Hunderterfeld

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

5er-Reihe

5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

fünf – zehn – fünfzehn – zwanzig – fünfundzwanzig – dreißig* – fünfunddreißig* – vierzig – fünfundvierzig – fünfzig

1 · 5 = 5	→	einmal	fünf ist gleich fünf
2 · 5 = 10	→	zweimal	fünf ist gleich zehn
3 · 5 = 15	→	dreimal	fünf ist gleich fünfzehn
4 · 5 = 20	→	viermal	fünf ist gleich zwanzig
5 · 5 = 25	→	fünfmal	fünf ist gleich fünfundzwanzig
6 · 5 = 30	→	sechsmal	fünf ist gleich dreißig*
7 · 5 = 35	→	siebenmal	fünf ist gleich fünfunddreißig*
8 · 5 = 40	→	achtmal	fünf ist gleich vierzig
9 · 5 = 45	→	neunmal	fünf ist gleich fünfundvierzig
10 · 5 = 50	→	zehnmal	fünf ist gleich fünfzig

* In der Schweiz: dreissig, fünfunddreissig

Legen → sprechen → schreiben!

1 | Lege die Ringe wie auf dem Hunderterfeld. Sprich leise:

- *fünf, zehn …*
- *einmal fünf ist gleich fünf, zweimal fünf ist gleich zehn …*

Wiederhole mehrmals.

2 | Schreibe die 5er-Reihe und die Lösung auf.

5									

	1	·	5	=		5
	2	·	5	=		
	3	·	5	=		
	4	·	5	=		
	5	·	5	=		

	6	·	5	=		
	7	·	5	=		
	8	·	5	=		
	9	·	5	=		
1	0	·	5	=		

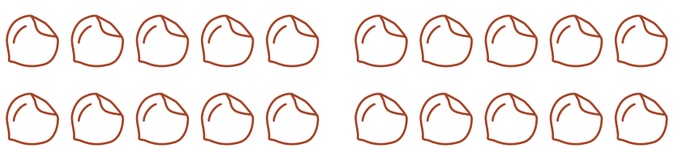
3 | Stellt euch gegenseitig 10 Malaufgaben und legt die Ringe auf das Hunderterfeld. Prüft eure Lösung.

4 | Löse die Aufgaben.

		·	5	=	3	5
	3	·		=	1	5
	5	·		=	2	5
		·	5	=	4	5
		·	5	=	5	0

5	0	=			·	5
4	0	=			·	5
2	5	=			·	5
2	0	=			·	5
3	0	=			·	5

5 | Spielt das „Trixi-Einmaleins“ (Erklärung auf Seite 4).
Wer gewonnen hat, darf eine Nuss ausmalen.



Gespielt

Gewonnen

6 | Lies in der Tabelle die Malaufgabe und die passende Tauschaufgabe ab. Schreibe dann Aufgabe und Tauschaufgabe auf.

·	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0						0					
1						5					
2						10					
3						15					
4						20					
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6						30					
7						35					
8						40					
9						45					
10						50					

Malaufgabe

	1	·	5	=		5
	2	·	5	=		
	3	·	5	=		
1	0	·	5	=	5	0

Tauschaufgabe

5	·		1	=		5
5	·		2	=		
5	·		3	=		
5	·	1	0	=	5	0

Lege die Aufgaben und Tauschaufgaben auf der Hundertertafel nach.
Was fällt dir auf? Sprich mit jemandem darüber.

7 | Verbinde die passenden Kärtchen.

4 · 5 | 50 | 7 · 5 | 10 · 5 | 6 · 5 | 45 | 20 | 30 | 9 · 5 | 35

8 | Beim Teilen helfen dir nun die gelernten Malaufgaben mit Platzhaltern.

25 : 5 = ☐ — *25 geteilt durch 5 ist wie viel?*
Umkehrung: *☐ · 5 = 25* — *Wie viel mal 5 ist 25?*

Lege die Ringe wie bei den Malaufgaben auf die 5er-Reihe bis 25.
Zähle die Ringe, dann hast du das Ergebnis!

Teilen (Dividieren)

2	5	:	5	=		5
3	0	:	5	=		
1	0	:	5	=		
4	5	:	5	=		
1	5	:	5	=		
5	0	:	5	=		
	5	:	5	=		
2	0	:	5	=		
4	0	:	5	=		
3	5	:	5	=		

Malnehmen (Multiplizieren)

	5	·	5	=	2	5
		·	5	=	3	0
		·	5	=	1	0
		·	5	=	4	5
		·	5	=	1	5
		·	5	=	5	0
		·	5	=		5
		·	5	=	2	0
		·	5	=	4	0
		·	5	=	3	5

9 | *13 : 5 = 2 Rest 3* — *13 geteilt durch 5 ist 2 Rest 3*
Umkehrung: *2 · 5 + 3 = 13* — *2 mal 5 plus 3 ist 13*

Markiere die Zahl 13. Lege die Ringe auf die 5er-Zahlen.
Du entdeckst, dass nur 2 Ringe passen und es einen Rest von 3 gibt.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Teile immer durch 5. Schreibe die Malaufgabe dazu.

1	3	:	5	=	2	R	3
1	1			=			
	7			=			
2	9			=			
2	1			=			

2	·	5	+	3	=	1	3