kästchen.



© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

4. Richtig oder falsch? Kreuze an.

3 • 9 ○ stimmt ○ stimmt nicht 	4 • 7 ○ stimmt ○ stimmt nicht
1 • 8 ○ stimmt ○ stimmt nicht 	2 • 4 ○ stimmt ○ stimmt nicht

5. Schreibe die Malrechnung auf.

8 + 8 + 8 + 8 + 8 = ___ • 8

4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = ___ • ___

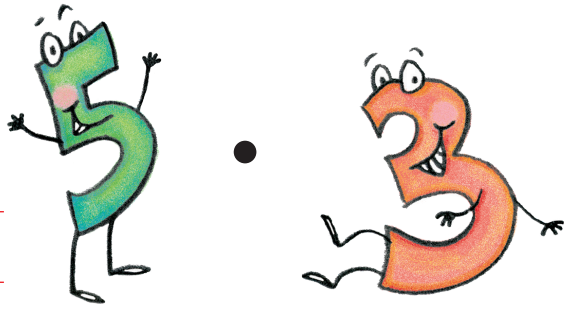
7 + 7 + 7 + 7 = ___ • ___

6. Schreibe die Plusrechnung auf.

5 • 3 = 3 + ___ + ___ + ___ + ___

4 • 12 = _____

3 • 9 = _____



7. Welche Rechnung kann man schneller aufschreiben?

○ Malrechnung ○ Plusrechnung

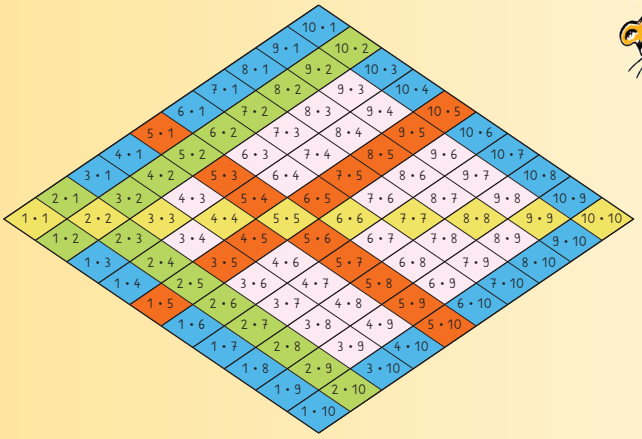
8. Nimm 12 Plättchen (Glasnuggets, Steinchen). Wenn du sie unterschiedlich anordnest, ergeben sich daraus verschiedene Malrechnungen.

3 • 4 →	4 • 3 →	2 • 6 →	6 • 2 →	Findest du noch weitere Lösungen?

Im Lösungsheft auf Seite 10 findest du einen großen Raster. Schiebe die Plättchen von einem Feld ins nächste. „Baue" die Malrechnungen. Wiederhole die Übung mit 16, 24 und 9 Plättchen.

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

Die Einmaleins-Tafel



Auf der Tafel sind alle Aufgaben des Einmaleins.

Tipp: Du findest eine Einmaleins-Tafel zum Ausschneiden im Buch auf Seite 31. Schaue dir diese Tafel in Ruhe an.

1. Welche Muster auf der Einmaleins-Tafel erkennst du? Beschreibe.

Setze die Aufgaben fort: 2 • 1 | 2 • 2 | 2 • 3 _____

_____

Suche die Tauschaufgaben zu oben und schreibe weiter: 1 • 2 | 2 • 2 | 3 • 2 _____

Schreibe die roten Aufgaben auf: _____

_____

Was fällt dir bei den roten Aufgaben auf? _____

_____

Angrenzende Aufgaben sind Nachbaraufgaben. Welche Aufgaben grenzen an 6 • 6 ? _____ _____ _____ _____

Schreibe drei Aufgaben auf, die nebeneinanderliegen: ☐ ☐ ☐

Schreibe drei Aufgaben auf, die untereinanderliegen: ☐ ☐ ☐

Finde Aufgaben, bei denen die zweite Zahl 7 ist. _____

Die Quadratzahlaufgaben sind in der Mitte und gehen von der Ecke links bis zur Ecke rechts. Schreibe sie auf: _____

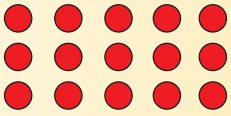
_____

2. Suche andere Muster auf der Einmaleins-Tafel und schreibe sie auf.

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

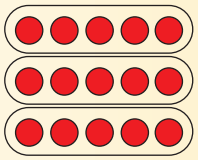
Verstehe das Einmaleins – Teil 2

Ich sehe 3 • 5.

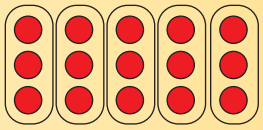


Ich sehe 5 • 3.

Tia sieht 3 Reihen mit jeweils 5 Punkten. Das ist richtig!

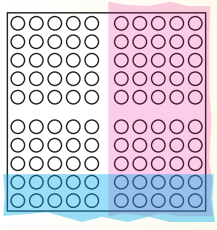


Teo sieht 5 Reihen mit jeweils 3 Punkten. Das ist auch richtig!



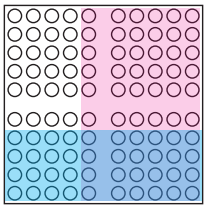
1. Welche Malrechnungen kannst du hier erkennen?

4 • ___ 2 • ___	___ • ___ ___ • ___	___ • ___ ___ • ___
___ • ___ ___ • ___	___ • ___ ___ • ___	___ • ___ ___ • ___

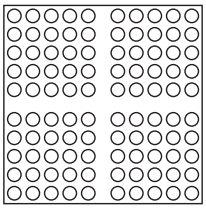


Am **100-Punkte-Feld** kann man Malaufgaben darstellen.
Hier siehst du die Rechnung $8 \cdot 5$.
Wir schieben immer die erste Zahl nach unten (blaue Folie), die zweite Zahl von links nach rechts (rosa Folie).
Tipp: Ein großes 100-Punkte-Feld ist im Lösungsheft auf Seite 9.

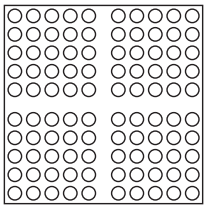
2. Stelle die Malrechnung mit zwei Blättern dar und bemale.



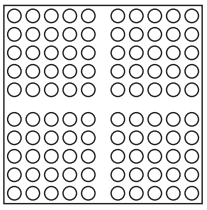
6 • 4



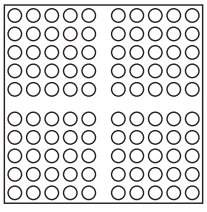
3 • 7



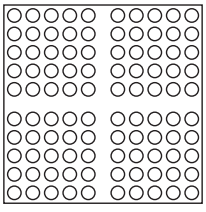
5 • 9



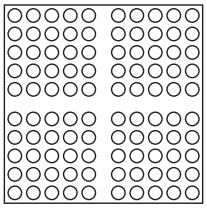
8 • 7



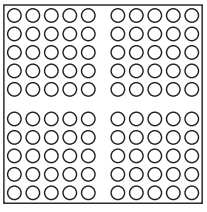
5 • 5



10 • 7



4 • 5



3 • 10

© Lernen mit Teo & Tia, G&G Verlag

Das Einmaleins lernen!

Das **Einmaleins** gehört zu den wichtigsten Inhalten der **2. Klasse Volksschule**. Dieses Übungsbuch unterstützt das Kind, die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Malaufgaben zu erkennen und zu nutzen. Der systematische Aufbau der Malreihen ermöglicht es, die Aufgaben besser zu begreifen und eigenständig zu bearbeiten. Das **100-Punkte-Feld** und die **Einmaleins-Tafel** helfen zudem, Beziehungen zwischen den Zahlen herzustellen.

Damit wird jedes Kind zum Einmaleins-Profi!

Schwerpunkte in diesem Band

- ➤ Systematischer Aufbau der Malreihen
- ➤ Einmaleins-Tafel und 100-Punkte-Feld als Hilfe beim Rechnen
- ➤ Sachaufgaben aus dem Alltag des Kindes
- ➤ Geometrie und Maße

- ☑ Österreichischer Lehrplan (LP)
- ☑ Mit jedem Schulbuch kombinierbar
- ☑ Beigelegtes Lösungsheft

Lerne Seite für Seite!
Hast du eine Seite geschafft,
klebe einen Sticker ein.
So kannst du sehen, wie dein Wissen wächst!

ISBN 978-3-7074-2439-3
€ 9,95
9 783707 424393

Weitere Informationen unter www.ggverlag.at