

ZAHLEN MERKEN LEICHT GEMACHT

Mithilfe der Zahlenbilder von 0 - 100



WISSEN SCHAFFT FREIHEIT

FREI DENKEN | FREI ENTSCHIEDEN | FREI HANDELN

INHALT

- 01** ZAHLEN MERKEN
Seite 2
- 02** LERNBEGEISTERUNG
Seite 3
- 03** ZÄHLEN LERNEN
Seite 4
- 04** ZAHLEN 1-STELLIG
Seite 5 - 14
- 05** ZAHLEN 2-STELLIG
Seite 15 - 59
- 06** ZAHLEN 3-STELLIG
Seite 60 - 67
- 07** ZAHLEN 4-STELLIG
Seite 68 - 75
- 08** DIE 100-LISTE ZUM AUSDRUCKEN
Seite 76 - 93



01 ZAHLEN MERKEN

Auch in dir steckt ein Zahlengenie

Es gibt kein schlechtes Zahlen-
gedächtnis, nur ein untrainier-
tes!

Zahlen begleiten uns das gesamte Leben. Von der Schule, zum Pincode, zur Bankomatkarte, zu Geburtstagen, Telefonnummern und Buchhaltung.

Viele Kinder und auch Erwachsene haben jedoch Angst vor Zahlen und Mathematik und scheitern schon daran, sich die eigene Telefonnummer zu merken. Das lässt sich ändern.



DEIN HIRN DENKT IN MUSTERN

Ein Muster erzeugt ein Bild und dieses bildet den Anknüpfungspunkt zu einer Assoziation, die das Gehirn verarbeiten kann.

Da wir auf bildhafte, verknüpfte, lustige und emotionale Art und Weise lernen, kann das Gehirn daher mit Zahlen wenig anfangen.

Zahlen wirken auf die linke Gehirnhälfte und damit wir sie uns leichter merken können, müssen wir die rechte Gehirnhälfte miteinbeziehen.

Also müssen Logik und Ratio (linke Gehirnhälfte) mit Emotionen, Bildern und Geschichten (rechte Gehirnhälfte) verknüpft werden.

BEISPIEL 1

11 22 33

1 22 333

Hier sind die Muster sehr klar erkennbar und daher leicht merkbar.

BEISPIEL 2

911 7 365

Hier könnte man einen 911er-Porsche sehen, in dem die 7 Zwerge sitzen und das ganze Jahr damit um die Welt fahren.

BEISPIEL 3

5491 9391

Auf dem ersten Blick ist kein Muster erkennbar, aber wenn du die Zahlen rückwärts liest – 1939 und 1945 – ergibt es die Jahreszahlen des 2. Weltkrieges.



DIE 100ER-LISTE

Nicht in allen Zahlenaufstellungen ist ein Muster erkennbar. Dafür haben wir die 100er-Liste erstellt, die wir mit dir ab Kapitel 4 Schritt für Schritt durchgehen. Darin werden die Zahlen 0-100 mit einem Bild in Verbindung gebracht. So wirst auch du im Handumdrehen zum Zahlengenie.

02 LERNBEGEISTERUNG

Und ihre Herausforderungen

Wenn ein Kind geboren wird, wissen wir von Natur aus, was es benötigt, damit es z.B. unsere Sprache lernt. Nur wenn es sich um Schulthemen handelt, können wir uns nicht mehr daran erinnern, was Kinder brauchen.

Dabei sind es die gleichen Grundvoraussetzungen:



MAGST DU ZAHLEN?

Viele Eltern haben aufgrund traumatischer Schulerlebnisse selbst Panik vor diesem Fach. erzählen aber ihrem Kind, wie viel Spaß es macht.

Die Angst muss vom Lernen komplett ferngehalten werden. Denn diese Kombination funktioniert gemeinsam nicht.

Lernen geht über Vorbildwirkung, Beziehung, Begeisterung und Emotionen.

Sollten die eigenen Ängste nicht verarbeitet werden können, empfehlen wir, dass das Kind mit jemandem anderen lernt, der Freude an dem Fach hat und es mit Begeisterung vermitteln kann.



DIE KRUX IST DIE THEORIE

Mit einer staubtrockenen Theorie kann unser Gehirn nichts anfangen.

Wenn wir das Gelernte mit keinerlei "sinnlichen" Erfahrung verbinden können, kann unser Gehirn es nicht abspeichern. Das gilt für Kinder wie für Erwachsene.



VERKNÜPFUNGEN

Dinge, mit denen wir schon öfters im Leben konfrontiert worden sind, können wir uns leichter merken.

- Lässt sich der Lernstoff gedanklich mit etwas assoziieren?
- Lässt sich das Gelernte vielleicht in die Praxis umsetzen?

Verknüpfe die Theorie mit all deinen Sinnen: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Greifen und Fühlen.

Umso mehr Sinne du involvierst, umso leichter merkt sich dein Kind das Gewünschte.



MACHE DINGE ANDERS

Mache die Theorie auf eine außergewöhnliche Weise erlebbar.

Übertreibe! Umso emotionaler, lustiger und blöder, umso besser.

03 ZÄHLEN LERNEN

Mit Bildern



ZÄHLEN VON 1-20

Schreibe die Zahlen 1 bis 10 entweder mit einem wasserlöslichen Stift auf deine Finger bzw. auf die Finger deines Kindes oder klebe die Zahlen auf. Für die Zahlen 11 bis 20 mach das Gleiche mit den Zehen.



MIT EINEM BILD VERKNÜPFEN

Verknüpfe nun jede Zahl mit etwas Realem, was dein Kind gut kennt. ZB:

- 1 Kopf | 1 Baum
- 2 Hände | 2 Arme | 2 Beine
- 10 Finger | 10 Zehen

Gehe diese Liste öfters mit deinem Kind durch, damit ein "Zahlen zu Bild-Verständnis" entsteht.



ZÄHLEN BIS 100

Mit dem nächsten Kapitel stellen wir dir die "100er Liste" bzw. die Zahlenbilder von 0-100 vor.

Im letzten Abschnitt des Büchleins findest du eine Vorlage der Zahlenbilder zum Ausdrucken. Du kannst dir aber auch deine eigene Liste mit Bildern, die dein Kind gut kennt, erstellen (Seite 93). Von Seite 76 - 80 findet ihr die Zahlen und auf Seite 81 - 92 die dazugehörigen Bilder. Wir haben auf jedes Bild den Namen des Bildes geschrieben: Deutsch (Seite 81 - 86) / Englisch (Seite 87 - 92).

So wisst ihr, um was es sich handelt, solltet ihr das Bild nicht erkennen.

Die Beschriftung kann in späterer Folge auch dazu dienen, mit deinem Kind das Lesen oder die Rechtschreibung in beiden Sprachen zu üben.

Drucke nun die Zahlen und die Bilder in der gewünschten Sprache aus, klebe die Rückseiten zusammen und schneide die Kärtchen aus.

So könnt ihr die Karten mit der Zahlen-seite nach oben auflegen und dein Kind kann das Bild darunter erraten und im Notfall nachschauen.

Eine weitere Möglichkeit ist, nur die Bilderseiten in der gewünschten Sprache zwei Mal auszudrucken um damit ein Memory Spiel zu machen.

Dein Kind sucht die passenden Paare zusammen und ergänzt dazu die richtige Zahl.



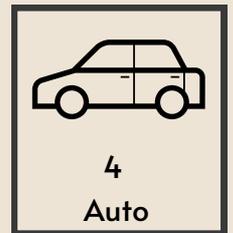
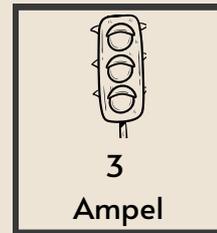
DEN ALLTAG NUTZEN

Baue das Zahlenlernen auch im Alltag ein. So lernt das Kind spielerisch, ohne es zu merken. Wie zB:

- Schau mal, hier sind 3 Tomaten.
- Dort liegen 2 Stifte auf dem Tisch.
- Um dem Tisch stehen 4 Sesseln.

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9



ÜBUNGSBEISPIELE

Auf den nächsten Seiten findest du verschiedene Übungen, um dir einstellige Zahlen mithilfe von Geschichten zu merken.

In den nächsten Kapiteln folgen dann noch Übungen zu 2-, 3- und sogar 4-stelligen Zahlenreihen.

Diese Methodik muss nicht auf Anhieb funktionieren. Das Gehirn muss sich erst daran gewöhnen mit diesen "Eselsbrücken" zu denken. Es benötigt Zeit und viel Übung. Daher sei bitte geduldig mit dir und deinem Kind.

Wir sind in der Lage uns unzählige Geschichten zu merken. Du brauchst dir also keine Sorgen zu machen, dass du mit den Geschichten durcheinander kommst.

So wie du dir die Handlung von vielen verschiedenen Filmen und Serien merken kannst, kannst du dir auch diese Art von Geschichten merken.

Auch die Kreativität zu lustigen und dummen Einfällen und Geschichten kann wie z.B. beim Kraftsport trainiert werden. Auch das braucht nur Zeit und Übung.

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

NOTRUFNUMMERN MERKEN

Verwende dazu die Zahlenbilder 0-9, um zu jeder Notrufnummer eine Geschichte zu kreieren. Sollte dir nichts dazu einfallen bzw. dir noch die Übung im Kreieren von passenden Geschichten fehlen, stellen wir dir auf der nächsten Seite unsere Geschichten vor.

FEUERWEHR

122

EURONOTRUF

112

POLIZEI

133

VERGIFTUNGSZENTRALE

01 406 43 43

RETTUNG

144

04 ZAHLEN I-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

NOTRUFNUMMERN MERKEN

Hier findest du einen Vorschlag, wie die Geschichten lauten könnten, um euch leichter die Notrufnummern zu merken. Ihr könnt sie natürlich nach Belieben abändern.

FEUERWEHR

122

1: Auf einem Baum
22: sitzen zwei brennende Schwäne.
Wenn es brennt wählst du 122

POLIZEI

133

1: Wenn du Hilfe benötigst dann
flüchte auf einen Baum
33: und warte bis beide Ampeln grün
anzeigen.

RETTUNG

144

1: Wenn jemand verletzt ist such den
nächsten Baum
44: und beobachte die zwei
Rettungsautos, welche dort um die
Wette zu dir fahren.

EURONOTRUF

112

11: Wenn gar nichts mehr hilft, dann
stell dich zwischen zwei Bäume
2: und stell dir vor du fliegst wie ein
Schwan davon.

VERGIFTUNGSZENTRALE

01 406 43 43

01: Der Baum.
40: In dem Baum ist eine Tür, die in
eine Küche führt.
64: In der Küche steht eine Schaufel.
34: Und auf der Schaufel liegt eine
Seife.
3: Und in die Seife ist eine kleine
Ampel eingraviert.

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

TELEFONNUMMERN MERKEN

Verwende dazu die Zahlenbilder 0-9, um zu jeder Telefonnummer eine Geschichte zu kreieren. Sollte dir nichts dazu einfallen bzw. dir noch die Übung im Kreieren von passenden Geschichten fehlen, stellen wir dir auf der nächsten Seite unsere Geschichten vor.

NUMMER 1

7441299

NUMMER 3

4401110

NUMMER 2

19711024

NUMMER 4

9117365

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

TELEFONNUMMERN MERKEN

Hier findest du einen Vorschlag, wie die Geschichten lauten könnten, um euch leichter die Telefonnummern zu merken. Ihr könnt sie natürlich nach Belieben abändern.

NUMMER 1

7 44 1 2 99

7: Die 7 Zwerge
44: fahren mit 2 Autos
1: gegen einen Baum,
2: dort schalten sie das Licht ein
99: und sehen 2 Katzen.

NUMMER 2

1 9 7 11 0 2 4

71: Auf einem Baum
9: da sitzt eine Katze
7: und ein Zwerg.
11: Sie essen 2 Bäume
0: und dazu ein Spieglei.
2: Dann schalten sie das Licht ein
4: und fahren mit deinem Auto weg.

NUMMER 3

44 0 1110

44: 2 Autos fahren um die Wette
0: und sehen auf der Fahrbahn ein Ei.
111: Und neben dem Ei wachsen 3
Bäume aus der Straße.
0: Es gelingt ihnen gerade noch den 3
Bäumen auszuweichen, aber das Ei
überfahren sie.

NUMMER 4

9 11 7 365

9: Die Katze
11: springt zwischen 2 Bäumen hin und
her.
7: Die 7 Zwerge beobachten die Katze
dabei.
3: Die 7 Zwerge halten eine Ampel
hoch.
6: Und in der Ampel befinden sich
keine Farben sondern Würfel.
5: Und diese Ampel halten sie in der
Hand.

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

TELEFONNUMMERN MERKEN

Im Idealfall nehmt ihr eure eigenen Telefonnummern, die ihr im Alltag benötigt. Falls eine Nummer nicht gut merkbar ist, dann verblöden, mehr Emotionen und Sinne einbauen.

NUMMER 1

NUMMER 4

NUMMER 2

NUMMER 5

NUMMER 3

NUMMER 6

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

ZUTATEN BZW. EINE EINKAUFLISTE MERKEN

Verwende dazu die Zahlenbilder 0-9, um zu jeder Zutat eine Geschichte zu kreieren. Sollte dir nichts dazu einfallen bzw. dir noch die Übung im Kreieren von passenden Geschichten fehlen, stellen wir dir auf der nächsten Seite unsere Geschichten vor.

ZUTAT 1
FISCH

ZUTAT 6
KETCHUP

ZUTAT 2
NUDELN

ZUTAT 7
KARTOFFELN

ZUTAT 3
TOMATEN

ZUTAT 8
BASILIKUM

ZUTAT 4
ZWIEBEL

ZUTAT 9
ZITRONE

ZUTAT 5
OLIVENÖL

ZUTAT 10
KÄSE

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

ZUTATEN BZW. EINE EINKAUFLISTE MERKEN

Hier findest du einen Vorschlag, wie die Geschichten lauten könnten, um euch leichter die Einkaufsliste zu merken. Ihr könnt sie natürlich nach Belieben abändern.

ZUTAT 1

FISCH

0: Fisch-Eier / Im Ei schwimmt ein Fisch.

ZUTAT 2

NUDELN

1: Aus dem Baum wachsen Nudeln.

ZUTAT 3

TOMATEN

2: Der Schwan schluckt eine große Tomate.

ZUTAT 4

ZWIEBEL

3: Aus der Ampel wachsen grüne, gelbe und rote Zwiebel.

ZUTAT 5

OLIVENÖL

4: Das Auto fährt nicht mit Diesel sondern mit Olivenöl.

ZUTAT 6

KETCHUP

5: Ich zerquetsche mit meinen Händen die Tomaten und mache daraus Ketchup.

ZUTAT 7

KARTOFFELN

6: Ich habe würfelförmige Kartoffeln.

ZUTAT 8

BASILIKUM

7: Die 7 Zwerge bauen Basilikum an.

ZUTAT 9

ZITRONE

8: Die schwarzen Augen des Schneemanns ersetze ich durch Zitronenhälften.

ZUTAT 10

KÄSE

9: Die Katze trinkt keine Milch, sie isst Käse.

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 - 9

GEGENSTÄNDE MERKEN

Verwende dazu die Zahlenbilder 0-9, um zu jedem Gegenstand eine Geschichte zu kreieren. Sollte dir nichts dazu einfallen bzw. dir noch die Übung im Kreieren von passenden Geschichten fehlen, stellen wir dir auf der nächsten Seite unsere Geschichten vor.

GEGENSTAND 1
NUDELHOLZ

GEGENSTAND 5
GEODREIECK

GEGENSTAND 2
WASCHLAPPEN

GEGENSTAND 6
LIPPENSTIFT

GEGENSTAND 3
GRAS

GEGENSTAND 7
ANGEL

GEGENSTAND 4
STREICHHÖLZER

GEGENSTAND 8
SPIELKARTEN

04 ZAHLEN 1-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 9

GEGENSTÄNDE MERKEN

Hier findest du einen Vorschlag, wie die Geschichten lauten könnten, um euch leichter die Gegenstände zu merken. Ihr könnt sie natürlich nach Belieben abändern.

GEGENSTAND 1

NUDELHOLZ

0: Ich walke das Ei mit dem Nudelholz platt.

GEGENSTAND 2

WASCHLAPPEN

1: Der ist Baum ist umwickelt von nassen Waschlappen.

GEGENSTAND 3

GRAS

2: Der Schwan bewegt sich so wenig, sodass ihm schon Gras aus seinem Rücken herauswächst.

GEGENSTAND 4

STREICHHÖLZER

3: Die Ampel ist so alt, sodass du noch mit einem Streichholz die Lichter anzünden musst.

GEGENSTAND 5

GEODREIECK

4: Das Auto hat die Form eines Dreiecks und hat auch nur 3 Räder.

GEGENSTAND 6

LIPPENSTIFT

5: Ich male mir in die Hand mit einem Lippenstift eine Kussmund.

GEGENSTAND 7

ANGEL

6: Ich benutze als Köder keine Würmer, sondern Würfel, da die runden Kugelfische eckige Köder bevorzugen.

GEGENSTAND 8

SPIELKARTEN

7: Ich spiele am liebsten Karten mit den 7 Zwergen.

05 ZAHLEN 2-STELLIG



UNGERADE ZAHLEN

Beispiel: 10 15 06 **1**

Hier denken wir 2-stellig und somit wäre am Schluss der Baum, der jetzt aber 01 bedeutet.

Wenn ich den Baum speziell heraushebe (ein fetter Baum, ein gelber Baum, ein wütender Baum etc.) dann bedeutet das für mein Gehirn, dass ich das letzte Bild einstellig nehme.



VORWAHL TELEFONNUMMERN

Wenn du Telefonnummern auswendig lernst, nimm für die Vorwahl immer ein einzelnes und klares Bild.

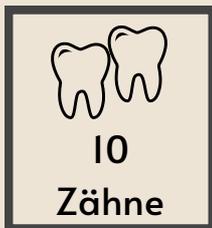
In Österreich etwa gibt es nur sehr wenige Vorwahlmöglichkeiten. Alle beginnen mit 06. Wenn dann eine Vorwahl 0650 lautet, dann nehme ich mir für die 50 etwas das ich halbiere. Ich stelle mir den Menschen nur zur Hälfte vor (Oberkörper oder Unterkörper verschwinden plötzlich).

Oder die Vorwahl 0664, hier habe ich aus der 100er Liste die Schaufel und baue diese in die Geschichte ein.



05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 10 – 20



BEISPIEL I

11 14 16 17

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 10 – 20

BEISPIEL 2

20 12 19 13

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

10 18 14 13

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 10 – 20

BEISPIEL 4

18 9 5 14

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

2 5 11 19

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 10 – 20

BEISPIEL 6

13 18 17 7

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

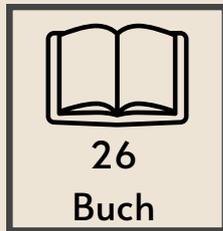
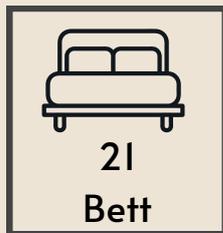
BEISPIEL 7

9 10 17 6 15 7 13 12

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 20 – 30



BEISPIEL I

27 22 29 25

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 20 – 30

BEISPIEL 2

28 26 21 30

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

24 23 27 20

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 20 – 30

BEISPIEL 4

21 17 24 9

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

29 11 16 25

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 20 – 30

BEISPIEL 6

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 7

12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 30 - 40



BEISPIEL I

32 37 36 30

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 30 - 40

BEISPIEL 2

40 35 33 31

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

34 38 32 37

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 30 - 40

BEISPIEL 4

10 8 22 34

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

28 5 18 27

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 30 - 40

BEISPIEL 6

29 12 21 6

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

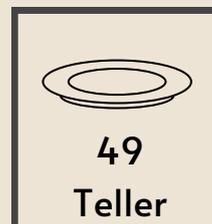
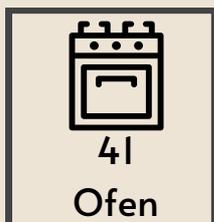
BEISPIEL 7

18 16 21 17 25 22 9 2

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 40 - 50



BEISPIEL I

41 44 48 43

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 40 – 50

BEISPIEL 2

50 42 45 47

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

46 49 41 42

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 40 – 50

BEISPIEL 4

11 25 33 45

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

8 17 36 22

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 40 – 50

BEISPIEL 6

5 14 27 38

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

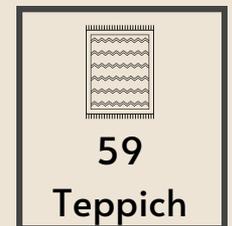
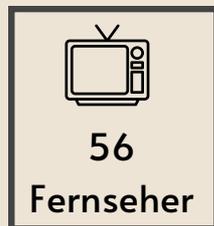
BEISPIEL 7

15 20 24 33 21 45 49 50

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 50 – 60



BEISPIEL I

57 50 52 58

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 50 – 60

BEISPIEL 2

51 53 60 59

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

54 55 51 53

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 50 – 60

BEISPIEL 4

41 15 34 11

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

23 33 45 55

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 50 – 60

BEISPIEL 6

18 20 31 50

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

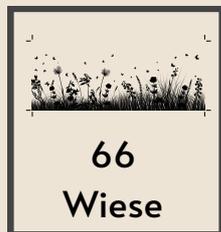
BEISPIEL 7

5 60 37 44 52 16 4 17

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 60 - 70



Tipp:

Wenn ihr zu Hause kein Büro habt und dein Kind keines kennt, nehmt somit 10 Punkte in der Schule.

BEISPIEL I

63 64 70 65

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 60 - 70

BEISPIEL 2

70 69 61 62

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

60 65 66 68

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 60 - 70

BEISPIEL 4

8 42 64 33

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

11 16 25 46

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 60 - 70

BEISPIEL 6

11 32 19 65

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

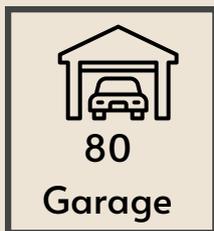
BEISPIEL 7

66 58 14 3 26 47 62 13

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 70 – 80 | Schule



Die Zahlenbilder “Schule” sind für Kinder gedacht, die wenig mit einer Büroausstattung anfangen können.

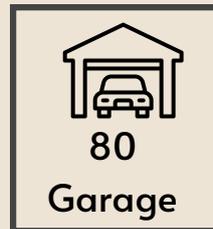
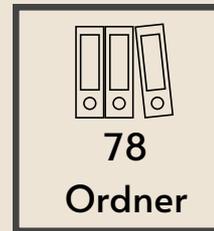
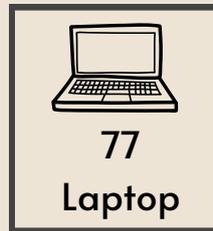
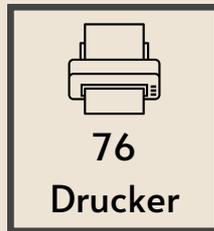
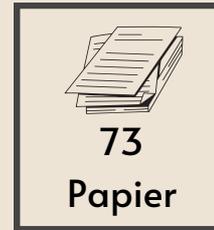
BEISPIEL I

70 73 77 75

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 70 - 80 | Büro



Die Zahlenbilder "Büro" sind für Erwachsene gedacht, aber natürlich auch für Kinder, die eine Büroausstattung kennen.

BEISPIEL I

70 73 77 75

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 70 – 80

BEISPIEL 2

76 74 80 72

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

71 78 76 79

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 70 – 80

BEISPIEL 4

15 77 42 38

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

5 24 33 71

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 70 – 80

BEISPIEL 6

66 59 22 14

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

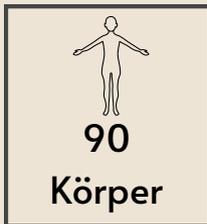
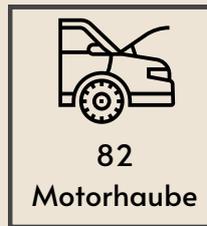
BEISPIEL 7

78 35 68 16 43 59 5 13

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 80 - 90



BEISPIEL I

83 90 88 85

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 80 - 90

BEISPIEL 2

81 80 82 87

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

84 86 90 83

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 80 - 90

BEISPIEL 4

51 35 76 88

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

11 32 48 55

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 80 - 90

BEISPIEL 6

72 39 45 18

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

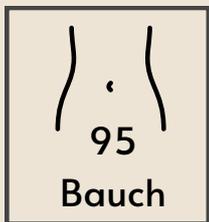
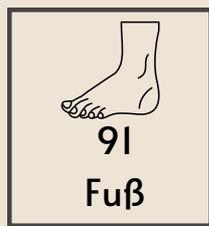
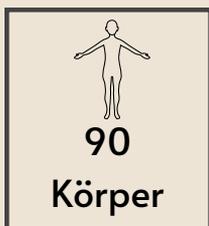
BEISPIEL 7

78 24 46 12 47 33 58 6

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 90 – 100



BEISPIEL I

91 95 94 100

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 90 – 100

BEISPIEL 2

90 92 96 97

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

98 93 91 96

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 90 – 100

BEISPIEL 4

88 69 47 25

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 5

33 15 49 66

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 90 – 100

BEISPIEL 6

78 98 100 4

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 7

69 56 77 15 49 44 36 1

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

ÜBE 2-STELLIGE ZAHLEN

Verwende dazu die Zahlenbilder 0–100, um zu jeder Zahlenreihe eine Geschichte zu kreieren. Sollte dir nichts dazu einfallen bzw. dir noch die Übung im Kreieren von passenden Geschichten fehlen, stellen wir dir auf der nächsten Seite unsere Geschichten vor.

VERGIFTUNGSZENTRALE

01 406 43 43

DIE ZAHL PI π

31 41 59 26 53 6

GRÜNDUNGSZAHLEN D-A-CH-RAUM

1949 1918 1291

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

ÜBE 2-STELLIGE ZAHLEN

Hier findest du einen Vorschlag, wie die Geschichten lauten könnten, um euch leichter die Zahlenreihen zu merken. Ihr könnt sie natürlich nach Belieben abändern.

VERGIFTUNGSZENTRALE

01 406 43 43

01: Der Baum.
40: In dem Baum ist eine Tür, die in eine Küche führt.
64: In der Küche steht eine Schaufel.
34: Und auf der Schaufel liegt eine Seife.
3: Und in die Seife ist eine kleine Ampel eingraviert.

DIE ZAHL PI π

31 41 59 26 536

31: Ich sitze in der Badewanne
41: und in der Badewanne ist ein Herd.
59: Und auf dem Herd wird gerade ein Teppich gekocht.
26: Auf diesem Teppich liegt ein Buch.
53: Und wenn ich das Buch aufschlage sehe ich ein Bild
6: von einem Würfel.

GRÜNDUNGSZAHLEN D-A-CH-RAUM

1949 1918 1291

19: Um 19 Uhr gibt es Abendessen.
49: Dein Teller ist aber leer.
18: Daher musst du zur Abendessenszeit, durch den Stau.
12: Und du fährst zum Restaurant, das ein Geist führt.
91: Und dieser Geist hat nur ein Bein.

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

BEISPIEL 1

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 2

12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

BEISPIEL 3

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 4

12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

BEISPIEL 5

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 6

12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

BEISPIEL 7

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 8

12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

05 ZAHLEN 2-STELLIG

Zahlenbilder 0 – 100

BEISPIEL 9

30 18 20 3

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 10

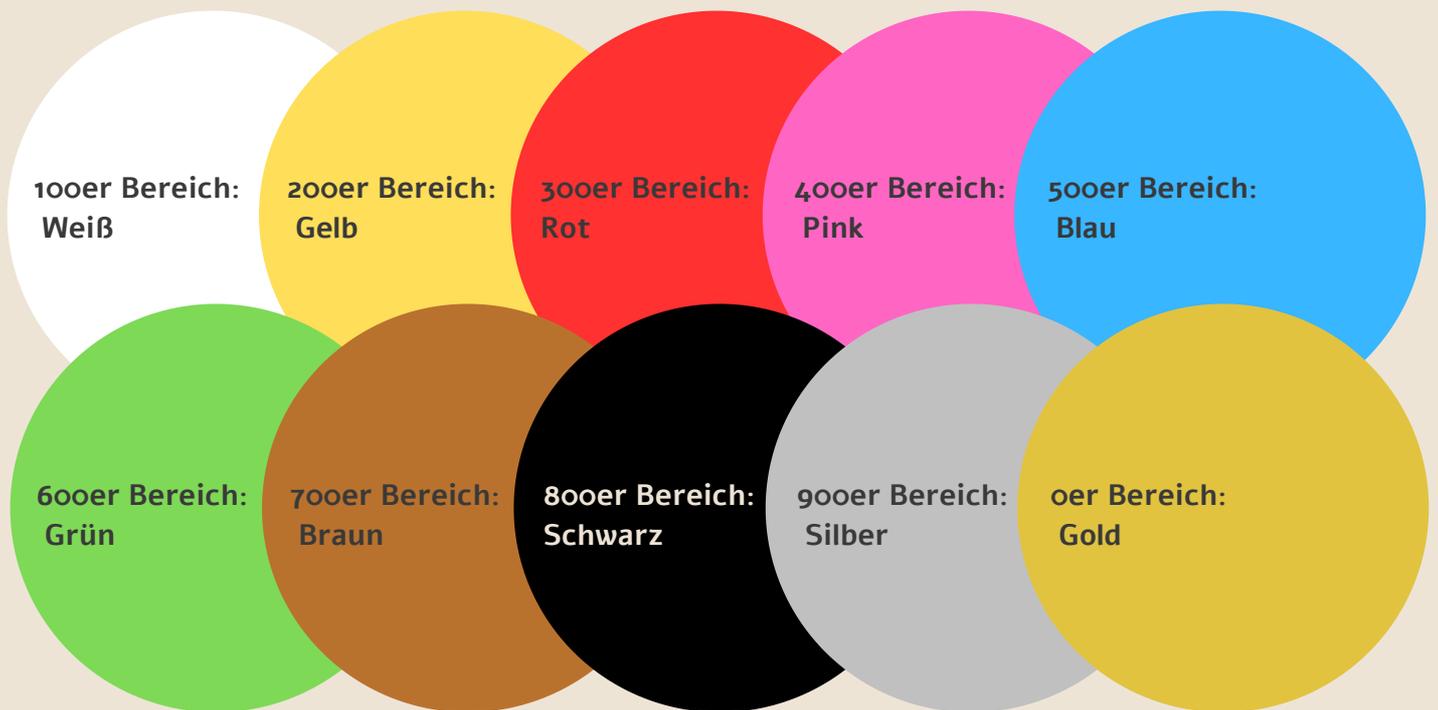
12 14 22 13 28 26 10 5

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

Wenn du es auf die Spitze treiben, dein Zahlengedächtnis auf ein höheres Level bringen möchtest und dir auch 3-stellige Zahlen merken willst, dann kannst du dazu Farben einsetzen:



BEISPIEL

101: Der weiße Baum.

202: Der Schwan ist schon ganz gelb, weil ihm so übel ist.

303: Die Ampel hat keine grünen, gelben und roten Lichter sondern nur rote Lichter.

404: Mein Auto ist pink.

505: Jemand gibt dir ein so starkes High-Five, sodass deine Hand blau anläuft.

606: Der Würfel ist mit grünem Moos bewachsen.

707: Die 7 Zwerge arbeiten unter der Erde, daher ist ihr Kleidung voller brauner Erde.

808: Der Schneemann ist schon ganz schmutzig, sodass er nicht mehr weiß sondern schwarz ist.

909: Die silberne Katze aus der Sheba-Werbung.

008: Der goldene Schneemann.

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 2

685 364 712

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

998 745 621

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 4

555 487 697 412 567 332

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 5

458 742 998 512 335 441

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 6

771 223 856 238 448 587

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 7

489 652 332 487 447 583 361 469 302

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 8

102 899 541 708 468 102 223 586 244

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

06 ZAHLEN 3-STELLIG

Mithilfe der Farbliste

BEISPIEL 9

701 732 488 621 486 321 555 266 348

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

Dein Zahlengedächtnis hat mittlerweile extreme Fortschritte geschafft. Gratuliere!

Wenn du es wirklich auf die Spitze treiben willst, oder du diese Fähigkeit auf der Bühne oder für Wettbewerbe benötigst, dann überlege dir 7 weitere Punkte (wie bei der Farbliste) und lerne Zahlenbilder 4-stellig.

Dazu kreierst du dir 10 Begriffe, die für dich ein klares Bild erscheinen lassen, die du dann für Zahlen ab 1.000, 2.000, ... verwenden kannst.

Z.B.:

Dünn steht für 2 und dick für 3.

Dann bedeutet ein "dünner, blauer Würfel" die Zahl 2.506.

BEISPIEL I

4486 4697 2356

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 2

6619 1025 6387

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

BEISPIEL 3

9960 1478 3689

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 4

2546 2589 4752 3645 1248 9623

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 5

5870 3598 1452 2301 7784 6695

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 6

2356 2255 1254 3647 1580 3697

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 7

7853 2323 5648 9215 7458 4913 9017 4589 3398

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 8

6544 5578 6433 7740 5895 4747 3222 8543 1006

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

07 ZAHLEN 4-STELLIG

Mithilfe individueller Begriffe

BEISPIEL 9

3030 6822 3333 7501 4931 1115 4878 1364 7777

Denke dir eine Geschichte zu der oben angegebenen Zahlenreihe aus:

Zahlenseite auf die Rückseite der Bilderseite kleben und ausschneiden. -----✂

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Zahlenseite auf die Rückseite der Bilderseite kleben und ausschneiden. -----✂

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

Zahlenseite auf die Rückseite der Bilderseite kleben und ausschneiden. -----✂

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

Zahlenseite auf die Rückseite der Bilderseite kleben und ausschneiden. -----✂

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

Zahlenseite auf die Rückseite der Bilderseite kleben und ausschneiden. -----✂

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

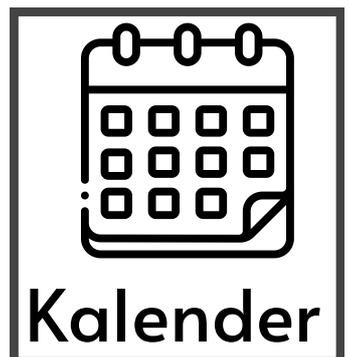
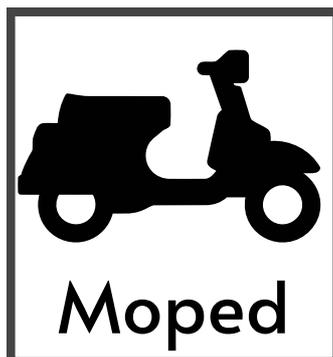
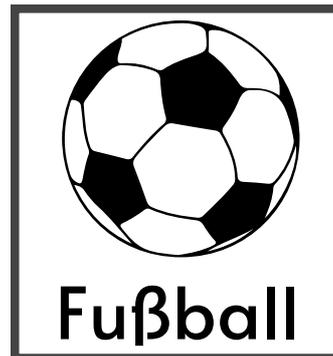
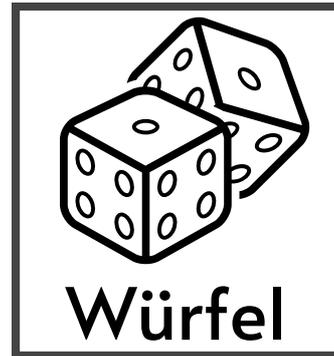
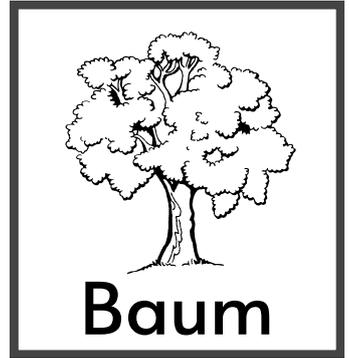
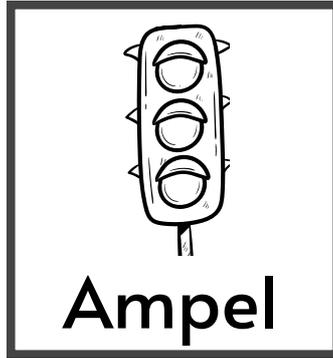
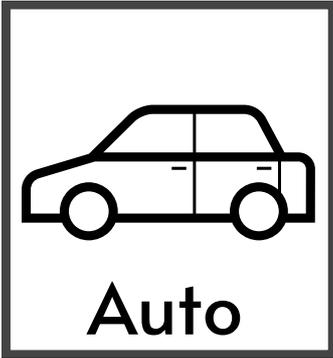
96

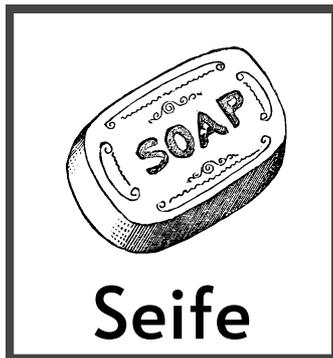
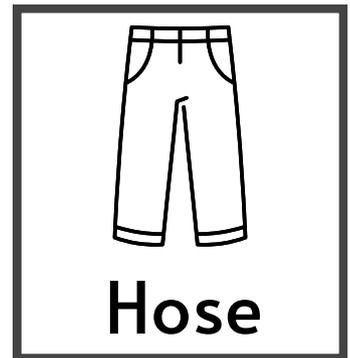
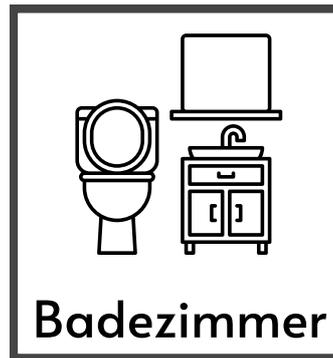
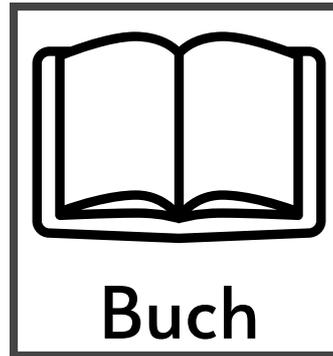
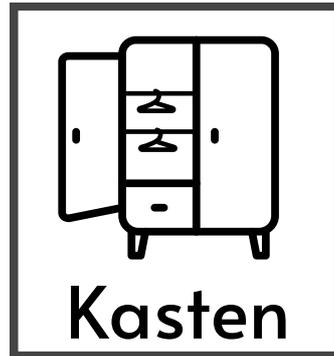
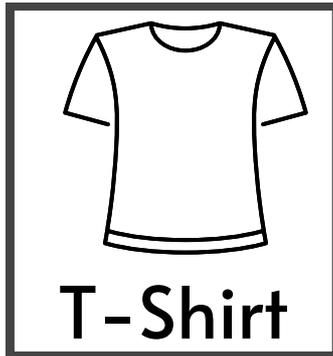
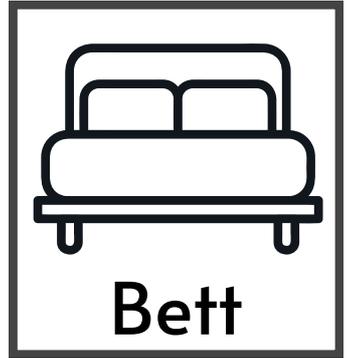
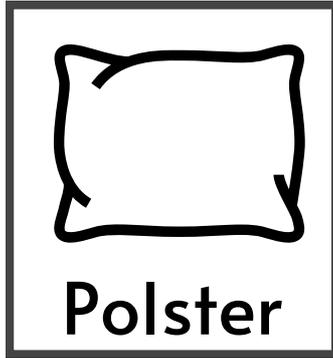
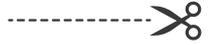
97

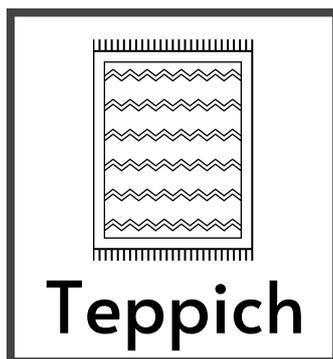
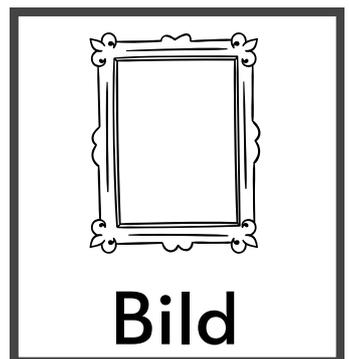
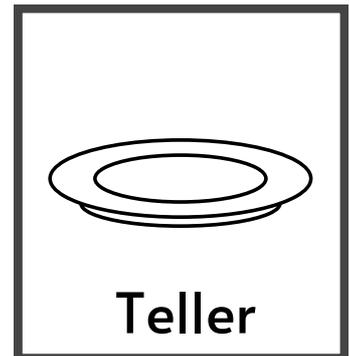
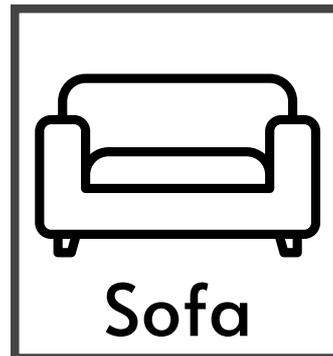
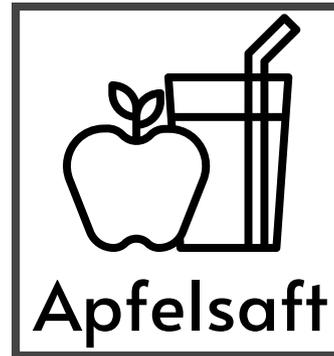
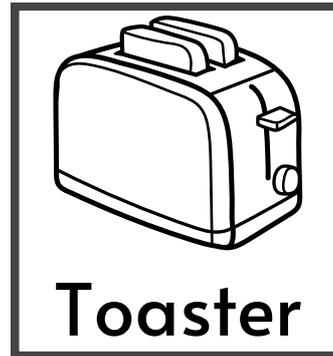
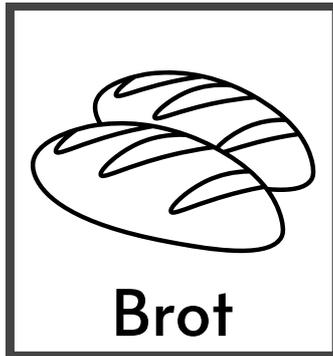
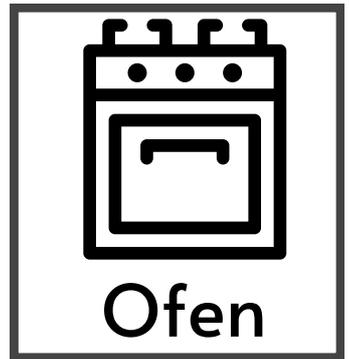
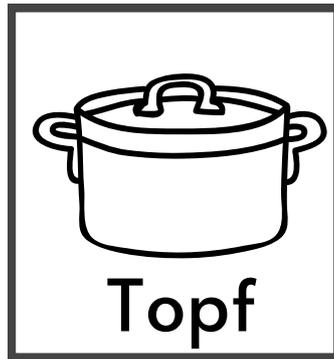
98

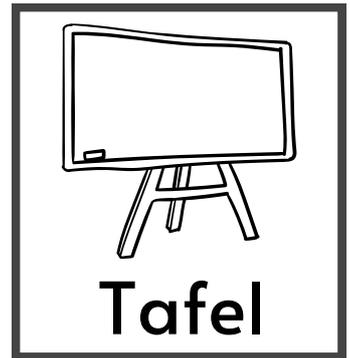
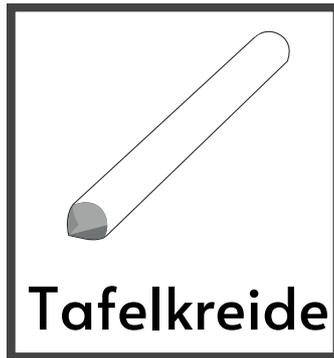
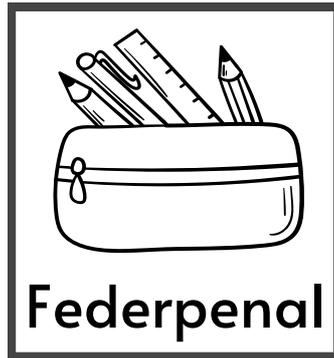
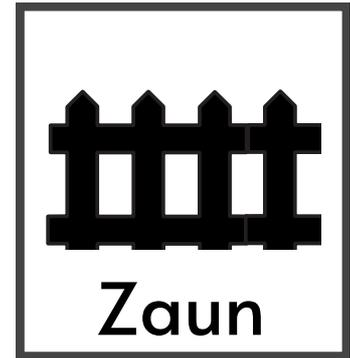
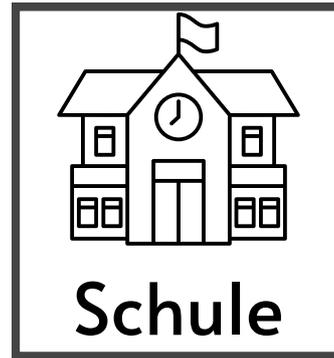
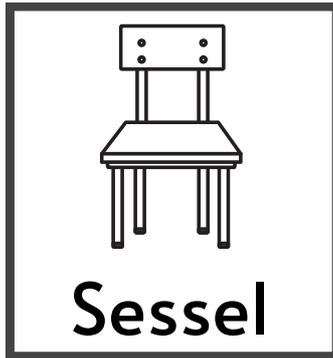
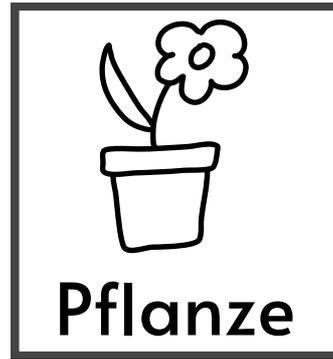
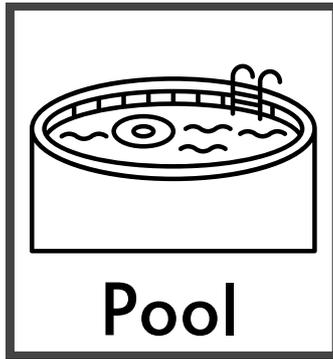
99

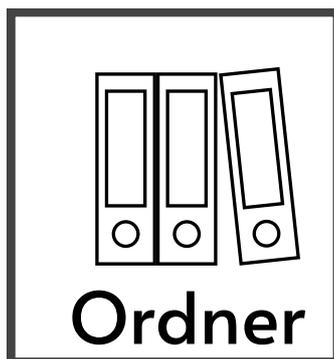
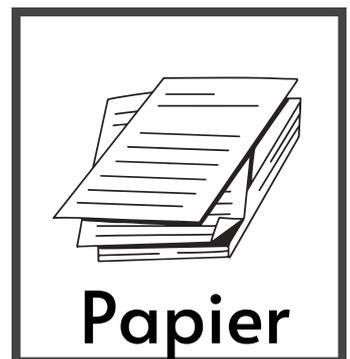
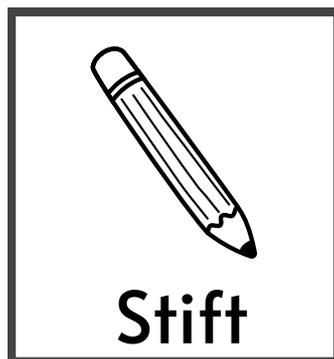
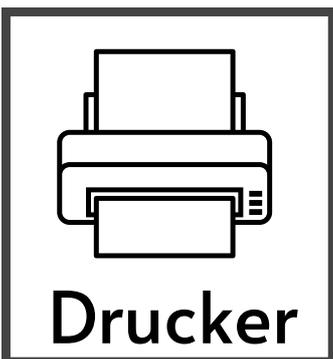
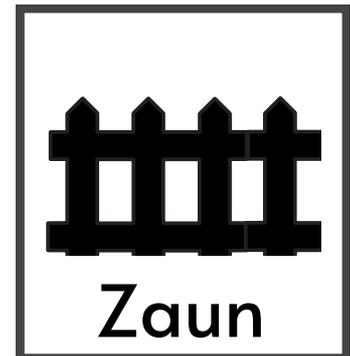
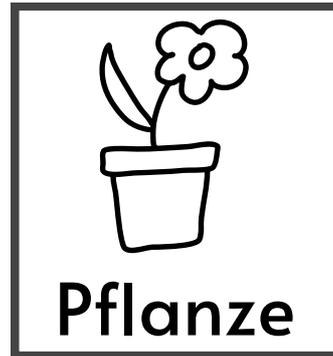
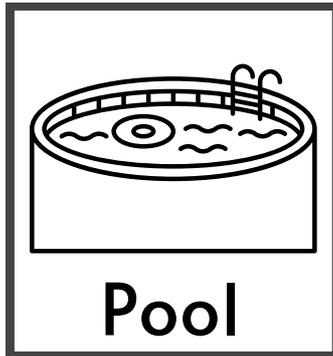
100

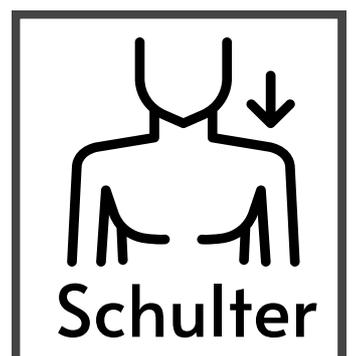
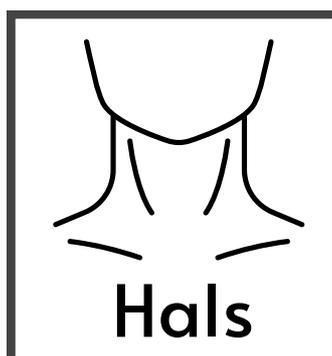
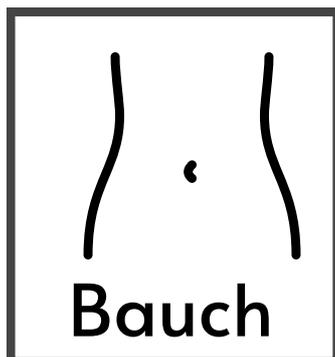
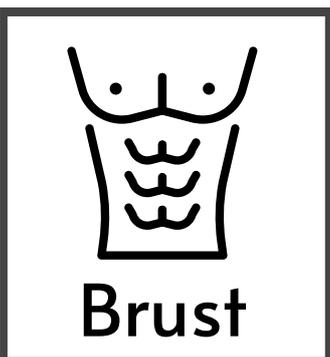
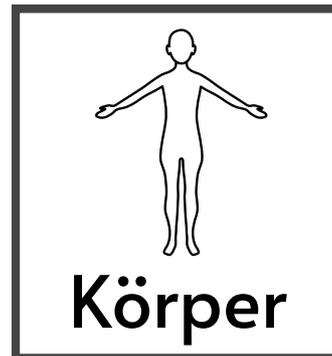
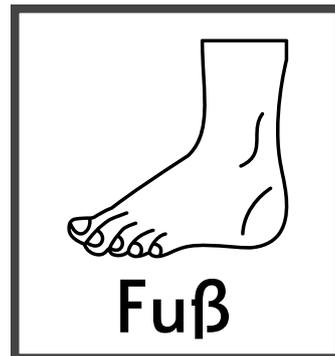
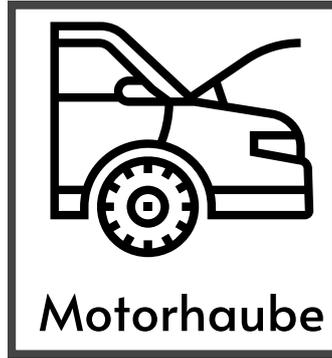


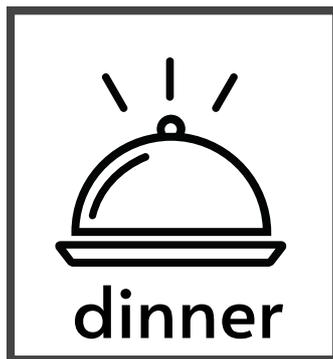
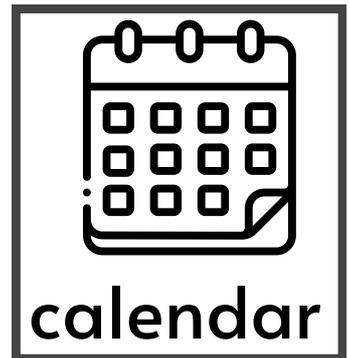
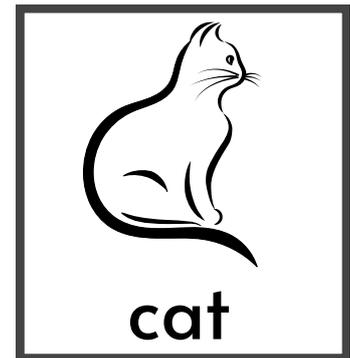
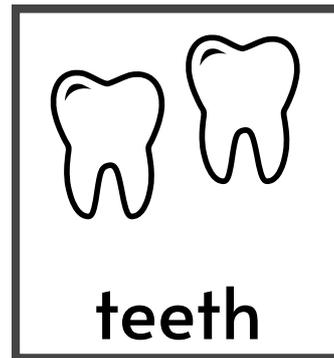
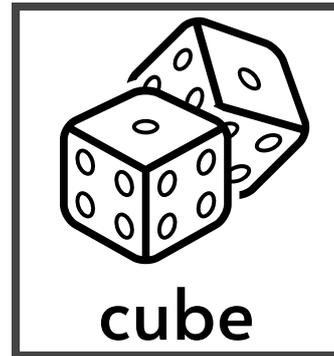
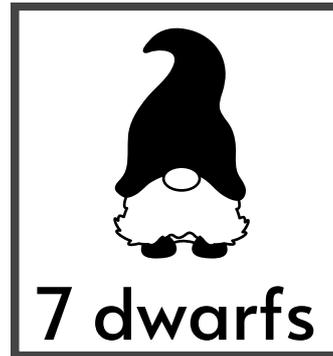
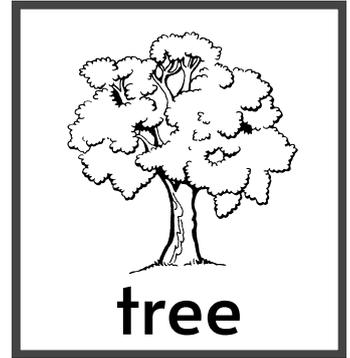
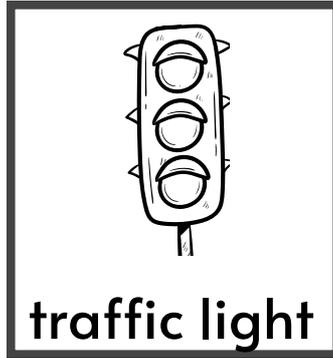
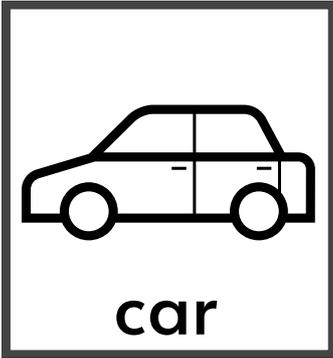


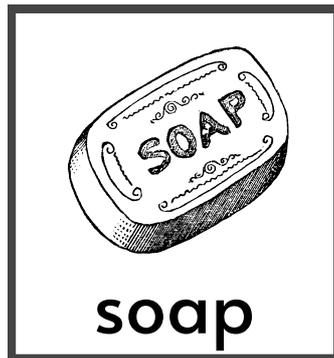
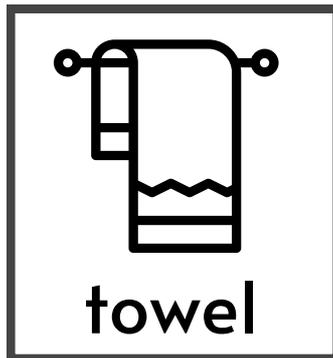
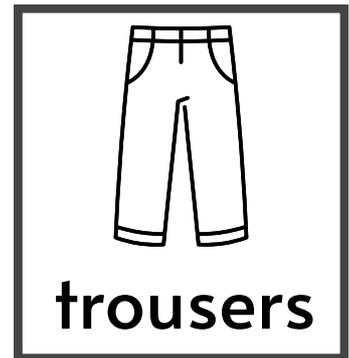
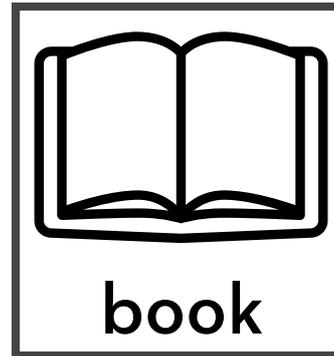
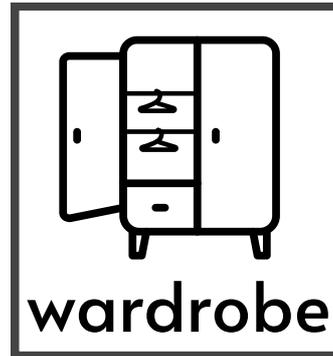
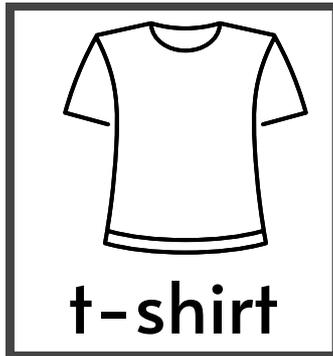
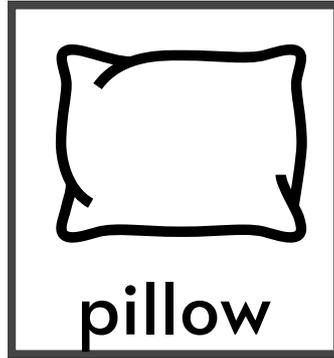


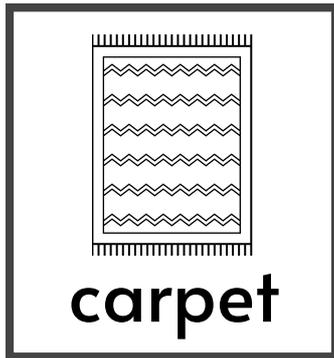
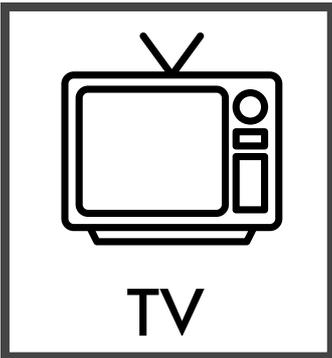
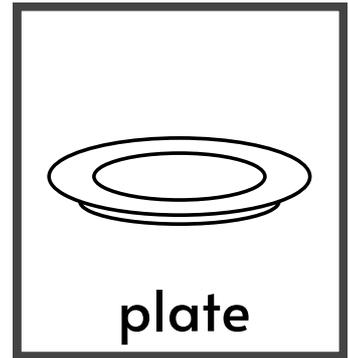
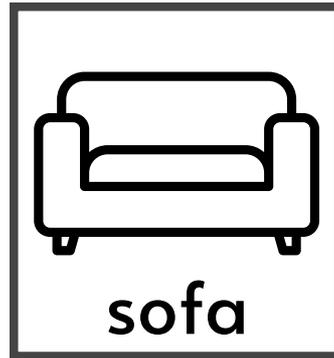
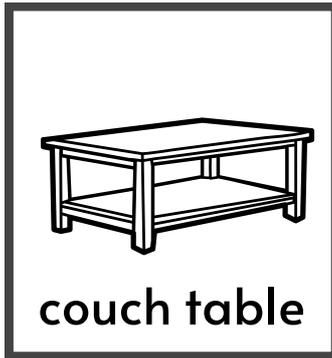
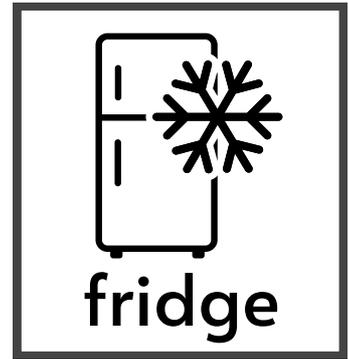
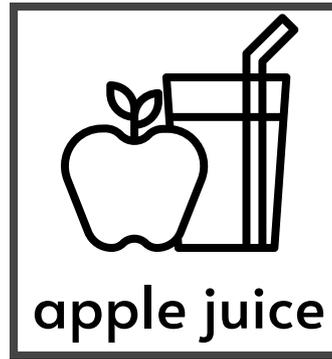
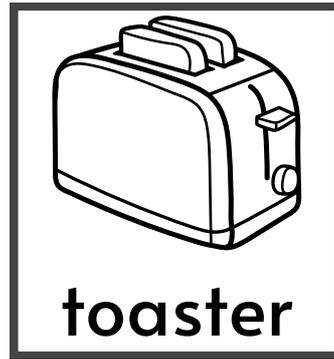
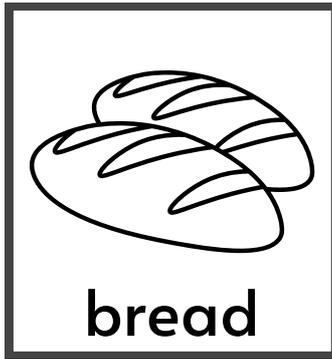
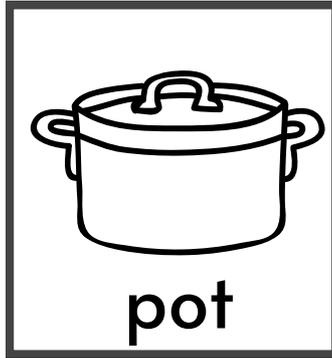
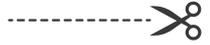


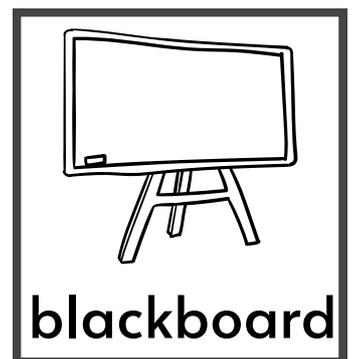
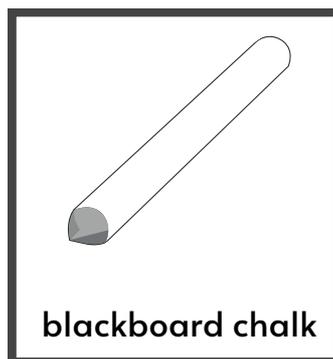
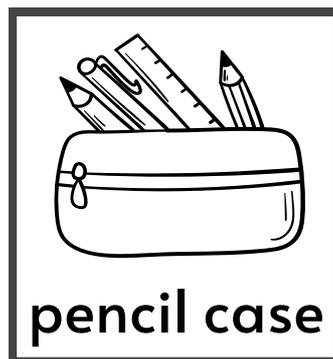
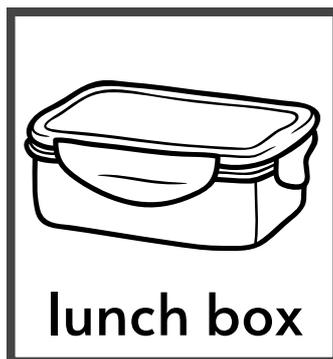
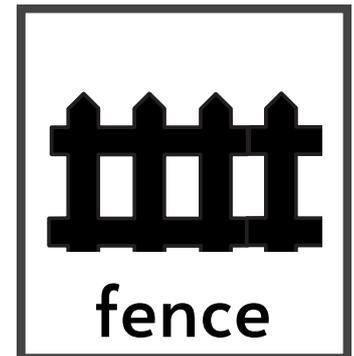
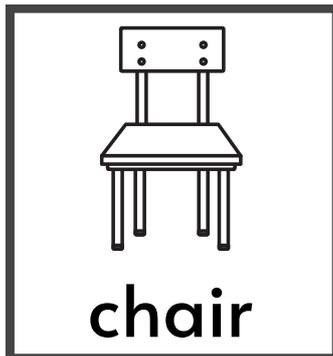
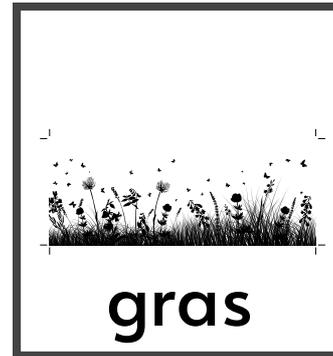
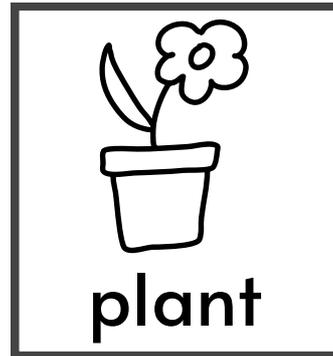
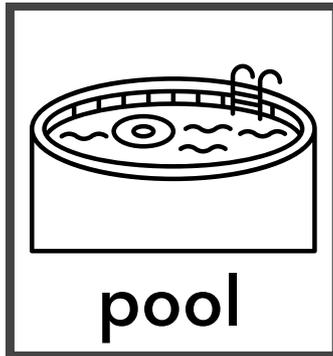
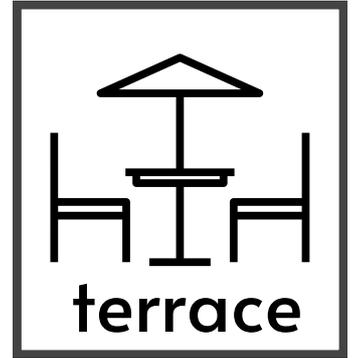


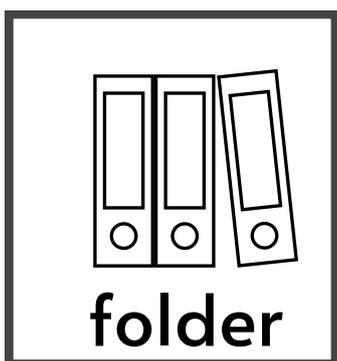
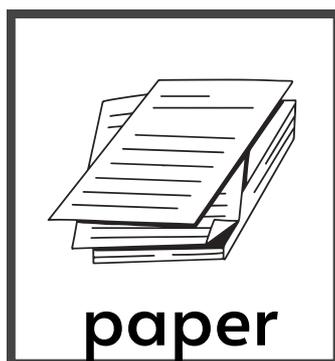
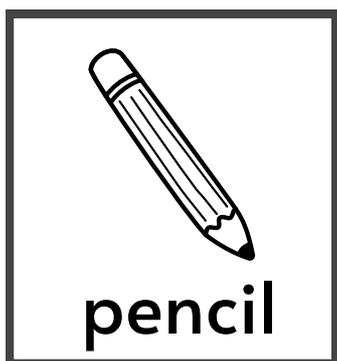
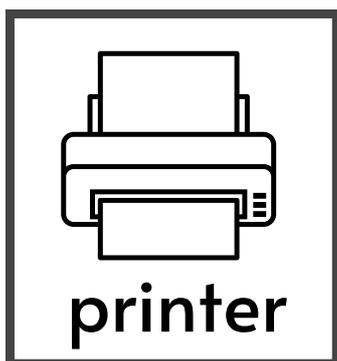
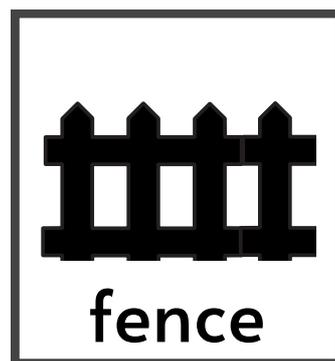
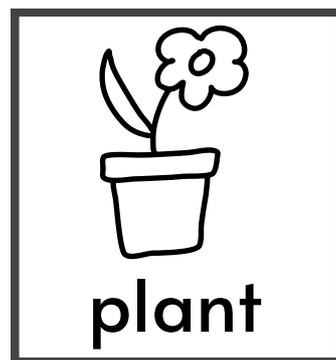
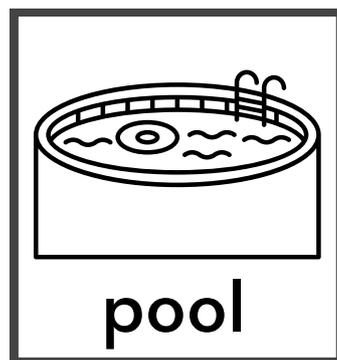
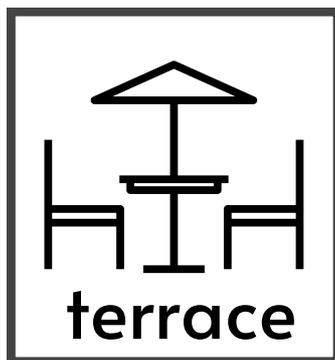
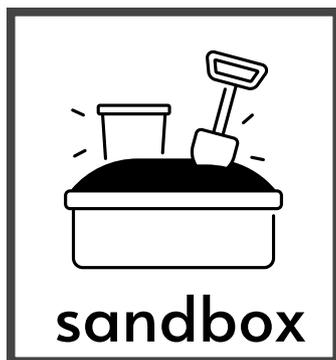


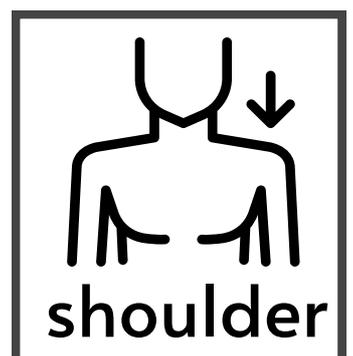
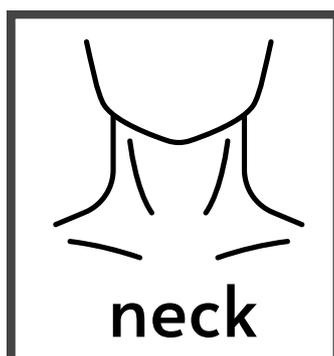
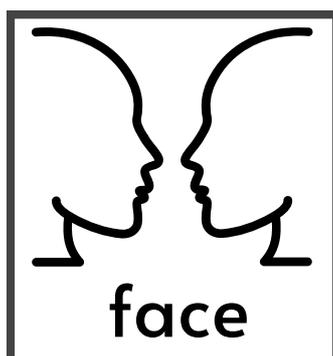
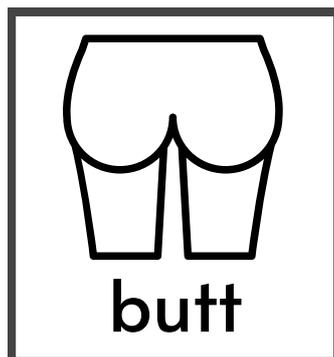
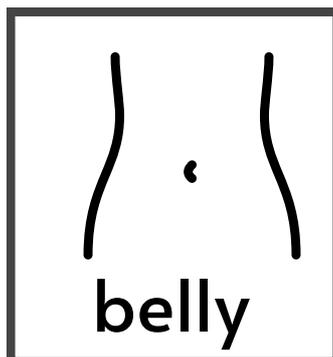
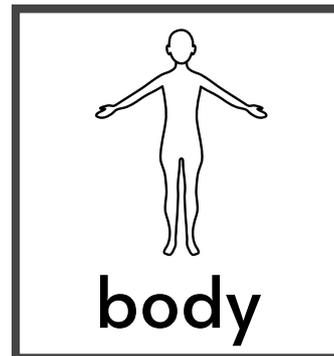
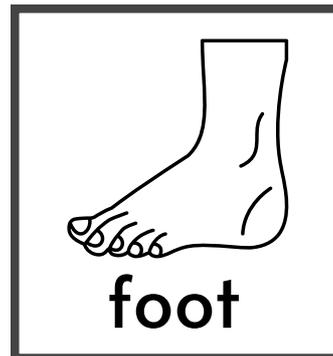
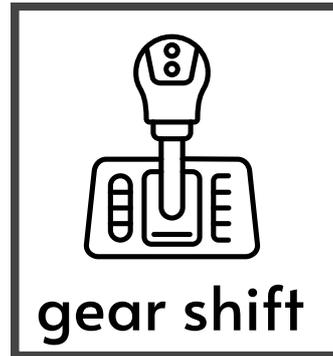
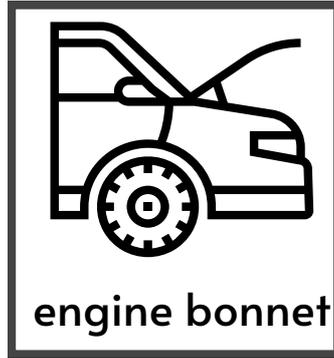












Vorlage, falls du lieber deine eigenen Bilder erstellen möchtest.



KONTAKT



WEBSEITE

WissenSchafftFreiheit.com



TELEGRAM GRUPPEN

t.me/WissenSchafftFreiheit



YOUTUBE

WissenSchafft Freiheit



FACEBOOK

facebook.com/wissenschafftfreiheit



INSTAGRAM

instagram.com/die_gebrueder_leppe



E-MAIL

verein@wissenschafftfreiheit.com



COPYRIGHT

Du hast das Recht, dieses kleine Büchlein zu kopieren und zu nutzen, wie auch immer es dir und deinen Kindern hilft.



WISSEN SCHAFFT FREIHEIT

FREI DENKEN | FREI ENTSCHIEDEN | FREI HANDELN