



mathe.sh Dreierkombis

Benötigtes Material:

- 7 x 7 Tabelle/Gitter an der Tafel mit den Zahlen von 1 bis 9

Beschreibung:

- Lehrer:in zeigt Spielvorlage oder malt 7 x 7 Tabelle/Gitter an die Tafel und schreibt fortführend die Zahlen von 1 bis 9 verteilt in das Gitter.
- Lehrer:in nennt Zahl (z.B. 46).
- Schüler:innen suchen Dreierkombination (waagrecht, senkrecht oder diagonal), sodass mithilfe aller 4 Rechenoperationen die Zahl 46 erzeugt wird (z.B. $7 \cdot 6 + 4$).
- Die erste Schülerin, der erste Schüler, der sich meldet und eine richtige Dreierkombination zeigen kann, erhält einen Punkt für die Gruppe.

9	2	1	6	3	2	7
8	4	9	7	8	3	5
6	2	9	6	1	8	4
8	5	7	4	5	5	4
9	6	7	7	2	1	6
3	1	8	4	6	5	3
2	3	4	1	5	3	2