

# Zahlenmemory zum Einprägen der Zahlensymbole und Operationszeichen

→ geeignet zum aufkleben auf 6 x 6 cm Blanko-Memorykarten oder zum laminieren



0 ist nicht «nichts».  
Null bedeutet, dass dieser Platz frei bleiben muss. Vielleicht möchte sich später eine andere Zahl darauf setzen.



1 wie das Einhorn



2 wie Zwillinge  
Man hört die Zwei auch im Wort Zwillinge.



3 wie Dreirad



4 wie Vampir  
Reimwörter, auditive Eselsbrücke



5 wie die fünf Finger einer Hand



6 wie die Katze der Hex(e)  
Reimwörter sechse-Hexe / sex/hex  
Wichtig: der Schwanz der Hexenkatze geht nach oben (Differenzierung zu 9)



7 wie die Sieben Zwerge



8 wie die Achterbahn



9 wie «sich freu(e)n  
Reimwörter neun-freun  
Wichtig: der Lachmund der Sonne hat den Bogen unten (Differenzierung zu 6)



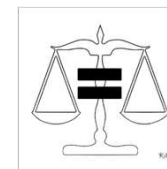
10 wie die zehn Zehen



11 – die Elf, der Elf



12 wie Wölfe  
Reimwörter Zwölfe-Wölfe, auditive Eselsbrücke



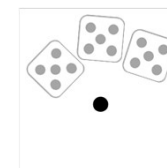
Gleich bedeutet, auf beiden Seiten des Zeichens hat es gleich viel. Die Waage ist ausgeglichen.



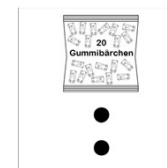
Plus bedeutet die Menge wird grösser. Wie die Kerzen auf deinem Geburtstagskuchen. Es werden immer mehr, nie weniger.



Minus bedeutet die Menge wird kleiner. Ein Räuber nimmt der Bank das Geld weg, er bringt es nicht zurück.



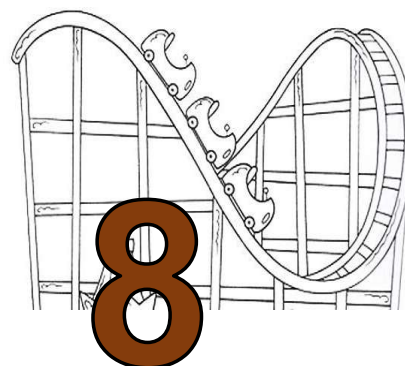
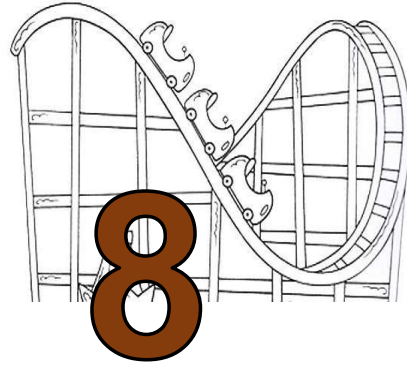
Mal bedeutet die Menge wird vervielfacht und grösser. Wenn Du 3 mal die 5 würfelst, darfst du 15 Felder vorrücken.

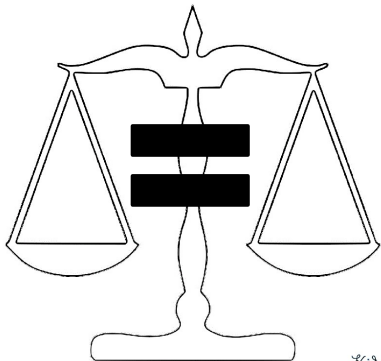
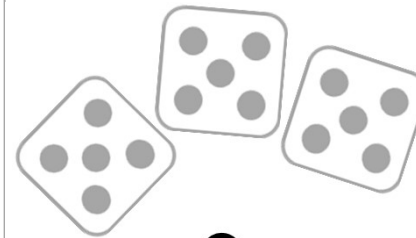
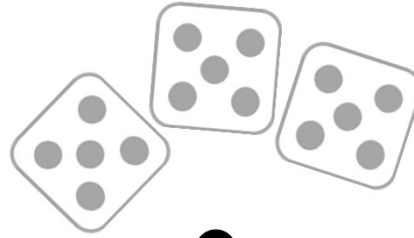


Durch bedeutet, dass die Menge geteilt wird. Jeder bekommt gleich viel. Wie eine Tüte Gummibärchen die unter Freunden gerecht aufgeteilt wird.

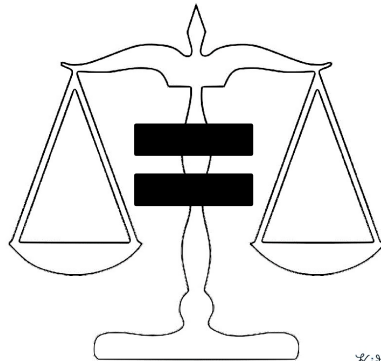
Die Farben der Zahlen orientieren sich an den Cuisenaire-Stäbchen. Die Memory-Karten können deshalb auch als Hilfsmittel bei der Einprägung der einzelnen Stäbchen verwendet werden.







Kidre



Kidre

