


Name:

Klasse:

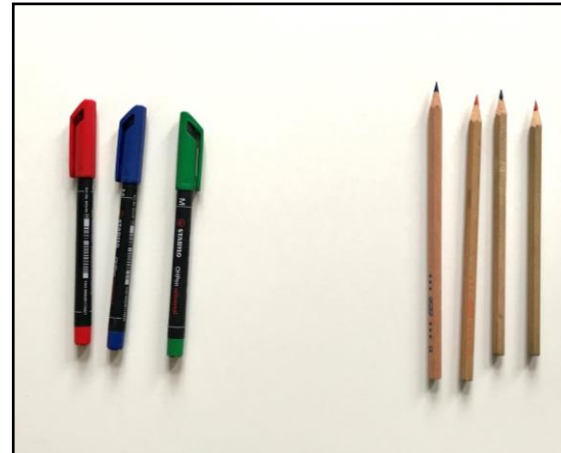
Datum:

## Malaufgaben legen und würfeln

1. Nimm dreimal immer 4 Stifte aus deiner Federtasche und lege sie auf den Tisch. Lege jedes Mal einen neuen Haufen. Welches Bild passt? Kreuze an.




$3 \text{ mal } 4 = 12$   
 $3 \cdot 4 = 12$



$3 \text{ mal } 4 = 7$   
 $3 \cdot 4 = 7$


2. Nimm fünfmal immer 2 Würfel und lege sie auf den Tisch. Lege jedes Mal einen neuen Haufen. Welches Bild passt? Kreuze an.



$5 \text{ mal } 2 = 7$   
 $5 \cdot 2 = 7$



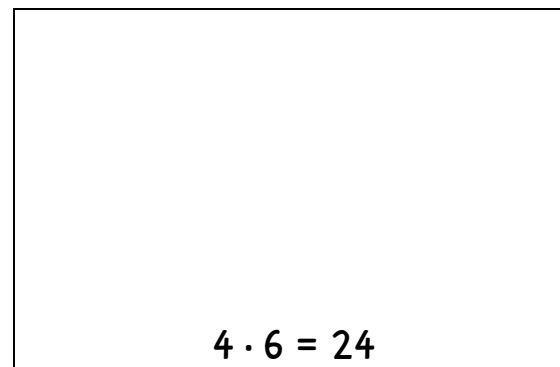
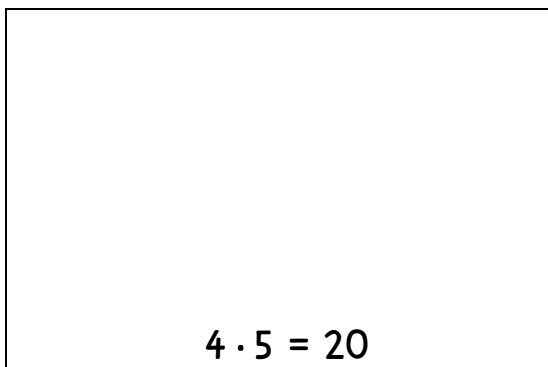
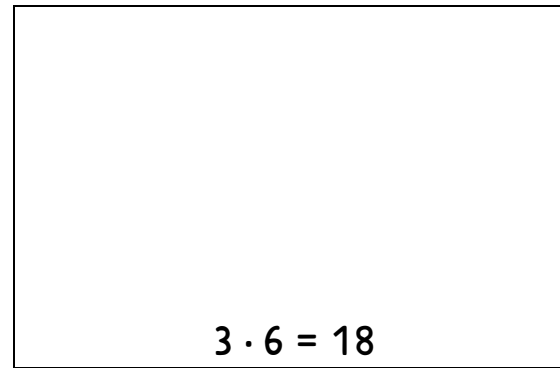
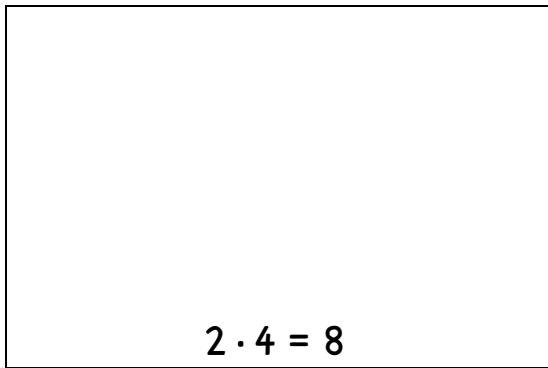
$5 \text{ mal } 2 = 10$   
 $5 \cdot 2 = 10$



$5 \text{ mal } 2 = 3$   
 $5 \cdot 2 = 3$

3. Denke dir eigene Malaufgaben mit Stiften oder Würfeln aus.
- Spiele die Aufgabe jemand anderem vor. Lege dafür immer gleich große Haufen. Erkennt die Person die Aufgabe?
  - Schreibe die Aufgabe auf und zeichne dein gelegtes Bild dazu.

4. Zeichne zu jeder Malaufgabe ein passendes Bild. Entscheide selbst, ob du Stifte, Würfel, Punkte oder etwas ganz anderes zeichnest.



5. Wie oft wurde jede Zahl gewürfelt? Schreibe als Malaufgabe.

The image shows a photograph of several dice on a wooden surface. To the right is a grid with a thought bubble containing the text "2 mal die 6 gewürfelt" and the equation  $2 \cdot 6$ . Below the thought bubble is a pencil pointing to the equation  $2 \cdot 6 =$  on the grid.

6. **Würfelspiel:** Nehmt euch 20 oder mehr Würfel. Bevor ihr würfelt, schreibt jeder Spieler zu jeder Augenzahl auf, wie oft sie wohl gewürfelt wird (z.B.: „Ich glaube, dass 3 mal die 6 gewürfelt wird.“ →  $3 \cdot 6$ ). Nun wird gewürfelt. Schreibt neben eure Tipps als Malaufgabe, wie oft wirklich gewürfelt wurde. Für jeden richtigen Tipp gibt es 5 Punkte.