Gedächtnis-Meister

für die Zahlen 1 bis 10

sowie das 7er-Einmaleins

von Silke Geßlein

Malbuch mit Merk-Geschichten

Band 1

Haftungsausschluss

Die Inhalte dieses Buches wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können weder der Autor noch der Herausgeber Gewähr übernehmen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.

Copyright-Angabe

© 2024 Silke Geßlein. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Autors/Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Impressum

Titel: Gedächtnis-Meister für die Zahlen 1 bis 10 sowie das 7er-Einmaleins - Malbuch mit Merk-Geschichten Band 1

1. Auflage 2024

Autorin: Silke Geßlein

Herausgeber: Lebenskunst Wege GmbH, Bahnhofstr. 31, 86695 Nordendorf

Handlungsberechtigte Geschäftsführerin: Silke Geßlein

Tel. 08273/ 581 98 96

E-Mail: silke.gesslein@gmail.com

Website: https://abenteuer-lernen-spielen.de

Umschlaggestaltung: Silke Geßlein mit Hilfe von midjourney und Canva

Bilder und Grafiken: Gestaltung von Silke Geßlein mit Hilfe von midjourney und Canva

Lektorat: Dr. Simone Gerhardt, www.zukunftnaturbildung.de

ISBN: 978-3-942655-14-9

Für eine Welt, in der Lernen Freude macht
und leicht fällt.

Meinen Eltern, Kindern, Enkeln,
Jürgen, Werner und Alexander
in Liebe gewidmet

Inhalt

Malbuch mit Merk-Geschichten 8
Wie du aus einer Zahl ein Wort bildest 10
Zauber-Tabelle 11
Das Major-System angewendet auf Einmaleins-Reihen 12
Zahlenreihe von 1 bis 10: Heidi auf Schatzsuche 12
Einhorn Heidi startet ins Abenteuer 14
1: Steckengeblieben im Auto 16
2: Hahn Noah kommt 18
3: Oma Mia macht einen Besuch 20
4: Freundschaft mit Reh Rio 22
5: Die Monsterhöhle 24
6: Verräterische Spuren 26
7: Eine außerirdische Kuh 28
8: Ufo-Angriff 30
9: Eine Boa weist den Weg 32
10: Die rätselhafte Tasse 34
Der verschlüsselte Zahlencode 36
Wahre Freunde 38
Wiederholung der Merkbilder für die Zahlen 1 bis 10 39
Kurze Zusammenfassung als Erinnerungshilfe 40
Rätsel zur Zahlenreihe von 1 bis 10 41
Lösungen zur Zahlenreihe von 1 bis 10 42
7er-Reihe: Hugo und der Kälbchen-Dieb 44
1 x 7 = 7: Hugo sucht die Kuh Kia 46
2 x 7 = 14: Das verschlossene Tor 48
3 x 7 = 21: Hund Neddy ist verletzt 50
4 x 7 = 28: Neffe Neif ist der Dieb 52
5 x 7 = 35: Tödliche Gefahr auf dem Weg zur Mühle 54
6 x 7 = 42: Das abgebrochene Horn 56
7 x 7 = 49: Rob, der Rabe, führt Hugo durch die Stadt 58
8 x 7 = 56: Das Loch im Baum 60

9 x 7 = 63: Die Schaumschlacht 62
10 x 7 = 70: Der Richter liebt Käse 64
Dicke Freunde 66
Wiederholung der Merkbilder der 7er-Reihe 67
Kurze Zusammenfassung als Erinnerungshilfe 68
Rätsel zur 7er-Reihe 69
Lösungen zur 7er-Reihe 70
Zahlen merken für Gedächtnis-Meister 71
Das Zahl-Symbol-System 71
Leicht merken mit dem Major-System 73
Zahlen mit zwei oder drei Stellen 75
Längere Zahlenreihen merken 76
Einen Zahlencode knacken 77
Merkzettel für Buchstaben 78
Weitere Informationen zum Major-System 79
Über die Autorin 80
Danksagung 81
Geplante weitere Produkte 82
Fliegenklatsch-Spiel mit den Merkbildern 83
Zauber-Tabelle 85

Malbuch mit Merk-Geschichten

Zum Vorlesen und selbst lesen.

Lass dir von einem Erwachsenen helfen, falls du etwas nicht verstehst.



Hallo, ich bin Zahlerix, der Gedächtnis-Meister für Zahlen. Ich zeige dir, wie du dir Zahlenreihen oder die Einmaleins-Reihen leicht merken kannst. Willst du das auch können?

Wir benutzen das **Major-System**. Das ist ein sehr altes System, das fast alle Gedächtnis-Meister anwenden. Damit zauberst du aus Zahlen Bilder in deinen Kopf. An Bilder kannst du dich leicht erinnern. Damit du dir alles gut merken kannst, habe ich die Merkbilder für dich in eine Geschichte eingebettet und dazu Ausmalbilder gestaltet.

Ganz kurz möchte ich dir das Prinzip erklären: Es funktioniert wie eine Geheimsprache.

Wie du aus einer Zahl ein Wort bildest

Jede Zahl von 0 bis 9 wird in einen **Code-Buchstaben** umgewandelt.

Damit du dir die Code-Buchstaben leicht merken kannst, habe ich eine **Merkhilfe** erstellt.

Mit der Merkhilfe verwandelst du Zahlen in Buchstaben. Diese Code-Buchstaben verwendest du in **Wörtern oder Namen**.

Um die Wörter zu bilden, kannst du zwischen den Code-Buchstaben weitere Buchstaben einfügen: **Selbstlaute (a, e, i, o, u, ei, au, eu, ai, ä, ö, ü, äu, y) und h**. Diese Buchstaben haben keine Bedeutung für den Code.

Die Wörter erzeugen in deinem Kopf Bilder. Das geschieht ganz von selbst und du musst sie nicht auswendig lernen. So kannst du dir schwierige Zahlenfolgen und die Einmaleins-Reihen sehr einfach merken.

Für jede Einmaleins-Reihe gibt es eine Merk-Geschichte. Nachdem du die Geschichte gelesen hast, kennst du die Bilder automatisch. Und damit du sie dir noch besser einprägen kannst, habe ich dir Ausmal-Bilder hinzugefügt. Du bist also selbst aktiv. Am Ende jeder Merk-Geschichte gibt es noch einige Rätsel. So kannst du überprüfen, wie sicher du die Merkbilder beherrscht.

Willst du eigene Zahlenfolgen wie Telefon-Nummern oder Geburtstage oder den Code für dein Fahrradschloss verschlüsseln, dann denkst du dir aus den entstandenen Wörtern eigene Geschichten aus. Im letzten Kapitel findest du viele Beispiele. Dort findest du auch die ausführliche Beschreibung, wie das Major-System funktioniert.

Zauber-Tabelle

Zahl	Code-Buchstaben	Beispielwörter und Namen	Merkhilfe
0	s, ss, z, ß,	Sau, See, Zoo, Eis, Zeh, Hase, Hose, Ass, Haus, Zoe,	**Z**ero (englisch Null) schreibt man mit z. Der **S**ee ist rund wie eine Null.
1	t, tt, d,	Auto, Tee, Tau, Hütte, Theo, Ida, Udo, Heidi, Ute, Otto,	**t** und **d** haben **einen** langen Strich und klingen ähnlich.
2	n, nn,	Hahn, Noah, Huhn, Anna, Anne, Enia, Hanna,	**n** hat **zwei** Füße.
3	m, mm,	Oma, Mai, Emu, Mia, Emma,	**m** hat **drei** Füße.
4	r, rr,	Haare, Reh, Ruhe, Ohr, Uhr, Ria, Rio, Ira, Hera,	**Vier** hat als **vierten** Buchstaben ein **r**.
5	l, ll,	Eule, Allee, Höhle, Lea, Elli, Ali,	**L** steht im Lateinischen für **5**0.
6	sch, ch,	Asche, Schuh, Schi, Eiche, Aische,	Mit **6** kommen Kinder in die **Sch**ule. **Sch** und **ch** schreibt man ähnlich.
7	k, ck, g,	Kuh, Hugo, Aki, Kia, Heike, Heiko, Eike, Eiko, Oko	Am **7**. Tag der Woche ist in der **K**irche **G**ottesdienst. **K** und **g** klingen ähnlich.
8	f, v, w,	Affe, Fee, Ufo, Hof, Huf, Eva, Ava, Uwe,	**Acht**ung, **VW f**ährt **V**ollgas. **F**ee, **fl**ieg **w**eg!
9	p, pp, b, bb,	Opa, Boa, Bea,	Die **B**oa (große Würgeschlange) liegt wie eine **9** am **B**oden. **P**eter **p**ackt sie hinter dem Kopf und am Schwanz. So kann sie ihn nicht **b**eißen oder umschlingen. **B** und **p** klingen ähnlich.

Die Tabelle ist noch einmal ganz am Schluss, dann findest du sie leichter.

Außerdem kannst du sie von meiner Webseite herunterladen:
https://abenteuer-lernen-spielen.de/category/1x1
Klicke in der 1x1-Kategorie auf das jeweilige Buch. Ganz am Ende der Seite findest du den Link.

Das Major-System angewendet auf Einmaleins-Reihen

In der ersten Merk-Geschichte lernst du die Zahlenbilder von 1 bis 10 kennen. Diese Zahlenbilder brauchst du für Geburtstage, Telefon-Nummern und alle anderen Zahlen, die du dir merken willst. Mit dieser Geschichte verstehst du das Merksystem leichter und du merkst dir die Bilder der Zahlen ganz von selbst. Dann kannst du das Merksystem auch in deinem sonstigen Leben und für andere Fächer in der Schule hilfreich einsetzen.

In der zweiten Geschichte lernst du die 7er-Reihe kennen. Für mich ist das 7er-Einmaleins die schwerste Reihe, die ich als Kind und auch später mit meinen Kindern nicht wirklich gut konnte. Erst als ich zum Gedächtnis-Meister wurde und sie mir mit dem Major-System eingeprägt hatte, war es plötzlich leicht. Du wirst sehen, du kannst das auch!

Am Schluss gibt es noch ein Spiel. Damit macht es Spaß, die Merkbilder zu üben. Viel Freude dabei.

Und jetzt lass uns loslegen und in die erste Merk-Geschichte eintauchen!

Zahlenreihe von 1 bis 10: Heidi auf Schatzsuche

Das ist Heidi, das kleine Einhorn-Mädchen.

Einhörner haben, wie der Name schon sagt, **ein** Horn. Wir werden mit Heidi die Merk-Geschichte der Zahlenreihe von 1 bis 10 erleben. Diese Reihe entspricht, wie du ja weißt, dem **1er-Einmaleins**.

Willst du Heidi bei ihrem Abenteuer helfen? Sie braucht Freunde, die an ihrer Seite sind.



Einhorn Heidi - 1

*1 steht für **d**. Aus einem **d** kannst du den Namen Hei**d**i bilden*

.

Einhorn Heidi startet ins Abenteuer

Das kleine Einhorn-Mädchen Heidi stöberte auf dem Dachboden. Sie wollte etwas Spannendes zum Spielen finden oder alte Kleider zum Verkleiden. Am liebsten würde sie ein Abenteuer erleben.

Und tatsächlich! In einer Ecke fand sie zwei alte Koffer: einer war mit einem Zahlenschloss gesichert. Sie probierte etwas herum, aber den Zahlencode konnte sie nicht knacken. Schade. Also widmete sie sich dem anderen Koffer. Dieser ließ sich öffnen und Heidi entdeckte in ihm eine Schatzkarte. Ihr Herz klopfte heftig, so sehr freute sie sich. Von ihrem Haus führte ein Weg in die Berge: dort war also ihr erstes Ziel. Dann musste sie durch einen Wald und schließlich kam sie zu einer dunklen Höhle. Dort würde der Schatz sein.

Unten auf der Schatzkarte stand noch ein komischer Satz: „Wicki hör zu.“ Was der wohl bedeutete?



Wicki hör zu

1: Steckengeblieben im Auto

Heidi packte Brote, einen Apfel und Saft in ihren Rucksack, dazu eine warme Jacke und eine Taschenlampe. Dann lief sie los.

In einem kleinen Dorf hielt sie an, um sich auszuruhen. Vor einem Haus stand **ein** kleines, nettes, rotes **Auto**.

Sie lief um das **Auto** herum und schaute es sich genau an. Aber Heidi kannte sich gar nicht mit Autos aus. Neugierig öffnete sie die Tür und steckte den Kopf hinein. Sie wollte wissen, wie es im Auto aussieht.

Also nahm sie all ihren Mut zusammen und stieg in das **Auto**. Doch als sie sich aufrichtete, stach ihr Horn durch das Dach. Sie blieb stecken und kam nicht mehr frei. Auch mit der Magie ihres Horns konnte sie sich nicht befreien, denn magisch war nur die Spitze.

Also rief Heidi so laut sie konnte: „Hilfe, hört mich jemand? Hilfeee, ich komme hier nicht mehr raus.“



Auto - 1

1 *steht für* ***t****. Aus einem* ***t*** *kannst du das Wort Au****t****o bilden.*

Rätsel zur Zahlenreihe von 1 bis 10

1. Welches Bild steht für die 4?

2. Für welche Zahl steht die Boa?

3. Für welche Zahl steht die Kuh?

4. Füge die fehlenden Bilder der Reihe ein:
   Auto
   ?
   Oma Mia
   ?
   Höhle
   ?
   außerirdische Kuh Oko
   ?
   Boa
   ?

7er-Reihe: Hugo und der Kälbchen-Dieb

Das ist Hugo, der kleine **Siebenschläfer**.

Den Namen Siebenschläfer haben die Tiere wahrscheinlich deswegen bekommen, weil sie mehr als **sieben** Monate Winterschlaf halten. Wir werden mit Hugo die Merkgeschichte des 7er-Einmaleins erleben.

Bist du dabei? Auch Hugo braucht deine Hilfe bei seinen Abenteuern!



Der Siebenschläfer Hugo - 7

7 *steht für* ***g****. Aus einem* ***g*** *kannst du den Namen Hu****g****o bilden.*

1 x 7 = 7: Hugo sucht die Kuh Kia

Hugos Magen knurrte laut vor Hunger, als er aufwachte. Schließlich hatte er mehr als **sieben** Monate geschlafen und gar nichts gegessen. Neben sein Bett hatte ihm seine Mama ein paar Nüsse, Eicheln und Kastanien gelegt, so konnte er seinen ersten Hunger stillen. Danach zog er los in den Stall. Dort wollte er seine Freundin treffen: Die **Kuh Kia**.

Doch er suchte eine ganze Weile vergebens nach ihr. Endlich entdeckte er sie. Sie lag an ihrem Lieblingsplatz. Doch sie weinte. Sein Herz begann zu rasen. War etwas mit Kia passiert? Hugo malte sich schon die schrecklichsten Dinge aus.

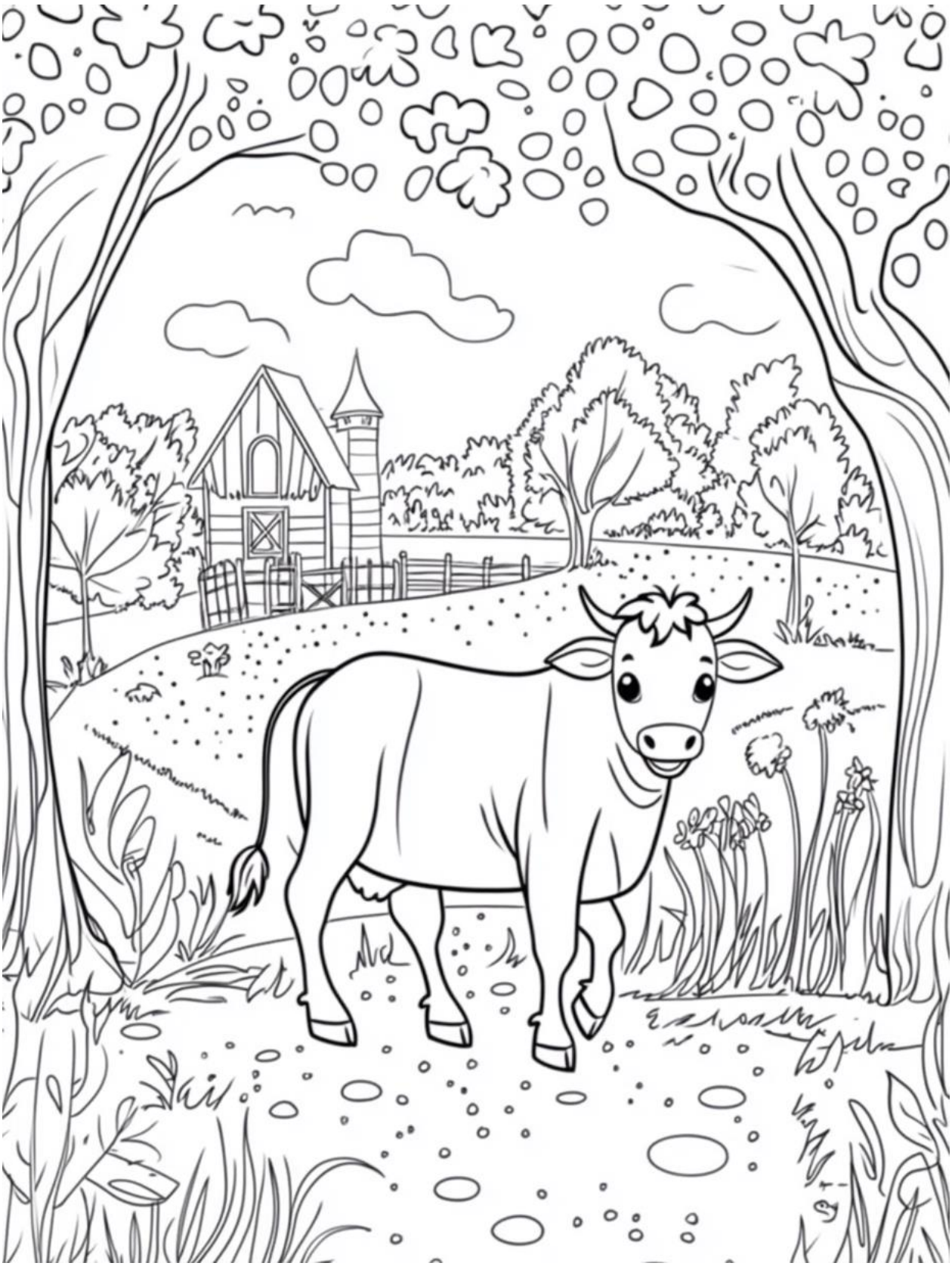
„Es war allerhöchste Zeit, dass du aufgewacht bist“, sagte Kia schluchzend.

„Was ist los? Warum weinst du?“

„Mein Kälbchen ist verschwunden. Heute Morgen war es nicht mehr da.“

Hugo konnte Kia kaum verstehen. „Beruhige dich erst mal. Und dann erzähl mir alles.“

„Jede Nacht schleicht jemand hier herum. Und am Morgen sind dann die neugeborenen Kälbchen verschwunden.“ Kia schluchzte bitterlich. „Wir müssen sie finden!“



Die Kuh Kia - 7

***7** steht für **k**. Aus einem **k** kannst du das Wort **K**uh und den Namen **K**ia bilden.*

Rätsel zur 7er-Reihe

- Welches Bild steht für die 28?

- Für welche Zahl steht der Rabe?

- Für welche Zahl steht die Mühle?

- Füge die fehlenden Bilder der Reihe ein:
  Kuh Kia
  ?
  Hund Neddy
  ?
  Mühle
  ?
  Rabe Rob
  ?
  Schaum
  ?

Merkzettel für Buchstaben

- Mitlaute: b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, z,
- Selbstlaute: a, e, i, o, u,
- Umlaute: ä, ö, ü,
- Zwielaute: ei, au, eu, äu, ai,
- y: Oft wird es wie ein i gesprochen, deswegen kannst du es auch wie einen Selbstlaut benutzen. Eigentlich ist es aber ein Mitlaut.

Der Einfachheit halber fasse ich alle Selbstlaute, Umlaute und Zwielaute und y zusammen und nenne sie **Selbstlaute**: a, e, i, o, u, ä, ö, ü, ei, au, eu, äu, ai, y. Das ist genau genommen nicht ganz korrekt.

Unterscheidung von **Selbstlauten** und **Mitlauten**:

Mitlaute kannst du auf zwei Weisen sprechen: entweder du lautierst, dann sagst du „b“ und „f“ oder du buchstabierst, dann sagst du „be“ und „ef“. Beim Buchstabieren nimmst du dir einen **Selbstlaut** dazu, dann klingt der **Mitlaut** deutlicher. **Selbstlaute** klingen dagegen beim Buchstabieren und Lautieren gleich.

Eine zweite Unterscheidung von **Selbstlauten** und **Mitlauten**: Alle Buchstaben im Alphabet sind Mitlaute außer a, e, i, o, u.

Weitere Informationen zum Major-System

Wenn du eigene Wörter bilden willst, gibt es im Internet einen Generator. Allerdings werden dort auch nicht alle Möglichkeiten vorgeschlagen. Außerdem benutzt der Generator noch zusätzlich zu h weitere Mitlaute zum Bilden der Wörter und Namen. Und zwar x und qu. Das habe ich in diesem Buch zur Vereinfachung weggelassen. Hier der Link:

https://major-system.info/de

Über die Autorin



Ihr **Motto**: Schreiben für eine bessere Welt!

Kreativität, Lesen und Schreiben sind schon von klein auf das Lebenselixier von Silke Geßlein. Sich in fantastischen Traumwelten zu verlieren ist ihre große Liebe.

Beruflich hilft sie **Kindern und Jugendlichen** mit Lern- und Verhaltensstörungen, aber auch psychosomatischen Problemen, sich trotz massiver Schwierigkeiten ihre Träume zu erfüllen. Sie möchte Andere mit Geschichten glücklich zaubern und ihr Herz berühren und heilen.

Um ihr **Schreiben** auf ein **professionelles Level** zu bringen, hat sie verschiedene Kurse bei der Romanschule, Textmanufaktur, der Schreibtrainerin, der Romanschmiede mit Lea Korte und verschiedenen anderen Anbietern absolviert. Die Krönung war die Jahresklasse „Systemische Autoren-Tools“ von Gesina Stärz, die ihr Schreibhandwerk deutlich voranbrachte.

Privat ist die 58-Jährige **Mutter** von vier erwachsenen Kindern und **Oma** von vier Enkeln. Sie ist zweimal verwitwet und lebt mit ihrem kleinen Chihuahua in der Nähe von Augsburg.

Silke Geßlein ist **Mitglied** in der internationalen Autorinnen-Gruppe „Das Schreibkreativ“.

Danksagung

Als erstes möchte ich meinen **Therapie-Kindern** danken. Sie haben mir gezeigt, wie schwer es ist, sich die Einmaleins-Reihen zu merken. Und so habe ich über ein Jahr nach Lösungen gesucht und manches selbstgestaltete Kartenspiel mit ihnen ausprobiert. Aber kein Merksystem fand ich wirklich völlig zufriedenstellend, bis ich auf das hier vorgestellte Major-System stieß.

Herzlichen Dank meiner Familie, meinen **Kindern, Enkeln und ihren PartnerInnen**: Für eure Geduld und euer Verständnis, euer Interesse und eure unterstützenden Ideen.

Auch meine Chor-Mitsängerin **Christina** möchte ich hier erwähnen: Danke, dass du mir die Idee mit dem Siebenschläfer geschenkt hast.

Außerdem möchte ich meiner AutorInnen-Gruppe „**Das Schreibkreativ**“ danken: Ohne euch wäre ich nie so weit gekommen. Auch meine Autoren-Freundin **Daniela** hat viel dazu beigetragen, dass ich mich immer wieder auf den Hosenboden gesetzt habe und an diesem Buch gearbeitet habe. Jeden Morgen um 8 Uhr haben wir uns in Zoom getroffen und jede hat an ihrem Projekt gearbeitet.

Dankeschön meinen Freundinnen: **Elke, Karola, Joanna und Heidi**, die jede auf ihre Weise dazu beigetragen haben, dass ich nun endlich den Mut und die Durchhaltekraft gefunden habe, ein Kinderbuch zu veröffentlichen.

Besonderer Dank gilt meiner Lektorin **Dr. Simone Gerhardt**. Sie hat die Geschichten gekürzt und geschliffen, so dass sie nun richtig glänzen. Auch über die Ermutigungen und schnelle Bearbeitung bin ich sehr froh. Ich kann sie wärmstens weiterempfehlen. Ihre Kontakt-Informationen:

https://www.simone-gerhardt.de mail@zukunftnaturbildung.de

Das ganze Projekt hätte nicht den Weg aus meinem Kopf aufs Papier gefunden, wenn nicht **Simone Abelmann** den Kurs „Sketch your book“ angeboten hätte. So hatte ich Vorbilder, Mitstreiter und Motivation in Massen. Und endlich eine Reiseführerin, so dass ich mich nicht alleine durch den Dschungel an Technik-Herausforderungen schlagen musste.

Ihre Kontakt-Informationen: https://www.simoneabelmann.com

Vor allem jedoch möchte ich meinem Partner **Alexander** danken. Er hat dafür gesorgt, dass ich vor Glück übersprudele und die Power habe, bis tief in die Nacht durchzuarbeiten. Außerdem hat er mir mit seinen guten Ideen und seinem Scharfsinn oft weitergeholfen.

Ich bin sehr froh, dass es euch alle in meinem Leben gibt!

Geplante weitere Produkte

Es wird weitere Merk-Geschichten zu den restlichen Einmaleins-Reihen geben. Wann sie erscheinen, steht noch nicht fest.

Außerdem sind Kartenspiele geplant, um die Merkbilder spielerisch zu trainieren und ganz schnell die richtige Zahl zum jeweiligen Merkbild zu wissen.

Schau einfach ab und zu auf meine Webseite:

https://abenteuer-lernen-spielen.de

Oder folge mir auf Instagram oder Facebook.

- Facebook: https://www.facebook.com/Abenteuer.Lernen.Spielen
- Instagram: https://www.instagram.com/abenteuer.lernen.spielen

Fliegenklatsch-Spiel mit den Merkbildern

Du brauchst:

- Für jeden Mitspieler eine Fliegenklatsche
- Einen Würfel mit den Zahlen 1 bis 10

  Möglicher Einkaufslink:

  https://www.timetex.com/de-de/p/set-zehnseitiger-wuerfel-8-tlg.-ca.-20-mm/

  In dem Set sind auch 100er und 1000er Würfel. Damit kannst du viele andere Spiele erfinden und Rechnen üben, das Spaß macht.
- Die Karten der jeweiligen Reihe. Du kannst sie von meiner Webseite herunterladen.
  https://abenteuer-lernen-spielen.de/category/1x1
  Klicke in der 1x1-Kategorie auf das jeweilige Buch. Ganz am Ende der Seite findest du den Link.
- Male die Bilder an, wenn du magst, klebe das Blatt auf einen Pappkarton und schneide die Karten aus.
  Es wird auch Karten zum Kaufen geben, wenn noch mehr Reihen herausgekommen sind. Bitte schau ab und zu auf meine Webseite.
- Kleine Chips, Knöpfe oder ähnliches.

Vorbereitung:

Die Karten einer Reihe liegen vor dir. Lege sie zu Beginn in die richtige Reihenfolge. Wenn du schon geübt bist, kannst du sie auch durcheinander legen.

Oben drüber liegt das jeweilige Tier zur Reihe. Für die Zahlen 1 bis 10 liegt dort Einhorn Heidi. Für die 7er-Reihe liegt dort Siebenschläfer Hugo.

Jeder Spieler hält eine Fliegenklatsche in der Hand.

Spielanleitung:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Zehner-Würfel. Er sagt laut die Einmaleins-Aufgabe. Wer als erstes auf die Karte für das richtige Ergebnis mit der Fliegenklatsche haut und gleichzeitig das richtige Ergebnis sagt, bekommt einen Chip oder Knopf. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Das könnt ihr so lange spielen, wie ihr Lust habt oder Chips oder Knöpfe habt. Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Chips oder Knöpfe hat. Mein Vorschlag: stellt euch einen Timer und spielt jeden Tag 10 Min. Dann habt ihr die Einmaleins-Reihen ganz schnell gelernt und könnt sie sicher.

Beispiel:

Wir haben drei Mitspieler: David, Pauline und Leopold. David ist der Jüngste.

Die Karten für die Zahlenreihe von 1 bis 10 wird ausgelegt, oben drüber liegt Einhorn Heidi, als erstes das Auto, als zweites Hahn Noah, als drittes Oma Mia und so weiter.

David würfelt als erstes. Er würfelt eine 4 und sagt laut:“1x4“. Pauline ist am schnellsten und schlägt auf Reh Rio. Sie sagt laut: „Vier!“ Sie bekommt einen Chip.

Dann ist Leopold dran. Er würfelt eine 7 und sagt laut: „1x7“. Diesmal ist David am schnellsten und schlägt auf die außerirdische Kuh Oko. Er sagt laut: „Sieben!“. Dafür bekommt er einen Chip.

Jetzt ist Pauline dran mit Würfeln.

Zauber-Tabelle

Zahl	Code-Buchstaben	Beispielwörter und Namen	Merkhilfe
0	s, ss, z, ß,	Sau, See, Zoo, Eis, Zeh, Hase, Hose, Ass, Haus, Zoe,	**Z**ero (englisch Null) schreibt man mit z. Der **S**ee ist rund wie eine Null.
1	t, tt, d,	Auto, Tee, Tau, Hütte, Theo, Ida, Udo, Heidi, Ute, Otto,	**t** und **d** haben **einen** langen Strich und klingen ähnlich.
2	n, nn,	Hahn, Noah, Huhn, Anna, Anne, Enia, Hanna,	**n** hat **zwei** Füße.
3	m, mm,	Oma, Mai, Emu, Mia, Emma,	**m** hat **drei** Füße.
4	r, rr,	Haare, Reh, Ruhe, Ohr, Uhr, Ria, Rio, Ira, Hera,	**Vier** hat als **vierten** Buchstaben ein **r**.
5	l, ll,	Eule, Allee, Höhle, Lea, Elli, Ali,	**L** steht im Lateinischen für **5**0.
6	sch, ch,	Asche, Schuh, Schi, Eiche, Aische,	Mit **6** kommen Kinder in die **Sch**ule. **Sch** und **ch** schreibt man ähnlich.
7	k, ck, g,	Kuh, Hugo, Aki, Kia, Heike, Heiko, Eike, Eiko, Oko	Am **7**. Tag der Woche ist in der **K**irche **G**ottesdienst. **K** und **g** klingen ähnlich.
8	f, v, w,	Affe, Fee, Ufo, Hof, Huf, Eva, Ava, Uwe,	**Acht**ung, **VW f**ährt **V**ollgas. **F**ee, **fl**ieg **w**eg!
9	p, pp, b, bb,	Opa, Boa, Bea,	Die **B**oa (große Würgeschlange) liegt wie eine **9** am **B**oden. **P**eter **p**ackt sie hinter dem Kopf und am Schwanz. So kann sie ihn nicht **b**eißen oder umschlingen. **B** und **p** klingen ähnlich.

Merkbilder für die Zahlen 1 bis 100

Zahl	Merkbilder und Namen	Zahl	Merkbilder und Namen	Zahl	Merkbilder und Namen
0	Öse, Oase, Sau, Säue, See, Zoo, Eis, Zeh, Hase, Hose, Ass, Haus, Zoe, Esa, Aas,	39	Mappe, Mopp, Moby, Umbau,	78	Kaffee, Kiwi,
1	Auto, Tee, Tau, Hütte, Theo, Ida, Udo, Heidi, Ute, Uta, Otto, Yeti, Haut, Hedda, Hut, Ada,	40	Herz, Rose, Riese, Riss, Reis,	79	Kappe,
2	Hahn, Noah, Huhn, Anna, Anne, Enia, Hanna, Hyäne, Noi, Heino, Henne, Yen, Anhöhe,	41	Ratte, Radio, Rad, rot,	80	Fass, Vase, Fuß, Wiese,
3	Oma, Mai, Emu, Mia, Emma, Maya,	42	Ruine, Urne, Arena, Horn	81	Foto, Heft, Video,
4	Haare, Reh, Ruhe, Ohr, Uhr, Ria, Rio, Ira, Hera, Heer, Ähre, Euro,	43	Rum, Rom, Raum, Reim,	82	Fahne, Fön, Wein, Hafen,
5	Eule, Allee, Höhle, Lea, Elli, Ali, Ulla, Ulli, Hölle, Öl, Aal,	44	Rohr, Reier,	83	WM, Wumm,
6	Asche, Schuh, Schi, Eiche, Aische, Echo,	45	Rolle, Rallye, Rille,	84	Feuer, Feier, Ufer, Frau,
7	Kuh, Hugo, Aki, Kia, Heike, Heiko, Eike, Eiko, Oko, Yoga, Akku, Auge, Hockey,	46	Rauch, Hirsch,	85	faul, Falle, Feile, Wal, voll,
8	Affe, Fee, Ufo, Hof, Huf, Eva, Ava, Uwe, Yvi, Yve, Vieh, Efeu,	47	Rock, Ricky,	86	Fisch, Wäsche, Woche,
9	Opa, Boa, Bea, Oboe, Abby, Puuh, Happy, Abbau, Bau, Ebbe, Haube, Hieb,	48	Harfe, Riff,	87	Waage, Feige, Wiege,
10	Tasse, Dose, Düse, Tessa,	49	Rabe, Raupe,	88	Waffe,
11	Teddy, Tüte, Tod, Idiot, Tattoo, Tutu, Datei, Diät, Duett, Dutt, Edith,	50	Lasso, Laus, Hals, Holz,	89	Wippe, Wabe,
12	Tonne, Tanne, Dino, Tina, Ton, Daune, Düne, Hoden,	51	Laute, Lied, Lotto,	90	Bus, Bass, Biss,
13	Damm, Dom, Team, Adam, Tim, Atem, Atom, Dame, Team,	52	Linie, Leine,	91	Bett, Boot, Buddha,
14	Tor, Tür, Teer, Eiter, Truhe, Otter, Tara, Tier, Ader, Autor, Dora, Euter, Hüter,	53	Lama, Lamm,	92	Bahn, Biene, Pony, Bein,
15	Tal, Duell, Hotel, Diele, Idol, Taille, Tüll, Dahlie, Attila, Dohle, Atoll,	54	Heiler, Leier,	93	Baum Puma
16	Tisch, Tasche, Dach, Teich, Autoschau, Deich, Tuch,	55	Lilie, Lollie,	94	Bier, Bär, Beere, Brei, Bauer,
17	Teig, Decke, Theke, Attacke, Dogge, Etage, Tag, Theke, Tick,	56	Loch, Leiche, Elch,	95	Ball, Pool, Bulle, Beil, Beule, Pulli,
18	tief, Taufe, Tiefe, Tofu, doof,	57	Lego, Lack, Lock, Locke,	96	Buch, Busch, Bach, Bauch, Pech,
19	Dieb, Taube, Tipi, Tube, Depp,	58	Lava, Löwe, Elfe	97	Backe, Bock,
20	Nase, Nuss, Nüsse, Nässe, Anis, Hans, Heinz,	59	Lupe, Lippe, Laub,	98	Pfau,
21	Hund, Naht, Niete, Note, Ente, Hand, Handy, Neid, Neuheit, Not, Anett, Andy, Anita, Annette,	60	Schüsse, Schuss, Hochhaus,	99	Puppe, Baby, Popo, Papa,
22	nein, Nonne, nähen, Neon, Nina,	61	Schutt, Hecht,	100	Dosis,
23	Name, Annahme, Einnahme, Hinnahme, Neem, Nemo,	62	Scheune, Schnee,		
24	Narr, Niere, Hühner, Henry, Nero, Unruhe, Nori,	63	Schaum, Scham,		
25	Nil, Unheil, Haniel, Unheil, Nelly	64	Schere, Schauer, Schrei,		
26	Nische, höhnisch,	65	Schal, Schule,		
27	Honig, Anke, Ingo, Inka, Unke, Honk,	66	Schach, Scheich,		
28	Neffe, Hanf, Niveau, Neif, Nova,	67	Scheck, Schoko,		
29	Anbau, Neubau, Einbau, Nabb,	68	Schaf, Schiff,	00	Soße
30	Maus, Ameise, Moos, Mais, Maß, Masse, Meise, Mieze, Maz,	69	Scheibe, Schabe,	01	Ast, Zeit, Seite
31	Hemd, Motte, Matte, Mut, Amt, Hamed, Heimat, Meute, Mitte, Omot,	70	Käse, Kasse, Kies, Kuss,	02	Zahn, Sonne, Zaun,
32	Mähne, Mohn, Mann, Miene, Mine, Mona, Hymne,	71	Kette, Gott,	03	Sumo, Saum
33	Mumie, Mama, Momo, Mumm,	72	Kanne, Kino, Kanu, Kahn, Kinn,	04	sauer
34	Mauer, Meer, Eimer, Moor, Amor, Hammer, Homer, Humor, Hummer, Maria, Marie,	73	Kamm, Gummi,	05	Seil, Säule,
35	Mühle, Müll, Mehl, Hummel, Meile, Milieu, Emil, Emilia, Hammel, Himmel, Mail, Maul,	74	Geier,	06	Seuche,
36	Moschee, Masche, hämisch, heimisch, Mascha,	75	Klo, Keule, Koala, Kohl, Igel, Iglu,	07	Socke, Sack, Zug, Ziege,
37	Mücke, Amok, Magie, Micky, Macke, Mokka,	76	Koch, Küche,	08	Sofa, Safe, Seife,
38	Möwe, Mafia, Heimweh, Mief,	77	Kacke, Geige, Gecko, Kakao, Keks,	09	Sieb, Suppe,

Du kannst die Merkbilder-Tabelle auch von meiner Webseite herunterladen:
https://abenteuer-lernen-spielen.de/category/1x1
Klicke in der 1x1-Kategorie auf das jeweilige Buch. Ganz am Ende der Seite findest du den Link.