1. Löse die Aufgabenpaare. Die erste Königsaufgabe hilft dir immer, die zweite
 und dritte Aufgabe zu lösen!

a) 2 ∙ 6 = b) 5 ∙ 8 = c) 5 ∙ 9 = d) 10 ∙ 4 = e) 10 ∙ 8 = f) 2 ∙ 7 =
 3 ∙ 6 = 6 ∙ 8 = 6 ∙ 9 = 9 ∙ 4 = 9 ∙ 8 = 4 ∙ 7 =
 4 ∙ 6 = 7 ∙ 8 = 7 ∙ 9 = 8 ∙ 4 = 8 ∙ 8 = 8 ∙ 7 =

g) 20 : 2 = h) 30 : 6 = i) 70 : 7 = j) 16 : 8 = k) 90 : 9 = l) 21 : 7 =
 18 : 2 = 36 : 6 = 63 : 7 = 32 : 8 = 45 : 9 = 42 : 7 =
 16 : 2 = 42 : 6 = 56 : 7 = 64 : 8 = 54 : 9 = 63 : 7 =

2. Schreibe zu jeder Zahl eine Aufgabe aus der Malreihe der 7 und die
 dazugehörige Tauschaufgabe. (Beispiel: Die Tauschaufgabe zu 1 ∙ 7 ist 7 ∙ 1)

 a) 21 b) 28 c) 56 d) 49 e) 70 f) 63 g) 77 h) 35

3. Entwickle ein eigenes Arbeitsblatt zu den Malfolgen (mit Selbstkontrolle).
 Tauscht eure Arbeitsblätter untereinander und löst sie.