AUSGERECHNET !

Ein Spiel für 2–6 Spieler ab neun Jahren

Autoren:

Hajo Bücken / Dirk Hanneforth

Wenn ihr glaubt, in der nächsten Runde eure Aufgabe gelöst zu haben, wartet einfach ab, was passiert. Ausgerechnet dann …

Inhalt:

– 90 Zahlenkarten
- 1 – 10 je 2 x in den Farben Rot, Gelb, Grün
- 11 – 20 je 1 x in den Farben Rot, Gelb, Grün

– 12 Aktionskarten (Notizzettel)
– 48 Aufgabenkarten (Handy-SMS) zu den Themen
- „Kopfrechnen“ (24 Karten, blau)
- „Folgen“ (8 Karten, gelb)
- „Teiler/Vielfache“ (8 Karten, grün)
- „Zahlen mit mehreren Merkmalen“ (8 Karten, rot)

Spielziel:

Gewinner ist, wer sich als Erster drei Aufgabenkarten erarbeiten konnte.

Spielvorbereitung:

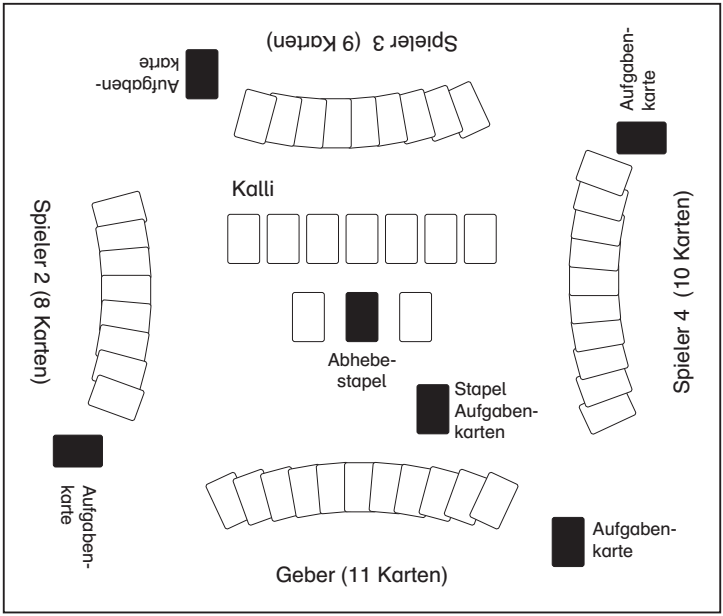
Die Karten werden nach Rückseite getrennt sortiert und gut gemischt

Aufgabenkarten: Zunächst muss entschieden werden, welche Themen ins Spiel kommen. Man kann mit allen 48 Aufgabenkarten spielen, es können aber auch Themen weggelassen werden. Es sollten allerdings immer mindestens 24 Aufgabenkarten im Spiel sein.
Die ausgewählten Aufgabenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält eine Aufgabenkarte, die er ansieht und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Aufgabenkarten werden verdeckt beiseitegelegt.

Zahlen- und Aktionskarten: Die Zahlen- und Aktionskarten kommen zusammen auf einen Stapel und werden ebenfalls gemischt. Sie werden wie folgt verteilt: Der Spieler links vom Kartengeber erhält acht Karten, der nächste neun, der dritte zehn usw.

Kalli: Kalli ist ein unsichtbarer Mitspieler. Er kann nicht gewinnen und spielt nur als Tauschpartner mit. Kalli bekommt zu Beginn des Spiels sieben Zahlenkarten, die offen auf dem Tisch liegen. Taucht bei Kalli eine Aktionskarte auf, wird sie durch eine Zahlenkarte ersetzt. Die Aktionskarte kommt zurück in den Stapel der noch nicht ausgeteilen Karten.

Abhebestapel: Die noch verbleibenden Zahlen- und Aktionskarten liegen als verdeckter Stapel in der Mitte des Tisches. Je eine Karte dieses Stapels wird offen rechts und links daneben gelegt, allerdings muss es sich hierbei um Zahlenkarten handeln. Sollte beim Auslegen eine Aktionskarte auftauchen, wird diese sofort auf einen Ablagestapel mit Aktionskarten gelegt.



= offen = verdeckt = auf der Hand

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ziel jedes Spielers ist es, die Aufgabe auf seiner Aufgabenkarte durch Ablegen und Aufnehmen von Zahlen- und Aktionskarten zu erfüllen.

Und so wird gespielt:

Der Kartentausch: Um Karten loszuwerden oder neue Karten zu bekommen, gilt immer die EINS-ZU-ZWEI- bzw. ZWEI-ZU-EINS-Regel. Das heißt: eine Karte nehmen und zwei Karten ablegen *oder* zwei Karten nehmen und eine Karte ablegen. Es dürfen nur Zahlenkarten abgegeben werden.
Man muss immer zuerst Karten aufnehmen, bevor man Karten ablegen kann.
Außerdem muss man nach dem Kartentausch noch mindestens eine Zahlenkarte auf der Hand haben.
Hat man nur noch eine Zahlenkarte auf der Hand und zieht dann zwei Aktionskarten nach, müssen diese sofort auf den Stapel mit den Aktionskarten abgelegt und zwei neue Karten gezogen werden.
Eine soeben aufgenommene Zahlenkarte darf sofort wieder abgelegt werden. Karten können entweder beim Kartenstapel in der Mitte oder bei Kalli getauscht werden.

Der Tausch beim Kartenstapel:
Genommen wird entweder
- vom verdeckten Stapel
- von einem der beiden offenen Stapel oder
- von beiden offenen Stapeln

Abgelegt wird entweder
- auf einem offenen Stapel oder
- auf beide offenen Stapel

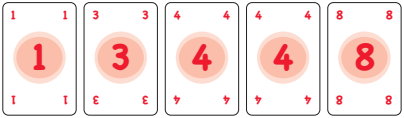
Der Tausch mit Kalli: Auch mit Kalli wird immer im Verhältnis EINS ZU ZWEI bzw. ZWEI ZU EINS getauscht, allerdings darf Kalli nach einem Tausch nie mehr als sieben Karten besitzen!

Beim Kartentausch muss immer entweder vom Stapel oder von Kalli genommen und dort auch abgelegt werden.
Man darf also nicht vom Stapel nehmen und bei Kalli ablegen oder umgekehrt.

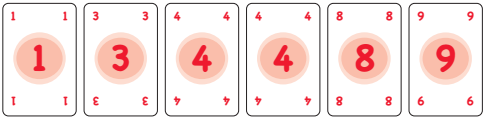
Die Aufgabenkarten: Grundsätzlich gilt: *Man darf, wenn man die Aufgabe löst, nur Zahlenkarten auf der Hand haben, die die Bedingung der Aufgabe erfüllen.*
Alle anderen Zahlenkarten müssen abgelegt werden.
Unabhängig davon dürfen beliebig viele Aktionskarten auf der Hand gehalten werden.

Beispiel:
Die Aufgabe lautet: Sammle nur Zahlen einer Farbe, deren Summe nicht größer als 29 ist.
Du brauchst mindestens 5.

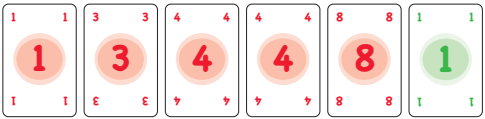
Mit diesem Blatt wäre die Aufgabe gelöst:



Mit diesem Blatt auch:



Mit diesem Blatt wäre die Aufgabe nicht gelöst:



Die Summe ist zwar nicht größer als 29, doch lautet der Auftrag, nur Zahlen einer Farbe zu sammeln.

Wer nach einem Kartentausch seine Aufgabe gelöst hat, zeigt den Mitspielern sofort nach dem Kartentausch als Beweis die eigenen Karten. Dann lässt er die Aufgabenkarte offen vor sich liegen.

Ausgerechnet! Alle anderen Spieler müssen ihre Aufgabenkarten zurückgeben. Wahrscheinlich waren sie kurz davor, ihre Karte zu erfüllen ..., wäre ihnen da nicht jemand zuvorgekommen.

Jeder Spieler erhält nun eine neue Aufgabenkarte.
Die alten werden aus dem Spiel genommen. Die Zahlen- und Aktionskarten behält jeder Spieler auf der Hand, auch der Spieler, der seine Aufgabe gelöst hat. Mit ihnen muss weitergespielt werden. Die neue Runde beginnt der linke Nachbar des Spielers, der soeben seine Aufgabe erfüllt hat.

Die Aktionskarten: Aktionskarten dürfen gesammelt werden. Statt Karten zu tauschen, kann die Aktionskarte zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt ausgespielt und muss dann befolgt werden.
Führt das Befolgen einer Aktionskarte dazu, dass ein Spieler danach keine Zahlenkarte mehr auf der Hand hat, darf der betreffende Spieler sofort eine bzw. mehrere Karten vom verdeckten Stapel ziehen, bis er wieder eine Zahlenkarte hat.
Ausgespielte Aktionskarten werden auf dem separaten Ablagestapel gesammelt.

Die Ablagestapel: Ist der verdeckte Kartenstapel mit den Zahlen- und Aktionskarten aufgebraucht, werden die ausgespielten Aktionskarten und die Zahlenkarten der offenen Stapel zu einem neuen Abhebestapel vermischt. Nur die beiden obersten Karten der offenen Stapel bleiben unverändert liegen.

Ist der Stapel der Aufgabenkarten aufgebraucht, werden die zurückgegebenen Karten gemischt und bilden einen neuen, verdeckten Stapel.

Spielende:

Hat ein Spieler drei Aufgaben erfüllt, endet das Spiel und er hat gewonnen.

Von den beiden Autoren, Dirk Hanneforth und Hajo Bücken, stammt auch das erfolgreiche Kartenspiel „Dumm gelaufen!“, das im Ravensburger Spieleverlag erschienen ist. „Dumm gelaufen!“ diente als Vorbild für dieses Mathematik-Spiel“.

Lernen mit „Ausgerechnet!“

„Ausgerechnet!“ ist ein schnelles Spiel mit hohem Spaßfaktor und für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet.

Die mathematischen Inhalte des Spiels können durch die Auswahl der Themenkarten gezielt an das Vorwissen und spezielle Übebedürfnis der Schülerinnen und Schüler angepasst werden.

- Mit den Aufgabenkarten „Kopfrechnen“ werden Rechenfertigkeiten trainiert. Zur Erfüllung einer Aufgabe muss eine Vielzahl von Rechnungen in Erwägung gezogen, überschlagend geprüft und ausgeführt werden.
- Mit den Aufgabenkarten „Folgen“ und „Teiler / Vielfache“ wird der Blick für Zahlbeziehungen und Zahleigenschaften geschult.
- Die Aufgabenkarten „Zahlen mit mehreren Merkmalen“ trainieren in besonderer Weise das Verständnis mathematischer Formulierungen.
- Alle Aufgabenkarten zwingen zum genauen Lesen und eventuell zur erneuten Klärung von Fachbegriffen wie „Summe“, „Produkt“, „Teiler“ und „Vielfache“.

Der oftmals unfreiwillige Austausch der Aufgabenkarten während des Spiels erfordert flexibles Denken und die Bereitschaft, sich schnell auf die neue Situation einzustellen. Die Aufgaben können in der Regel auf verschiedene Weisen erfüllt werden.

Das Spiel ist ab der 3. Klasse einsetzbar.
Wegen des spannenden Spielverlaufs hat es aber auch für ältere Kinder noch einen hohen Reiz und kann deshalb auch gut zur Förderung älterer Kinder eingesetzt werden, denen es noch an Grundlagenwissen fehlt.