

# SPIELANLEITUNG EINMALEINSSPIEL

## (FÜR 2-3 MITSPIELER)

Jeder Spieler bekommt:

- zwei Steckleisten
- eine Einmaleinstafel

Vorbereitung:

- Aufgaben- und Ergebniskärtchen verdeckt auslegen
- Jeder Spieler zieht zwölf kleine und zwölf 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:

- Fehlt dir das Ergebnis zu einer Aufgabe, kannst du einen Spieler danach fragen.  
Z.B.: „Hast du die 36?“  
Fehlt dir die Aufgabe zu einem Ergebnis, kannst du auch danach fragen: „Hast du  $3 \cdot 4$  oder  $4 \cdot 3$ ?“ (Es wird gleichzeitig nach der Aufgabe und nach der Tauschaufgabe gefragt.) Hat der Gefragte zufällig beide Kärtchen, muss er trotzdem nur eine abgeben.
- Versuche, möglichst viele Einmaleins-Paare durch geschicktes Fragen zu bekommen.
- Wer hat am Ende des Spieles die meisten Einmaleinspaare gesammelt?

Spielablauf:

- Der Spieler, der die wenigsten Pärchen gezogen hat, 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 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 und eine 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 und eine kleine. So geht es immer weiter ...
- 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 Kärtchen mehr auf seiner Leiste hat. Dieser ist aber vielleicht trotzdem nicht der Gewinner.
- Gewonnen hat, wer die meisten Pärchen sammeln konnte.

# SPIELANLEITUNG EINMALEINSSPIEL

## (FÜR 2-3 MITSPIELERINNEN)

Jede Spielerin bekommt:

- zwei Steckleisten
- eine Einmaleinstafel

Vorbereitung:

- Aufgaben- und Ergebniskärtchen verdeckt auslegen
- Jede Spielerin zieht zwölf kleine und zwölf 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:

- Fehlt dir das Ergebnis zu einer Aufgabe, kannst du eine Spielerin danach fragen.  
Z.B.: „Hast du die 36?“  
Fehlt dir die Aufgabe zu einem Ergebnis, kannst du auch danach fragen: „Hast du  $3 \cdot 4$  oder  $4 \cdot 3$ ?“ (Es wird gleichzeitig nach der Aufgabe und nach der Tauschaufgabe gefragt.) Hat die Gefragte zufällig beide Kärtchen, muss sie trotzdem nur eine abgeben.
- Versuche, möglichst viele Einmaleins-Paare durch geschicktes Fragen zu bekommen.
- Wer hat am Ende des Spieles die meisten Einmaleinspaare gesammelt?

Spielablauf:

- Die Spielerin, die die wenigsten Pärchen gezogen hat, 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 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 und eine 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 und eine kleine. So geht es immer weiter ...
- 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 Kärtchen mehr auf ihrer Leiste hat. Diese ist aber vielleicht trotzdem nicht die Gewinnerin.
- Gewonnen hat, wer die meisten Pärchen sammeln konnte.