

Mein lustiges Einmaleins- Spiel

Ravensburger Spiele-Nr.: 00 704 2
Autor: Siegfried O. Zellmer
Illustration: Horst Laupheimer

Einmaleins-Spiele für 2 - 5 Mädchen und Jungen
von 8-12 Jahren.

Inhalt: 86 Karten (zwei Sätze zu je 43 Karten)
2 zwölfblächige Würfel
80 Chips

Noch 2 Wochen bis zu meinem Geburtstag, wieviel
Tage sind das denn?

Eine Woche hat 7 Tage, 2 mal 7 sind 14...
also 14 Tage noch, dann wird gefeiert!

Das ist nur eines von vielen Beispielen dafür, wie wichtig
es auch im Alltagsleben für Kinder ist, das kleine
Einmaleins zu können.

Das Einmaleins zu pauken ist oft mühsam und gar nicht
lustig. Schwierig ist's eigentlich nicht - es kommt vor

allem auf's Üben und Wiederholen an. Und gerade das
macht mit dem Einmaleins-Spiel viel Spaß und ist
obendrein spannend.

Im Einmaleins Spiel sind mehrere Spielformen in unter-
schiedlichen Schwierigkeitsstufen enthalten.

Das **Einmaleins-Reihenspiel** ist für Mädchen und
Jungen, die gerade erst anfangen, das Einmaleins zu
lernen und zunächst jede 1x1 -Reihe einzeln üben
wollen.

Beim **Einmaleins-Spiel** geht es dann kreuz und quer
durch das gesamte Einmaleins. Hier können alle
mitspielen, die in der Zahlenwelt schon ein bißchen
sicherer sind.



Einmaleins-Reihenspiel

Ziel

Ziel ist es, möglichst als erstes alle seine Chips loszu-
werden.

Vorbereitung

Bevor ihr startet, sucht euch die Zahlkärtchen **einer**
Einmaleins-Reihe heraus, mit der ihr gerne spielen
möchtet und legt sie der Reihe nach auf den Tisch, z. B.
die Achterreihe.
Alle anderen Kärtchen werden zur Seite gelegt.





(Aufgepaßt: Auch die 0 gehört dazu, denn $0 \text{ mal } 8 \text{ ist } 0!$)

Nun bekommt jeder noch 5 Chips, dann kann's losgehen.



Spielverlauf

Wer von euch am schnellsten bis 10 zählen kann, darf anTangen. ES wird reihum im Uhrzeigersinn mit **einem** Würfel gewürfelt. Die gewürfelte Zahl ist diejenige, mit der multipliziert wird. Würfelst du z.B. eine 4, sagst du laut: „4 mal 8 ist 32.“

Dann darfst du einen deiner Chips neben die 32 legen. Jetzt ist der Nächste an der Reihe. Er würfelt vielleicht die 6 und sagt dann laut: „6 mal 8 ist 48“, legt einen Chip neben der 48 ab und es geht reihum weiter.

Würfelt nun eines der nächsten Kinder wieder eine 4, rechnet auch dieses Kind laut: „4 mal 8 ist 32“. Weil aber die 32 schon besetzt ist, darf es dort keinen Chip mehr ablegen, sondern muß den Chip, der bereits dort liegt, zu sich nehmen.

Ein Chip darf also immer nur neben einem freien Zahlenkärtchen abgelegt werden!

Es gibt aber eine Ausnahme: Neben der Zehnerzahl, in unserem Fall ist es die 80, dürfen mehrere Chips liegen.



Der Stern auf dem Würfel ist der Joker. Wird er gewürfelt, darf man eine beliebige Zahl dafür einsetzen.

Nun noch etwas sehr Wichtiges:

In der ersten Runde darf jedes Kind nur einmal würfeln. Von der zweiten Runde an darf man so lange würfeln, wie man einen Chip neben einem freien Zahlenkärtchen ablegen kann.

Spätestens wenn man einen Chip zu sich nehmen muß, ist der nächste an der Reihe. Aber natürlich darf man auch schon früher aufhören, wenn man möchte!

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind keine Chips mehr hat.

Dieses Kind hat das Spiel gewonnen.

Einmaleins-Spiel



Ziel

Wer hier zuerst „Stop!“ ruft, hat gewonnen. „Stop!“ darf das Kind rufen, das auf seinen 16 Zahlenkärtchen eine Reihe von vier Chips liegen hat.

Dabei ist es ganz egal, ob diese Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal verläuft.

Vorbereitung

Bevor ihr zu spielen beginnt, bekommt jeder Mitspieler 16 Zahlenkärtchen. Die legt ihr in vier Reihen zu je vier Karten offen vor euch hin. Die Reihenfolge ist beliebig, aber ihr könnt die Kärtchen auch der Größe nach ordnen, wenn das für euch übersichtlicher ist.



Anschließend bekommt jeder noch 16 Chips einer Farbe.

Spielverlauf

Wer als nächstes Geburtstag hat, darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Diese Zahlen werden multipliziert.

Würfelst du z. B. 2 und 8, dann sagst du laut: „2 mal 8 ist 16“. Alle, die ein Kärtchen mit der 16 vor sich liegen haben, dürfen einen Chip darauf legen.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Es würfelt mit den beiden Würfeln, rechnet laut und auf dem entsprechenden Zahlenkärtchen wird ein Chip abgelegt.

Auf den Würfeln ist auch die Zahl 0.

Zur Erinnerung: multipliziert man eine Zahl mit 0, ist das Ergebnis immer 0.

Die Joker



Für einen Joker darf eine beliebige Zahl eingesetzt werden. Würfelt z. B. eine von euch 5 und „Joker“, dann schaut sie auf ihren Zahlenkärtchen nach, ob sie eine Zahl aus der 5er Reihe hat.

Liegt dort die 30, setzt sie für den Joker eine 6 ein und sagt laut: „6 mal 5 ist 30“. Alle, die ein Kärtchen mit der Zahl 30 haben, dürfen nun einen Chip ablegen.

Werden zwei Joker gewürfelt, muß für beide derselbe Wert eingesetzt werden. Das Ergebnis kann also nur eine Quadratzahl sein, z.B. die 9 als Ergebnis von 3 mal 3, oder die 49, denn 7 mal 7 ist 49.



Ende des Spiels

Wer zuerst vier Chips senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe vor sich liegen hat, ruft: „Stop!“ und erhält einen Punkt.

Aber alle anderen haben auch noch eine Chance, denn gleich folgt eine neue Spielrunde.

Die Zahlenkärtchen werden gemischt, wieder neu verteilt und ausgelegt - und jetzt wird wieder gewürfelt und gerechnet.

Wer zuerst 3 Punkte hat, ist Gewinner.



Variation

Wenn ihr wollt, könnt ihr noch weiterspielen, nachdem „Stop!“ gerufen wurde.

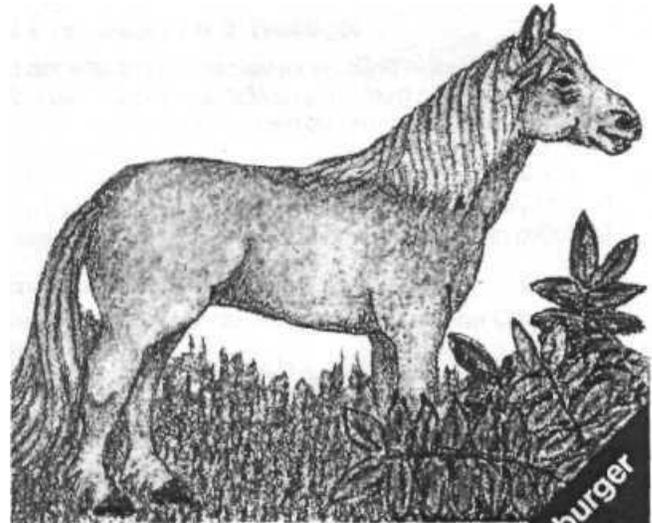
Dann gibt es in dieser Spielrunde einen weiteren Punkt zu gewinnen und zwar für denjenigen, der zuerst auf **allen** seinen Zahlkärtchen einen Chip liegen hat.

Habt ihr auch das geschafft, könnt ihr zur zweiten Runde starten.

Spielregel für 3 Kinder

Wenn ihr zu dritt spielt, bekommt jeder 25 Zahlenkärtchen.

Die legt ihr in 5 Reihen zu je 5 Kartellen aus. Gespielt wird wie sonst auch, jetzt müssen aber 5 Chips in einer Reihe liegen, damit ihr „Stop!“ rufen könnt.



© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag
Ravensburg



Ravensburger

258950