

Klaus Rödler

SpielMAL

Das starke Spiel zum Einmaleins



SpielMAL

Das starke Spiel zum Einmaleins

Autor:

Klaus Rödler

2 – 6 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt:

100 Karten mit den 100 Aufgaben des Kleinen Einmaleins (Jede Aufgabe ist am Hunderterfeld dargestellt. Das Ergebnis der Aufgabe macht den Kartenwert aus.)

Die Kartenfarbe gibt an,
wie oft dieser Kartenwert im Spiel vorkommt:

Rot	1x	z.B. 25 ($5 \cdot 5$)
Gelb	2x	z.B. 21 ($7 \cdot 3 = 7 \cdot 3$)
Blau	3x	z.B. 9 ($3 \cdot 3 = 1 \cdot 9 = 9 \cdot 1$)
Grün	4x	z.B. 12 ($3 \cdot 4 = 4 \cdot 3 = 6 \cdot 2 = 2 \cdot 6$)

Mit diesen Karten lassen sich drei verschiedene Spiele spielen, die unterschiedliche Einmaleinskenntnisse voraussetzen und das Verständnis von Multiplikation und Kleinem Einmaleins auf unterschiedlichem Niveau fördern.

MAL seh'n ist bereits ab 7 Jahren spielbar, da es keine Einmaleinskenntnisse verlangt. Die Frage, wer den höchsten/niedrigsten Wert hat, lässt sich meist auf den ersten Blick, sonst durch Zerlegen des Hunderterfeldes und Abzählen, entscheiden.

Da verdeckt ausgespielt wird, ist es eher ein Glücksspiel. So haben auch jüngere Kinder die gleichen Gewinnchancen wie ältere Kinder oder Erwachsene.

MAL niedrig verlangt ebenfalls keine Einmaleinskenntnisse. Allerdings kommen durch das offene Ausspielen taktische Überlegungen ins Spiel.

MAL ärgern wird durch Kenntnisse im Einmaleins deutlich erleichtert. Zwar könnten die Kartenwerte wieder mit Hilfe des Hunderterfeldes bestimmt werden, doch verlangsamt dies den Spielfluss und mindert dann den Spielspaß. Vor allem aber spielt bei diesem Spiel das strategische Denken eine größere Rolle. Daher ist es in der Regel eher für Kinder ab 8 Jahren geeignet.

MAL seh'n

2 – 6 Spieler ab 7 Jahren

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt 12 Karten, die er der Größe nach ordnet. Dabei wirken sich kleine Fehler beim Aufstecken nicht aus. Es ist nur wichtig, dass man gezielt einen eher kleinen oder einen eher großen Wert ziehen kann. Die restlichen Karten kommen verdeckt auf einen Stoß.

Spielverlauf:

Jeder Spieler legt eine seiner Karten verdeckt vor sich. Haben alle eine Karte gelegt, werden die Karten aufgedeckt. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert erhält alle Karten und legt sie vor sich ab.

Haben zwei oder mehrere Spieler den gleichen Kartenwert, so ziehen diese jeder eine Karte vom Stoß. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt und bekommt alle Karten einschließlich der vom Stoß gezogenen.

Sind alle Karten ausgespielt, endet das Spiel. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.

Variante:

Die niedrigste Karte gewinnt. In dieser Form ist das Spiel schon für Kinder ab 6 Jahren geeignet, da man bei den entscheidenden kleinen Werten nur kleine Anzahlen zählen muss.

MAL niedrig

3 – 6 Spieler ab 7 Jahren

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt 12 Karten, die er der Größe nach ordnet. Zumindest bei den kleineren Werten kommt es auf die richtige Reihenfolge an, da man schnell entscheiden muss, mit welcher Karte man den Stich machen kann. Die restlichen Karten werden weggelegt.

Spielverlauf:

Der älteste Spieler beginnt und legt eine Karte offen ab. Daraufhin legen im Uhrzeigersinn die anderen Mitspieler ebenfalls jeweils eine Karte ab. Am Ende der Runde bekommt derjenige den Stich, der den niedrigsten Kartenwert gelegt hat. Bei Gleichstand gewinnt der hintere Spieler.

Wer den Stich gemacht hat, spielt in der nächsten Runde als Erster aus. Dann wird wieder der Reihe nach im Uhrzeigersinn gelegt.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.

Variante I:

Gewinner ist, wer am Ende die meisten grünen und blauen Karten hat (die bei den niedrigen Werten stärker vertreten sind). Dadurch werden taktische Überlegungen wichtiger. Nicht jeder Stich lohnt sich. Der Umgang mit den eigenen grünen und blauen Karten muss gut durchdacht sein!

Variante II (ab 8 Jahren):

Der höchste Kartenwert gewinnt. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat. Da die höheren Kartenwerte nicht so leicht am Hunderterfeld zu unterscheiden sind, das Spiel aber schnelle Entscheidungen verlangt, setzt diese Variante gute Kenntnisse im Einmaleins voraus.

Variante III (ab 8 Jahren):

Der höchste Kartenwert gewinnt. Gewinner ist, wer am Ende die meisten roten und gelben Karten hat (die bei den hohen Werten stärker vertreten sind). Wie bei Variante I wird das Spiel nun taktisch interessanter.

MAL ärgern

2 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt 14 Karten (bei 2 – 3 Spielern), bzw. 12 Karten (bei 4 – 6 Spielern), die er der Größe nach ordnet. Die richtige Reihenfolge ist wichtig, da man dann schneller erkennt, ob man eine Karte mit einem bestimmten Zahlenwert auf der Hand hat. Außerdem spielen Kartenpaare mit gleichem Wert eine besondere Rolle.

4 Karten werden offen in der Mitte ausgelegt. Die restlichen Karten kommen verdeckt auf einen Stapel.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt.

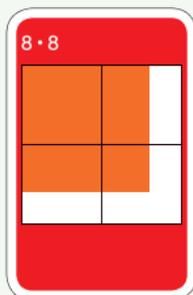
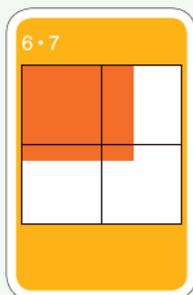
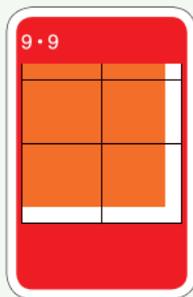
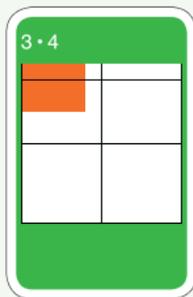
Wer an der Reihe ist, hat drei Möglichkeiten:

1) Eine Karte ablegen

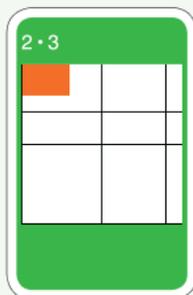
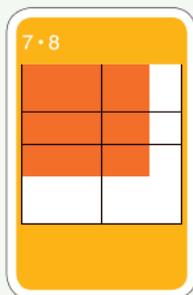
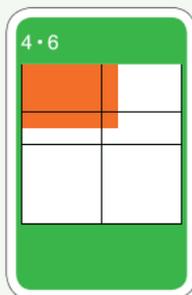
Der Spieler darf eine seiner Karten auf eine der 4 Karten in der Mitte legen, wenn er den Kartenwert übertreffen kann. (Wurde vorher ein Stoß abgeräumt und ist ein Feld ganz leer, so hat es den Wert 0.) Wenn mehrere Karten in der Mitte niedrigere Kartenwerte haben, muss die Karte auf die Karte mit dem größten Kartenwert gelegt werden, der immer noch niedriger ist als die eigene Karte.

Beispiel:

Diese 4 Karten liegen offen
in der Mitte.



Die drei Spieler A, B, C wollen die folgenden Karten ablegen.



Spieler A

Spieler B

Spieler C

Die 4 · 6-Karte (Wert 24) muss man auf den 3 · 4-Stapel legen, da nur dessen Wert (12) niedriger ist.

Die 7 · 8-Karte (Wert 56) muss man auf den 6 · 7-Stapel legen, da 42 der größte Wert ist, der immer noch kleiner ist als 56.

Die 2 · 3-Karte kann im Moment gar nicht abgelegt werden, da alle Stapel in der Mitte oben Karten mit höherem Wert zeigen.

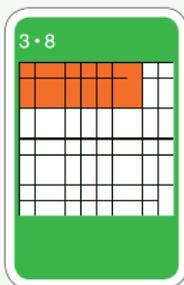
2) Ärgern

Kann ein Spieler eine Karte mit gleichem Wert auf eine Karte in der Mitte legen, dann darf er den gesamten Stoß abräumen und einem Mitspieler hinlegen.

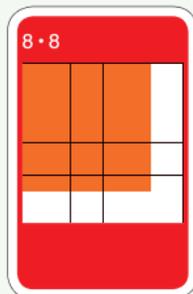
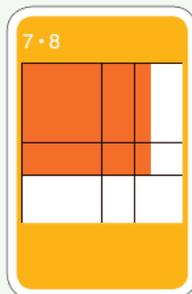
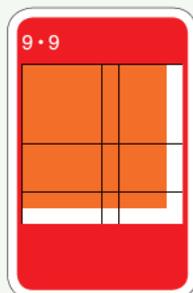
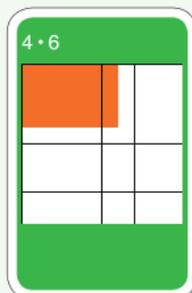
Dieser legt die Karten verdeckt vor sich ab.

Sie zählen später Minuspunkte (siehe Wertung).

Beispiel:



Spieler D



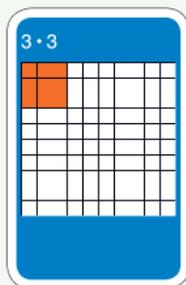
Spieler D hat die Karte $3 \cdot 8$ (Wert 24) auf der Hand und sieht, dass dies der gleiche Wert wie auf der Karte $4 \cdot 6$ ist, die in der Mitte liegt. Er kann die Karte $3 \cdot 8$ also auf diesen Stapel legen und damit „ärgern“. Das bedeutet, dass er den gesamten Stapel einem Mitspieler gibt.

Bekommt ein Spieler beim „Ärgern“ einen Stoß mit *mehr* als 5 Karten zugeschoben, so muss er nur 5 Karten behalten. Überzählige Karten darf er nach eigener Wahl aussortieren und an einen anderen Spieler (auch an den Ärgern den selbst!) weitergeben. Anschließend ist der zuerst „geärgerte“ Spieler an der Reihe.

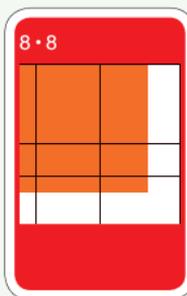
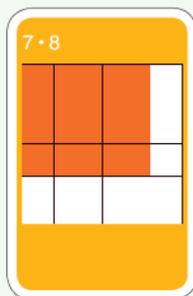
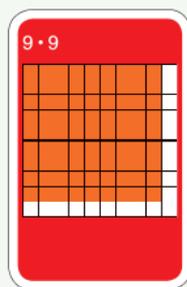
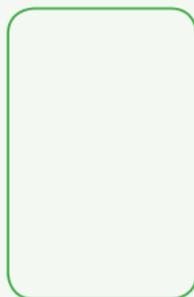
Achtung: Leere Felder!

Durch das Ärgern entstehen leere Felder. Sie haben den Wert 0. Hier können also Karten abgelegt werden, die einen kleineren Wert zeigen als die obersten Karten auf den Stapeln.

Beispiel:



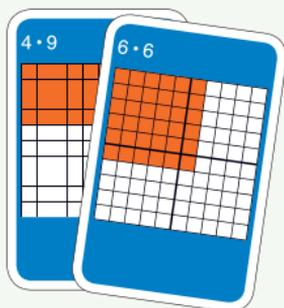
Spieler E



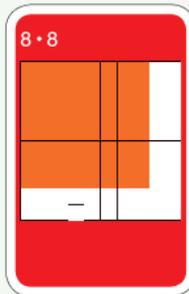
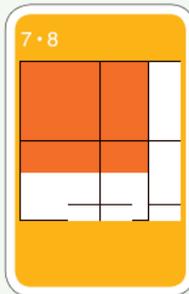
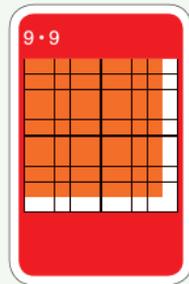
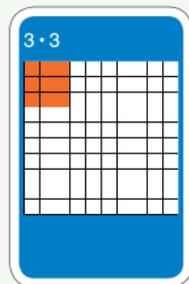
Spieler E kann seine Karte auf das leere Feld legen.

Variante: Aus der Hand ärgern
 Hat man zwei Karten mit gleichem Zahlenwert auf der Hand, so kann man beide auf einmal ablegen.
 Das Kartenpaar hat dann den Wert der beiden Karten zusammen.

Beispiel:



Spieler F

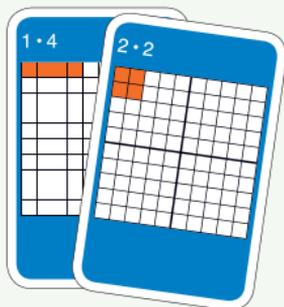


Die beiden Karten „4 · 9“ und „6 · 6“, die Spieler F auf der Hand hat, haben den gleichen Wert (36). Sie können daher auf einmal abgelegt werden und haben dabei den Wert 72 (zweimal Wert 36). Sie müssen auf den 8 · 8-Stapel gelegt werden, da dieser den größten Wert hat, der immer noch kleiner als 72 ist.

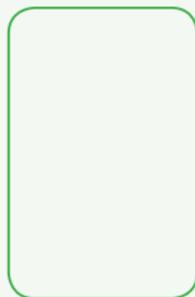
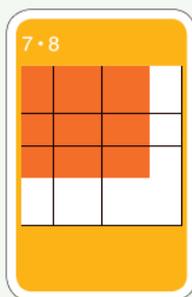
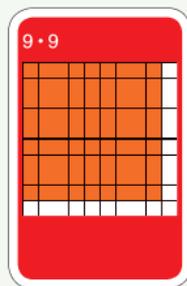
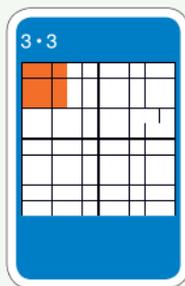
Da nun – aus der Hand gespielt – zwei gleiche Karten auf dem Stapel liegen, kann man auch mit diesem Stapel „ärgern“ und ihn an einen Mitspieler geben. Wieder darf dieser Karten aussortieren und weitergeben, wenn mehr als 5 Karten im Stapel sind.

Auch auf leeren Felder kann man aus der Hand ärgern!

Beispiel:



Spieler G



Spieler G hat zwei Karten mit dem Wert 4, also zusammen den Wert 8. Weil alle Stapel in der Mitte Karten mit höheren Werten zeigen, kann er sie auf einmal auf dem leeren Feld ablegen, das den Wert 0 hat.

Da nun dort zwei Karten mit dem gleichen Wert aufeinander liegen, kann Spieler G mit diesem Stapel „ärgern“ und die beiden Karten einem Mitspieler geben, der sie als Minuspunkte vor sich ablegen muss.

3) Minuspunkte kassieren

Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann oder will, legt er eine beliebige Karte aus der Hand verdeckt vor sich ab (Minuspunkte! Siehe Wertung) und zieht dafür eine neue Karte vom Stoß. Danach kann er ablegen oder „ärgern“. Wenn er beides nicht will oder kann, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Spielende:

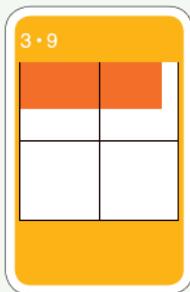
Das Spiel endet, wenn die letzte Karte abgelegt wurde oder wenn eine Runde lang – trotz Ziehen – kein Spieler eine Karte eingesetzt hat. In diesem Fall legen alle Spieler die restlichen Karten von der Hand zu den bereits vor ihnen liegenden Karten.

Achtung: Spieler ohne Karten spielen bis zum Ende mit. Sie können weiterhin „geärgert“ werden! Wurde ein Spieler ohne Karten „geärgert“, setzt sein Nachbar zur Linken das Spiel fort.

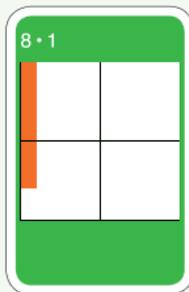
Wertung:

Jede Karte zählt bei der Schlussrechnung so viele Minuspunkte, wie sie gefärbte Felder in der ersten Spalte hat.

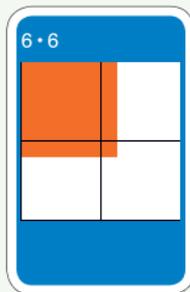
Beispiel:



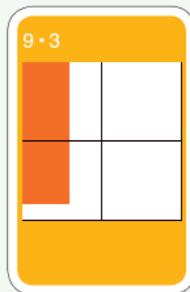
3 Minuspunkte



8 Minuspunkte



6 Minuspunkte



9 Minuspunkte

Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Lernen mit Spiel**MAL**:

Die Spiele **MAL seh´n** und **MAL niedrig** können ab dem 2. Schuljahr zur Orientierung im Hunderterraum eingesetzt werden. Die Kinder lernen, auch große Anzahlen abschätzend zu erfassen und miteinander zu vergleichen.

Das Spiel **MAL ärgern** kann ab dem dritten Schuljahr zum Trainieren der Einmaleinsaufgaben eingesetzt werden. Wenn einzelne Ergebnisse nicht gewusst werden, ist es den Kindern anhand der Darstellung der Aufgabe am Hunderterfeld möglich, das Ergebnis herzuleiten. Am schnellsten geht das, wenn man das Hunderterfeld gedanklich in vier 25er-Felder zerlegt und die einzelnen Anzahlen addiert. Das sollte vorab geübt werden.

Es empfiehlt sich auch, vor Beginn des Spiels **MAL ärgern** alle Karten von den Kindern nach Ergebnissen sortieren zu lassen. Dabei wird deutlich, dass nicht alle Zahlen bis 100 Einmaleinsergebnisse sind (es gibt nur 42 Ergebniszahlen) und dass die meisten Einmaleinsergebnisse mehrfach vorkommen. Beim Sortieren wird auch die Farbgebung der Karten verständlich. Außerdem kann der Zusammenhang Aufgabe – Tauschaufgabe noch einmal hervorgehoben werden. Die Besonderheit von Quadratzahlen-Aufgaben wird betont.

Die Grundregel für das Ablegen der Karten in **Mal ärgern** ist dem Spiel „6 Nimmt!“ von Wolfgang Kramer entlehnt und wurde mit freundlicher Genehmigung des Verlages Amigo Spiel + Freizeit in das Spiel übernommen.

Impressum

© 2007 Kallmeyer Lernspiele
Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, D-30926 Seelze
Alle Rechte vorbehalten

Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Christian Smit

Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH. Printed in Germany

Best.-Nr.: 13344

www.kallmeyer-lernspiele.de