

1x1	1	2x1	2
3x1	3	4x1	4
5x1	5	6x1	6.
7x1	7	8x1	8
9x1	9.	10x1	10

1x2	2	2x2	4
3x2	6.	4x2	8
5x2	10	6x2	12
7x2	14	8x2	16
9x2	18	10x2	20

1x3	3	2x3	6.
3x3	9.	4x3	12
5x3	15	6x3	18
7x3	21	8x3	24
9x3	27	10x3	30

1x4	4	2x4	8
3x4	12	4x4	16
5x4	20	6x4	24
7x4	28	8x4	32
9x4	36	10x4	40

1x5	5	2x5	10
3x5	15	4x5	20
5x5	25	6x5	30
7x5	35	8x5	40
9x5	45	10x5	50

1x6	6.	2x6	12
3x6	18	4x6	24
5x6	30	6x6	36
7x6	42	8x6	48
9x6	54	10x6	60

1x7	7	2x7	14
3x7	21	4x7	28
5x7	35	6x7	42
7x7	49	8x7	56
9x7	63	10x7	70

1x8	8	2x8	16
3x8	24	4x8	32
5x8	40	6x8	48
7x8	56	8x8	64
9x8	72	10x8	80

1x9	9.	2x9	18
3x9	27	4x9	36
5x9	45	6x9	54
7x9	63	8x9	72
9x9	91	10x9	90

1x10	10	2x10	20
3x10	30	4x10	40
5x10	50	6x10	60
7x10	70	8x10	80
9x10	90	10x10	100

0x1	0	11x1	11
0x2	0	11x2	22
0x3	0	11x3	33
0x4	0	11x4	44
0x5	0	11x5	55

0x6	0	11x6	66
0x7	0	11x7	77
0x8	0	11x8	88
0x9	0	11x9	99
0x10	0	11x10	110

Kleines 1x1 - Memory

Vorbereitung:

Die Tabellen werden jeweils in die einzelnen Kärtchen geschnitten. Ggf. können die Blätter vorher laminiert werden.

Die unterschiedlichen Farben kennzeichnen die unterschiedlichen Malreihen.

Ein Memorypaar ist: eine Rechnung + das richtige Rechenergebnis

Es kann jeweils nur mit einer Malreihe, oder um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, auch mit zwei oder mehreren Malreihen gespielt werden.