

SPIELANLEITUNG EINMALEINSSPIEL

REGELN FÜR GETEILTAFELSPIEL

(FÜR 2-3 MITSPIELER)

Jeder Spieler bekommt:

- zwei Steckleisten
- eine Einmaleinstafel

Vorbereitung:

- Aufgaben- und Ergebniskärtchen verdeckt auslegen (bzw. umdrehen)
- Jeder Spieler zieht **vier** kleine und acht große Kärtchen und steckt sie in die Leiste, so, dass die anderen sie nicht sehen können.
- Jeder sucht zunächst Paare (Aufgabenkarte und passende Ergebniskarte) und legt sie ab.

Spielidee:

- Frage andere nach den Ergebnissen zu den Aufgaben auf deiner Leiste. Du hast die Aufgabe $20 : 5$. Deshalb fragst du: „Hast du die 4?“
Versuche, möglichst viele Paare durch Fragen zu bekommen.
- Wer hat am Ende des Spieles die meisten Paare gesammelt?

Spielablauf:

- Der Spieler, der zu Beginn die wenigsten Pärchen rauslegen konnte, darf mit Fragen beginnen.
- Du schaust auf deiner Tabelle nach, was du brauchen könntest. Hast du etwas gefunden, dann fragst du einen der beiden anderen. „Hast du ...?“
Ist die Antwort „Ja“, bekommst du die Karte. Du legst dein Pärchen ab und darfst weiter fragen, egal wen.
Ist die Antwort „Nein“, darfst du nicht mehr weiter fragen, aber du darfst dir aus der Mitte eine **große (aber keine kleine Karte)** ziehen.
- Der Spieler, der „Nein“ geantwortet hat, darf jetzt die anderen fragen.
- Hört er ein „Ja“, bekommt er die Karte und darf weiter fragen, hört er ein „Nein“, darf er nicht mehr fragen und nimmt sich von den verdeckten Karten eine große. So geht es immer weiter ...
- **Ein Spieler, der eine kleine Karte abgeben musste, nimmt sich aus der Mitte gleich wieder eine neue kleine Karte nach, so dass immer vier Ergebniskarten auf der Leiste sind.**
- Irgendwann gibt es in der Mitte keine Kärtchen mehr. Das Spiel geht ohne Ziehen weiter.

Spielende:

- Das Spiel ist immer zu Ende, wenn ein Spieler keine kleinen Kärtchen mehr auf seiner Leiste hat. Dieser ist aber vielleicht trotzdem nicht der Gewinner.
- Gewonnen hat, wer die meisten Pärchen sammeln konnte.

SPIELANLEITUNG EINMALEINSSPIEL

REGELN FÜR GETEILTAFELSPIEL

(FÜR 2-3 MITSPIELERINNEN)

Jede Spielerin bekommt:

- zwei Steckleisten
- eine Einmaleinstafel

Vorbereitung:

- Aufgaben- und Ergebniskärtchen verdeckt auslegen (bzw. umdrehen)
- Jede Spielerin zieht **vier** kleine und acht große Kärtchen und steckt sie in die Leiste, so, dass die anderen sie nicht sehen können.
- Jede sucht zunächst Paare (Aufgabenkarte und passende Ergebniskarte) und legt sie ab.

Spielidee:

- Frage andere nach den Ergebnissen zu den Aufgaben auf deiner Leiste. Du hast die Aufgabe $20 : 5$. Deshalb fragst du: „Hast du die 4?“
Versuche, möglichst viele Paare durch Fragen zu bekommen.
- Wer hat am Ende des Spieles die meisten Paare gesammelt?

Spielablauf:

- Die Spielerin, die zu Beginn die wenigsten Pärchen rauslegen konnte, darf mit Fragen beginnen.
- Du schaust auf deiner Tabelle nach, was du brauchen könntest. Hast du etwas gefunden, dann fragst du eine der beiden anderen. „Hast du ...?“
Ist die Antwort „Ja“, bekommst du die Karte. Du legst dein Pärchen ab und darfst weiter fragen, egal wen.
Ist die Antwort „Nein“, darfst du nicht mehr weiter fragen, aber du darfst dir aus der Mitte eine **große (aber keine kleine Karte)** ziehen.
- Die Spielerin, die „Nein“ geantwortet hat, darf jetzt die anderen fragen.
- Hört sie ein „Ja“, bekommt sie die Karte und darf weiter fragen, hört sie ein „Nein“, darf sie nicht mehr fragen und nimmt sich von den verdeckten Karten eine große. So geht es immer weiter ...
- **Eine Spielerin, die eine kleine Karte abgeben musste, nimmt sich aus der Mitte gleich wieder eine neue kleine Karte nach, so dass immer vier Ergebniskarten auf der Leiste sind.**
- Irgendwann gibt es in der Mitte keine Kärtchen mehr. Das Spiel geht ohne Ziehen weiter.

Spielende:

- Das Spiel ist immer zu Ende, wenn eine Spielerin keine kleinen Kärtchen mehr auf ihrer Leiste hat. Diese ist aber vielleicht trotzdem nicht die Gewinnerin.
- Gewonnen hat, wer die meisten Pärchen sammeln konnte.