Kleines Einmaleins

Auswahlmöglichkeit:

1. Eine Zufallszahl (von 2 bis 9)
2. Einmaleins auswählen (von 1 bis 10)

* Seite generiert entsprechend die Aufgaben.

**Aufgabe 1: Löse die Kernaufgaben!**

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Hinweis |
| 1 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ |
| 2 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „Das Doppelte von 1 \* x = y“ |
| 5 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „Die Hälfte von 10 \* x = y“ |
| 10 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ |

**Aufgabe 2: Zeige die Aufgabe am Punktefeld.**

Halte die linke Maustaste gedrückt, ziehe den Rahmen um die richtige Anzahl und lass dann die linke Maustaste los.

* Nur Kernaufgaben!

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

* Diese Aufgabe muss vertikal und horizontal lösbar sein.

**Aufgabe 3: Löse die Aufgaben, indem du zwei passende Kernaufgaben addierst oder subtrahierst.**

3 \* -- = -- (bitte auch mit 4\*, 6\*, 7\*, 8\*, 9\*, 11\*, 12\*, 15\*, 20\*)

------------

-- \* -- = --

+/- -- \* -- = --

**Aufgabe 4: Löse die Aufgaben.**

* Reihenfolge der Aufgaben zufallsbedingt.

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Hinweis |
| 1 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ |
| 2 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „Das Doppelte von 1 \* x = y“ |
| 3 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(1 \* x) + (2 \* x) = (3 \* x)“ |
| 4 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(2 \* x) + (2 \* x) = (4 \* x)“ |
| 5 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „Die Hälfte von 10 \* x = y“ |
| 6 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(5 \* x) + (1 \* x) = (6 \* x)“ |
| 7 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(5 \* x) + (2 \* x) = (7 \* x)“ |
| 8 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) - (2 \* x) = (8 \* x)“ |
| 9 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) - (1 \* x) = (9 \* x)“ |
| 10 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ |
| 11 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) + (1 \* x) = (11 \* x)“ |
| 12 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) + (2 \* x) = (12 \* x)“ |
| 15 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) + (5 \* x) = (15 \* x)“ |
| 20 \* x = y | „Punktefeld zum Abzählen einblenden.“ + „(10 \* x) + (10 \* x) = (20 \* x)“ |

**Aufgabe 5: Löse die Aufgaben, indem du drei passende Kernaufgaben addierst oder subtrahierst.**

* Siehe Aufgabe 3 mit den Zahlen von 1 bis 37.

**Aufgabe 6: Löse die Aufgaben.**

* Siehe Aufgabe 4 mit den Zahlen von 1 bis 37. Eine Auswahl von 10 zufallsgenerierten Aufgaben sollte reichen.

**Aufgabe 7: Löse die Aufgaben.**

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Hinweis |
| 20 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 30 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 40 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 50 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 60 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 70 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 80 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 90 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 100 \* x = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |

**Aufgabe 8: Löse die Aufgaben.**

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Hinweis |
| 2 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 3 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 4 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 5 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 6 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 7 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 8 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 9 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |
| 10 \* x\*10 = y | „Einfach eine 0 anhängen.“ |

**Aufgabe 9: Löse die Aufgaben.**

|  |  |
| --- | --- |
| Aufgabe | Hinweis |
| 200 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 300 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 400 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 500 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 600 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 700 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 800 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 900 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |
| 1000 \* x = y | „Einfach zwei 0 anhängen.“ |