Taschenrechner

			:
7	8	9	·
4	5	6	+
1	2	3	–
0	ein/on	aus/off	=

Partnerspiel: Du tippst eine Aufgabe ein, z.B. 4x7=. Dein Partner trägt das Ergebnis in die Hundertertafel ein. Ist es richtig, darf er sich ein Sternchen beim lachenden Smily eintragen. Nach zehn richtigen Aufgaben darf er die Krone ausmalen. Wechselt euch ab!

1	10

Name: _____ Datum: _____ Kl. ___ Fach: _____

Viel Spaß und Erfolg!
Dein Lehrer

www.kreativerunterricht.de