

Limes – Kopfrechentraining mithilfe eines Kartenspiels

Jutta Gorschlüter, Münster



Kopfrechnen einmal anders! Dieses Kartenspiel begeistert selbst den Mathemuffel.

Geeignet für
Unterrichtsstunden!

Klasse: 5 bis 7

Dauer: pro Spiel 10 bis 20 Minuten

Inhalt: Kopfrechnen in den Grundrechenarten und mit einfachen Potenzen

Ihr Plus: differenzierte Materialien

Taschenrechner, Smartphone und Computer – schon Kinder im Alter von 10 Jahren verfügen heute über vielfältige Hilfsmittel, um Rechenaufgaben zu lösen. Da bleibt das Kopfrechnen auf der Strecke. Um dem entgegenzuwirken, eignet sich das Spiel „Limes“.

Didaktisch-methodische Hinweise

Das Spiel

Limes ist ein Kartenspiel für 2 bis 4 Personen ab 10 Jahren.

Spieldauer: 10 bis 20 Minuten pro Spiel

Inhalt: 64 Karten, davon

- 54 Spielkarten (gelbe Rückseite):
- 4 Joker
- 4 x 1 bis 9 (grüne Karte, rote Zahl)
- 2 x 10 / 20 / 30 / 40 / 50 (orangefarbene Karte, blaue Zahl)
- 1 x 15 / 25 / 35 / 45 (blaue Karte, orangefarbene Zahl) und
- 10 Ergebniskarten: 1 x 10 / 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 100 (blaue Rückseite)

Die Grundrechenarten trainieren – mit Spaß und auf verschiedenen Niveaus

Spiele, insbesondere Kartenspiele, erfreuen sich seit jeher großer Beliebtheit. Mit dem Kartenspiel **Limes** trainieren Ihre Schüler auf motivierende Weise die **Grundrechenarten**. **Limes** kann ohne große Vorbereitung verwendet werden. Die vielen Spielvarianten ermöglichen einen **differenzierten** Leistungsstand der Lernenden. Das Niveau der einzelnen Spiele entnehmen Sie bitte der Übersicht **Auf einen Blick**.

Es geht nicht darum, alle Spielvarianten gespielt zu haben. Je nach Übungsbedarf und Leistungsniveau wählen Sie oder die Lernenden die geeignete Version aus.

Können, Glück und Taktik – für jeden etwas dabei

Die Vorteile für den Einsatz in der Schule liegen auf der Hand:

Im Spiel sind die Schüler entspannt und dennoch konzentriert bei der Sache. Die Tatsache, dass man Punkte sammeln muss, um zu gewinnen, spornt an. Ein bewusst betonter Glücksfaktor erhöht die Chancen für schwächere Lernende.

Die Spielvarianten ermöglichen den Lernenden auf vielfältige Weise, die Grundrechenarten – und in einem Spiel auch das Rechnen mit Potenzen – zu trainieren und zu kombinieren. Taktisches Vorgehen ist bei einigen Spielen ebenfalls gefragt. Die farblich gut strukturierte Gestaltung der Karten erleichtert den Schülern die Sortierung und den Gebrauch. Der Joker bringt zusätzlich einen entscheidenden Vorteil.

Für die Freiarbeit oder für zu Hause – das Spiel flexibel einsetzen

Die einzelnen Spiele dauern in der Regel 10 bis 20 Minuten, sodass sie sich besonders für **offene Unterrichtsphasen** zwischendurch und für die **Freiarbeit** eignen. Setzen Sie das Spiel regelmäßig zum **Kopfrechenttraining** sowie als Vorbereitung auf die Klassenarbeit ein. **Limes** kann aber ebenso gut für das spielerische Rechenttraining zu Hause genutzt werden.

Reihe 19 S 3	Verlauf	Material	LEK	Glossar	Lösungen
-----------------	---------	----------	-----	---------	----------

Alle Spiele, die für zwei Spieler ausgewiesen sind, können auch mit vier Spielern gespielt werden. Dazu benötigen Sie dann zwei Kartenspiele. Entsprechend werden die Karten aus beiden Spielen gemischt und auf vier Mitspieler verteilt. Weitere Spiele können Sie unter der unten angegebenen Bezugsadresse bestellen.

Die Spielregeln – einfach und verständlich

Da die Spiele alle ähnlich aufgebaut sind, lassen sich die Regeln schnell erlernen. Raten Sie Ihren Schülern, zunächst die Grundvariante (**M 1**) zu spielen, dann kommen Sie zu den anderen Varianten schnell hinein. Wie so oft beim Spielen, verinnerlicht man die Regeln am besten, wenn man eine Proberunde spielt.

Diese Kompetenzen trainieren Ihre Schüler

Mehrere Wege führen zum Ziel – das gilt auch für die verschiedenen Varianten in dieser Einheit. Die Lernenden müssen zum Beispiel tüfteln und überlegen, welche Karten und Rechenoperationen sie am besten kombinieren, um die meisten Punkte zu erhalten. So trainieren sie das Lösen von mathematischen Problemen (**M 1**). Zudem sind sie ständig im Gespräch mit den Mitspielern: Sie überprüfen ihre Ergebnisse gegenseitig und unterhalten sich über Fehler und geeignete Lösungswege (**K 6**).

Bezugsadresse

SPIELRAUM LERNEN

Jutta Gorschlüter

Beratung für Lernen und Kommunikation

Zwi-Schulmann-Weg 54

48167 Münster

Telefon: 02 51-39 99 53 05

Fax: 02 51-39 99 53 04

www.spielraum-lernen.de

Unter dieser Adresse können Sie das *Limes*-Spiel zum Preis von 7,90 € pro Stück zzgl. Versandkosten bestellen. Bei einer Bestellung ab fünf Exemplaren erhalten Sie ein Kartenspiel unentgeltlich. Geben Sie bitte an, dass Sie Abonnentin oder Abonnent der *RAAbits Mathematik* sind.



Bezug zu den Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz

Allg. mathematische Kompetenzen	Leitidee	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schüler ...	Anforderungsbereiche
K 2, K 6	L 1	... üben die Addition (M 1–M 3),	I
		... üben die Subtraktion (M 1),	I
		... üben die Multiplikation (M 4–M 6),	I
		... üben die Division (M 8),	I
		... verbinden alle vier Grundrechenarten (M 9–M 12),	II
		... gehen mit Potenzen um (M 12),	II

Abkürzungen

Kompetenzen

K 1 (Mathematisch argumentieren); K 2 (Probleme mathematisch lösen); K 3 (Mathematisch modellieren); K 4 (Mathematische Darstellungen verwenden); K 5 (Mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen); K 6 (Kommunizieren)

Leitideen

L 1 (Zahl und Zahlbereich); L 2 (Mengen und Größen); L 3 (Raum und Form); L 4 (Funktionaler Zusammenhang); L 5 (Daten und Zufall)

Anforderungsbereiche

I Reproduzieren; II Zusammenhänge herstellen; III Verallgemeinern und Reflektieren

Reihe 19 S 5	Verlauf	Material	LEK	Glossar	Lösungen
------------------------	----------------	-----------------	------------	----------------	-----------------

Auf einen Blick

Hier sehen Sie auf einen Blick,

- welches Niveau die einzelnen Spiele haben,
- welche Grundrechenarten trainiert werden und
- auf was es – neben mathematischem Können – im Spiel ankommt.

So können Sie oder Ihre Schüler eine individuelle Auswahl – entsprechend dem Interesse und Übungsbedarf – treffen.

Material	Titel	Grundrechenarten	Anzahl der Spielfelder	Niveau	Darauf kommt es an:
M 1	Mit Plus zum Gewinn	Grundvariante: +	2-4	1	Glück, Taktik
		Varianten: + und -	2-4	1-2	
M 2	Nah dran	+	2-4	1	Glück
M 3	Nah dran – gut kombiniert!	+	2-3		Glück, Kombinieren
M 4	Malnehmen	Grundvariante: kleines und großes 1×1	3	1	Glück
		Variante 1: kleines 1×1	2	2	Schnelligkeit
		Variante 2: kleines und großes 1×1	3-6	2	
M 5	Wer multipliziert am schnellsten?	großes 1×1	2-4	2	Schnelligkeit
M 6	Nah dran – MALnehmen	kleines und großes 1×1	2	2	Glück, Kombinieren
M 7	Rate mal	kleines 1×1	2	2	Kombinieren, Glück
M 8	wer gilt am besten?	kleines 1×1 , : und +	2	2-3	Kombinieren, Glück
M 9	Rechenfix	alle Grundrechenarten	3-6	1-2	Schnelligkeit
M 10	Rechensalat	alle Grundrechenarten	2-4	2	Kombinieren
M 11	Rechensalat – Variante	alle Grundrechenarten	2-4	2-3	Kombinieren
M 12	Nah dran, Rechensalat – Potenzen	alle Grundrechenarten, Potenzen	2-4	3	Kombinieren

I/A

M 1 Mit Plus zum Gewinn – Grundvariante

2–4 Spieler

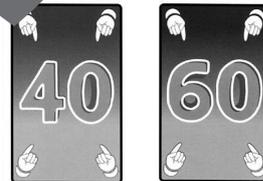
Bevor es losgeht

- Mischt die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie **verdeckt** in die Mitte. Deckt **zwei Ergebniskarten** auf.
- Mischt auch die **Spielkarten (gelbe Rückseite)**. Jeder Spieler nimmt **sechs Karten auf die Hand**. Die restlichen Karten werden als Stapel in die Mitte gelegt.

So geht's

- Der erste Spieler legt eine seiner Karten in die Mitte. Der zweite Spieler legt nun eine seiner Karten darauf und **addiert seine Zahl zur ersten**. Das Ergebnis sagt er laut.
- Zieht nach jedem Ablegen eine neue Karte.** Ihr müsst immer sechs Karten auf der Hand haben.
- So geht es reihum, **bis ein Spieler eine der beiden Ergebniskarten genau trifft**. Passen (= nicht legen) ist nicht erlaubt. Der Spieler bekommt die **Ergebniskarte als Gewinn**. Die Zahl auf der gewonnenen Ergebniskarte zählt als Punktzahl.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen die Ergebniskarten:



Spieler A legt eine [20], Spieler B legt eine [5]. Hat der Spieler A jetzt eine [15], trifft er die [40] genau! Er kann aber auch eine höhere Karte legen, um auf die [60] zu spielen. Das würde mehr Punkte geben.

Sonderfälle: – Hat der Spieler, der beginnt, eine [40] oder [60], kann er diese sofort ablegen und gewinnt die Karte.



– Wenn kein Spieler legen kann, nehmen alle Spieler sechs neue Karten auf die Hand.

- Nehmt dann eine **neue Ergebniskarte** und legt die verwendeten Spielkarten zur Seite. Füllt eure Karten wieder auf sechs auf. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt die neue Runde.
- Das Spiel ist **zu Ende, wenn alle Ergebniskarten verspielt sind**. Addiert nun die Zahlen auf euren Ergebniskarten. **Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt.**

Tipp

Der Joker kommt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



Hinweise für 4 Spielern

Wenn ihr zu viert seid, **spielen jeweils zwei Spieler zusammen, die nebeneinandersitzen**. Jeder Spieler hat dann eigene Karten, aber die **Punkte der Ergebniskarten zählen zusammen**. Durch geschicktes Zusammenspielen könnt ihr so mehr Punkte erreichen.

M 1 Mit Plus und Minus zum Gewinn – Varianten

Variante 1

Gespielt wird wie in der Grundvariante, nur dass hier **rückwärts gerechnet** wird. Jeder Spieler deckt auch **nur eine** Ergebniskarte auf. Nun subtrahiert ihr jede Karte, die ihr legt, vom Wert dieser Ergebniskarte. Der Spieler, der am Ende **genau bei Null** angekommen ist, erhält die Karte als Gewinn.

Wenn beide Spieler nicht mehr legen können, weil sie über die Null hinauskommen würden, nehmen sie sechs neue Karten auf.

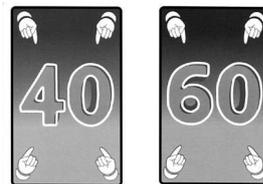
Zählt am Ende die Punkte auf euren Ergebniskarten zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variante 2

Spielt wie in der Grundvariante, nur dürft ihr hier **gleichzeitig addieren oder subtrahieren**. Dadurch wird das Spiel spannender, und ihr könnt taktisch vorgehen:

- Zum einen kann ein Spieler die Wahrscheinlichkeit einschränken, dass der nächste Spieler eine der Ergebniskarten bekommt.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen die Ergebniskarten:



Der Stapel ist gerade bei **35**. Spieler A hat keine **5**, um durch Addition auf die **40** zu kommen, und keine **25**, um auf die **60** zu kommen. Damit Spieler B nicht auf die **40** oder **60** kommt, legt Spieler A eine **9** und subtrahiert. Damit ist der Stapel bei **26**. Für Spieler B ist es nun unmöglich, mit einem Zug auf die **40** oder **60** zu kommen, denn unter 34 gibt es nicht als Karte.

Ihr könnt natürlich nicht ewig um die beiden Zahlen „herumspielen“. Manchmal müsst ihr auch etwas riskieren und euch den Zahlen nähern. Dann besteht zwar die Gefahr, dass der nächste Spieler eine der Zahlen genau trifft, aber ein bisschen Nervenkitzel und Glück gehören dazu!

- Zum anderen kann die Zahl der niedrigeren Ergebniskarte auch noch erreicht werden, wenn eigentlich schon die höhere Ergebniskarte angespielt wird. Dies wird durch die Subtraktion ermöglicht.

M 2

Nah dran

2–4 Spieler

Bevor es losgeht

- Mischt **alle Spielkarten (gelbe Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt in die Mitte**.
- Mischt die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie verdeckt **neben den anderen Stapel**.

So geht's

- Deckt **eine Ergebniskarte** auf.
- Jeder Spieler nimmt sich **drei Spielkarten auf die Hand**.
- Los geht's! **Addiert die drei Zahlen** auf euren Karten.

Wer kommt der Zahl auf der Ergebniskarte am nächsten?

Beispiel: Ergebniskarte Addiert eure Spielkarten.

The diagram illustrates an example calculation. It shows a blue result card with the number 40. To its right are three playing cards: a 20, a 7, and a 3. These are followed by a plus sign and an equals sign with the number 30. The cards are shown with their faces and backs.

- Jeder von euch sagt nach und nach sein Ergebnis. Wer ist jetzt mit seiner Zahl **am nächsten an der Ergebniskarte** dran?
Dabei ist der **Zahlenabstand (Differenz)** bis zur Zahl auf der Ergebniskarte entscheidend. Wer die kleinste Differenz hat, bekommt die Ergebniskarte.
Wenn alle Spieler das **gleiche Ergebnis** haben, werden die Karten zur Seite gelegt und ihr zieht neue Karten.
- Deckt nun eine **neue Ergebniskarte** auf und beginnt eine **neue Runde**.
- Das **Spiel ist zu Ende, wenn alle Ergebniskarten verspielt sind**. Addiert am Ende die Zahlen eurer Ergebniskarten. **Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt**.
- Wenn die Spielkarten verbraucht sind, bevor das Spiel zu Ende ist, mischt sie einfach neu.

Tipp

Ein Joker kommt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



M 3 Nah dran – gut kombiniert!

2–3 Spieler

Bevor es losgeht

1. Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)** und legt sie als **Stapel** verdeckt auf den **Tisch**.
2. Legt die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** in der Reihenfolge **von 10 bis 100** verdeckt auf den Tisch.

So geht's

1. **Jeder Spieler** nimmt sich **vier Karten** vom Stapel.
2. Los geht's! Jeder Spieler **addiert** die Zahlen auf seinen vier Karten und sagt das Ergebnis laut. **Welcher Ergebniskarte kommt ihr mit eurem Ergebnis am nächsten?**
3. Es gewinnt nicht automatisch der Spieler mit der höchsten Ergebniskarte. **Es gewinnt der Spieler mit der kleinsten Differenz zu einer Ergebniskarte.** Der Gewinner erhält die Ergebniskarte. Die Spielkarten werden zur Seite gelegt.

Beispiel:

Spieler A

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 50 \\ \hline 05 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 2 \\ \hline 2 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 7 \\ \hline 7 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 5 \\ \hline 5 \\ \hline \end{array} = 64$$

→ Differenz zur 60 = 4

Spieler B

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 35 \\ \hline 35 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 5 \\ \hline 5 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 3 \\ \hline 3 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 4 \\ \hline 4 \\ \hline \end{array} = 47$$

→ Differenz zur 50 = 3

Gewinner!

4. Zu Beginn jeder **neuen Runde** können nur noch die Ergebniskarten benutzt werden, die noch auf dem Tisch liegen. Jeder nimmt **vier neue Karten auf die Hand**.
5. Sind alle Spielkarten verteilt und liegen noch Ergebniskarten auf dem Tisch, werden die Spielkarten neu gemischt.
6. Das Spiel **endet**, wenn **alle Ergebniskarten verspielt sind**. Addiert am Ende die Zahlen auf allen Ergebniskarten. **Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt.**

Tipp

Den Joker könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



Verfalle



- **Gleiche Differenz:** Es gewinnt die höhere Ergebniskarte.
- **Gleiche Differenz und gleiche Ergebniskarte:** Beide Spieler bekommen noch eine zusätzliche Karte. Wer jetzt einer Ergebniskarte am nächsten kommt, gewinnt.

M 4 Malnehmen – Grundvariante

3 Spieler

kleines und großes
Einmaleins

Bevor es losgeht

- Mischt **alle Spielkarten (gelbe Rückseite)** und teilt sie unter euch auf. Jeder Spieler erhält **18 Karten**. Legt sie als Stapel verdeckt vor euch hin.
- Jetzt nimmt jeder von seinem Stapel **zwei Karten auf die Hand**.

So geht's

- Multipliziert eure zwei Zahlen.** Wenn ihr fertig seid, legt die zwei Karten offen auf den Tisch und sagt das Ergebnis reihum laut. Die Mitspieler überprüfen das Ergebnis.
- Der Spieler, der das **höchste Ergebnis** hat, **erhält alle sechs Karten**, also auch die seiner Mitspieler. Diese legt er zur Seite.

Beispiel: Spieler A Spieler B Spieler C

$20 \cdot 4 = 80$ $3 \cdot 25 = 75$ $9 \cdot 8 = 72$

Gewinner!

- Wenn jeder seinen **Stapel aufgebraucht** hat, ist das **Spiel zu Ende**. Der Spieler mit **den meisten Karten gewinnt**.

Tipp

Wer einen Joker zieht, ist automatisch Gewinner der Spielrunde und erhält alle Karten der Runde.

Und wenn zwei Spieler einen Joker haben?

Dann darf jeder seine Karten als Gewinn behalten und erhält zusätzlich jeweils eine der Karten des dritten Spielers.



Sonderfall: Zwei Mitspieler haben das gleiche Ergebnis

Ist dieses höher als das Ergebnis des dritten Mitspielers, dann werden die sechs Karten auf die beiden Gewinner verteilt. Jeder erhält drei Karten.

Spielvariante für 2 Spieler

Ihr könnt auch zu zweit spielen. Legt dazu alle Karten auf einen Stapel in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler nimmt sich zwei Karten, und los geht's!

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Stapel aufgebraucht ist.

M 4 Malnehmen – Varianten mit Schnelligkeit

Variante 1: 2 Spieler

kleines Einmaleins

Bevor es losgeht

1. Ihr braucht von den Spielkarten **nur die grünen Einerkarten und die Joker**.
2. Mischt die Karten und **verteilt sie auf beide Spieler**. Jeder Spieler bildet einen Stapel.

So geht's

1. Beide Spieler decken **gleichzeitig die oberste Karte von ihrem Stapel** auf und legen sie sofort offen auf den Tisch. Die Spieler multiplizieren die beiden Zahlen und **rufen so schnell wie möglich das Ergebnis**. Der schnellere Gewinner mit dem richtigen Ergebnis erhält beide Karten und legt sie zur Seite.
2. Wenn **alle Karten aufgebraucht** sind, ist das **Spiel zu Ende**. Der Spieler mit den **meisten Karten hat gewonnen**.

Tipp

Wer einen Joker zieht, ist automatisch Gewinner der Spielrunde.

Und wenn zwei Spieler einen Joker ziehen? Dann darf jeder seine Karten als Gewinn behalten.



Variante 2: 3–6 Spieler

kleines und großes Einmaleins

Bevor es losgeht

1. Für diese Variante braucht ihr **alle Spielkarten (gelbe Rückseite)**.
2. Bestimmt einen **Spielleiter**, vor dem der Stapel mit Spielkarten liegt.

So geht's

1. Der Spielleiter deckt **gleichzeitig zwei Karten** auf. Die übrigen Spieler **multiplizieren die aufgedeckten Zahlen so schnell wie möglich**.
2. **Wer zuerst das richtige Ergebnis ruft, erhält die zwei Karten**. Rufen mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, wird gestochen: Dazu deckt der Spielleiter noch einmal zwei Karten auf. Wer diesmal schneller ist, erhält alle vier Karten.
3. Wenn **alle Karten aufgebraucht** sind, ist das **Spiel zu Ende**. **Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen**.
4. Wählt einen neuen Spielleiter und beginnt ein neues Spiel.

Tipp

Wird ein Joker gezogen, müsst ihr so schnell es geht mit der flachen Hand auf die Ergebniskarte schlagen. Wer am schnellsten ist, erhält die Karte als Gewinn.



M 5 Wer multipliziert am schnellsten?

2–4 Spieler

Bevor es losgeht

- Ihr braucht von den Spielkarten **nur die grünen Einerkarten und die 5er-Karte**. Mischt sie und legt sie in 5er-Stapeln verdeckt auf den Tisch.
- Wählt eine **Ergebniskarte (blaue Rückseite)** und legt sie **offen auf den Tisch**. Die Zahl auf der Karte ist der **Multiplikator**.

So geht's

- Ein Spieler wählt einen 5er-Stapel aus und deckt **eine Einerkarte** auf. **Alle Spieler müssen alle sie gleichzeitig sehen** können.
- Nun müsst ihr die Zahl auf der Karte mit der Zahl auf der **Ergebniskarte multiplizieren**.
- Wer **am schnellsten das Ergebnis** nennt, bekommt die **Ergebniskarte als Gewinn**. Nennen mehrere Spieler das richtige Ergebnis gleichzeitig, gibt es ein Stechen. Ein neutraler Spieler deckt eine neue Einerkarte auf. Wer nun das Ergebnis zuerst nennt, erhält diese und die vorherige Karte als Gewinn.

Beispiel:



- Nun deckt der nächste Spieler eine Karte auf. Die **Ergebniskarte bleibt liegen, bis alle Einerkarten des 5er-Stapels verspielt** sind. Nehmt dann einen neuen 5er-Stapel und deckt eine neue Ergebnis-Karte auf.
- Das Spiel ist zu Ende, **wenn alle Ergebnis-Karten verspielt** sind. **Wer am Ende die meisten Einerkarten hat, gewinnt**.

Tipps

Wird ein Joker gezogen, müsst ihr so schnell es geht mit der flachen Hand auf die Ergebnis-Karte schlagen. Wer am schnellsten ist, erhält die Karte als Gewinn.



Variante 1

- Es bleiben **alle Spielkarten** (nicht nur die Einerkarten) im Spiel.
- So ergeben sich auch schwierigere Aufgaben, zum Beispiel $20 \cdot 30$, $15 \cdot 30$ oder $30 \cdot 30$.

Variante 2

- Spielt nur mit den **Spielkarten (gelbe Rückseite)**.
- Als **Multiplikatoren** werden die vier Karten mit den **Zahlen 15, 25, 35 und 45** verwendet.

M 6

Nah dran – MAL

2 Spieler

kleines und großes
Einmaleins

Bevor es losgeht

- Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt auf den Tisch**.
- Legt alle **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** in der **Reihenfolge von 10 bis 100** **verdeckt** auf den Tisch.

So geht's

- Jeder Spieler nimmt sich sechs Karten vom Stapel.
- Jeder Spieler **multipliziert ein bis drei seiner Karten** und versucht, eine der Ergebniskarten zu treffen oder möglichst nah an eine Ergebniskarte zu kommen. Ihr könnt auch nur eine Karte auswählen. Es gewinnt nicht automatisch der Spieler mit der höchsten Ergebniskarte. **Es gewinnt der Spieler mit der kleinsten Differenz zu einer Ergebniskarte.**

Beispiel: Spieler A Spieler B

$8 \cdot 8 = 64$ $7 \cdot 4 = 28$

→ am dichtesten an der 60 → am dichtesten an der 40

Gewinner!

- Wenn beide Spieler fertig gerechnet haben, **sagt euer Ergebnis laut**.
- Der **Gewinner erhält die Ergebniskarte**. Die Spielkarten werden zur Seite gelegt.
- In jeder neuen Runde könnt ihr nicht noch die Ergebniskarten benutzen, die noch auf dem Tisch liegen. Füllt eure **Karten auf der Hand wieder auf sechs** auf.
- Wenn alle Spielkarten aufgebraucht sind und nur noch Ergebniskarten auf dem Tisch liegen, werden die Spielkarten neu gemischt und wieder verteilt.
- Das Spiel ist **zu Ende, wenn alle Ergebniskarten verspielt sind**. Addiert am Ende die Zahlen auf euren Ergebniskarten. **Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt.**

Tipp

Den Joker könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.

Sonderfälle

- Gleiche Differenz:** Es gewinnt die höhere Ergebniskarte.
- Gleiche Differenz zur gleichen Ergebniskarte:** Es wird gestochen: Wer jetzt mit seinen übrigen Karten der Ergebniskarte am nächsten kommt, gewinnt.



M 7

Rate mal!

2 Spieler

Bevor es losgeht

1. Ihr braucht **alle grünen Einerkarten** und die **vier Joker**.
2. Mischt die Karten und teilt sie unter euch auf. Jeder erhält **20 Karten**.
3. Legt die Karten als **Stapel verdeckt vor euch** hin.

So geht's

1. Jeder nimmt von seinem Stapel **zwei Karten auf die Hand**.
2. Ein Spieler beginnt. Er **multipliziert die beiden Karten** und sagt das Ergebnis laut.

Beispiel:

$$7 \cdot 8 = 56$$

3. Der Mitspieler muss nun **raten, welche Karten der andere auf der Hand hat**.
Beim Ergebnis 56 kann er nur die **7** und die **8** haben, denn nur $7 \cdot 8 = 56$.
Nennt der Spieler aber zum Beispiel die 24 als Ergebnis, gibt es zwei Möglichkeiten:
 $24 = 8 \cdot 3$ oder $24 = 4 \cdot 6$.
Da hilft nur noch raten!
4. Hat der Mitspieler die richtigen Zahlen genannt, bekommt er die **Karten als Gewinn**.
Sagt er die falsche Angabe, darf der Gegenspieler die Karten behalten.
5. So geht es **wechselnd**, bis **alle Karten verspielt sind**.
Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Tipp

Der Joker könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



M 8 Wer teilt am besten?

2 Spieler

kleines Einmaleins
Division und Addition

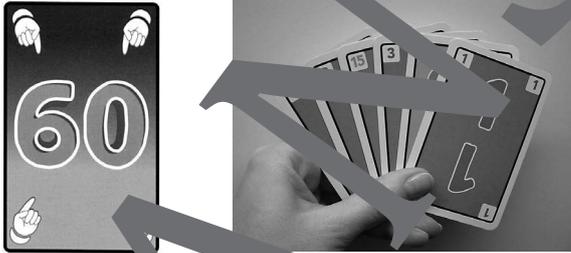
Bevor es losgeht

- Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)**. Jeder Spieler nimmt **sechs Karten auf die Hand**. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt.
- Mischt die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt** in die Mitte.

So geht's

- Deckt **eine Ergebniskarte auf**. Sie zeigt das höchste Ergebnis aus dem Einmaleins-Reihe an (im Beispiel steht die **60** für die 6er-Reihe).
- Jeder Spieler versucht nun, mit **ein bis drei seiner Karten durch Addieren die höchste Zahl** aus der jeweiligen Reihe zu legen. Ihr müsst also überlegen, welche durch 6 teilbare Zahl ihr legen könnt. Ihr könnt auch nur eine Karte legen.

Beispiel: 6er-Reihe deine Karten



Die höchste Zahl aus der 6er-Reihe, die du mit diesen Karten erreichen kannst, ist $20 + 15 + 1 = 36$. (Du darfst ja höchstens drei Karten addieren.)

- Jeder legt sein Ergebnis zunächst verdeckt vor sich auf den Tisch. Deckt dann eure Karten auf und vergleicht sie.

Wer konnte die höchste durch 6 teilbare Zahl legen? Dieser Spieler erhält die Ergebniskarte als Gewinn.

Kommen beide Spieler auf dasselbe Ergebnis, wird gestochen. Mit den Karten, die ihr noch auf der Hand habt, versucht ihr noch einmal, die höchstmögliche Zahl aus der Reihe zu legen.

- Für jede neue Runde **füllt ihr eure Karten wieder auf sechs auf**. Legt eine **neue Ergebniskarte** auf den Tisch.
- Das Spiel **endet, wenn alle Ergebniskarten verspielt sind**. Sind die Spielkarten vorher aufgebraucht, werden sie neu gemischt und wieder eingesetzt.
- Am Ende des Spiels addiert ihr die Zahlen auf euren Ergebniskarten. **Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Ergebnis.**

Tipp

Den Joker könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



M 9

Rechenfix

3–6 Spieler

alle Grundrechenarten

Bevor es losgeht

- Bestimmt einen **Spielleiter**.
- Mischt **die Spielkarten (gelbe Rückseite)**. Der Spielleiter legt die Karten als **Stapel verdeckt vor sich** hin.

So geht's

- Der Spielleiter nennt laut eine der drei folgenden **Rechenarten**.

Addition **+** Subtraktion **−** Multiplikation **•**Dabei deckt er gleichzeitig **zwei Karten** auf.

Beispiel:

Das Diagramm zeigt zwei Spielkarten. Die linke Karte zeigt die Zahl 6 (oben links) und die Zahl 9 (unten rechts). Die rechte Karte zeigt die Zahl 9 (oben links) und die Zahl 6 (unten rechts). Ein Pfeil zeigt von den Karten zum Text 'Pl.' und '9 • 6 = 15'.

- Jetzt heißt es aufgepasst! **Wer als Erster das richtige Ergebnis sagt, bekommt eine der beiden Karten als Gewinn.** Die andere Karte steckt der Spielleiter wieder in den Stapel.
- Das Spiel ist **zu Ende, wenn alle Spielkarten aufgebraucht** sind. **Wer die meisten Karten hat, gewinnt.**
- Legt einen neuen Spielleiter fest und spielt eine neue Runde.

Tipp

Beim Joker wird dividiert

Wird ein **Joker** aufgedeckt, muss immer dividiert werden. Ihr dürft die Zahlen aber nicht durch sich selbst teilen. Den Joker könnt ihr für alle Zahlen von **2 bis 10** verwenden.

Achtung: Durch die Zahl 1 dürft ihr nur teilen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt, wenn die erste Zahl also eine **Primzahl** ist.



M 10

Rechensalat

2–4 Spieler

alle Grundrechenarten

Bevor es losgeht

- Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt in die Mitte**.
- Mischt auch die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie verdeckt daneben.

So geht's

- Deckt eine Ergebniskarte auf.
- Jeder Spieler nimmt sich **sechs Spielkarten** vom Stapel **in die Hand**.
- Nun versucht ihr, **mit höchstens drei** der sechs Karten eine **Plus-, Minus-, Mal- oder Geteilt-Aufgabe** zu bilden, deren **Ergebnis so nah wie möglich an der Ergebniskarte** liegt. Am besten ist es natürlich, wenn ihr die Zahl auf der Ergebniskarte genau trefft. Ihr könnt auch nur eine Karte legen.

Die Rechenarten innerhalb einer Aufgabe dürft ihr mischen.

Beispiel: Ergebniskarte mögliche Rechnung

$$40 \quad + \quad \begin{matrix} 5 \\ 6 \\ 9 \end{matrix} = 39$$

Und wenn zwei Spieler das gleiche Ergebnis haben? Dann stechen die beiden mit ihren restlichen Karten. Wer dann am nächsten an der Ergebniskarte liegt, bekommt sie.

- Wenn alle Spieler fertig gerechnet haben, **sagt jeder von euch nacheinander sein Ergebnis und seinen Punkt**.
- Der Spieler, der am nächsten an der Ergebniskarte liegt oder die Ergebniskarte getroffen hat, bekommt die **Karte als Gewinn**. Die verwendeten Spielkarten werden zur Seite gelegt.
- Zieht nach jeder Runde wieder neue Karten, sodass ihr **immer sechs Karten** habt.
- Das Spiel ist **zu Ende**, wenn **alle Ergebniskarten verspielt** sind. Sind die Spielkarten vorher aufgebraucht, werden sie neu gemischt und wieder eingesetzt.
- Addiert die Punkte auf euren Ergebniskarten. **Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt.**

Tipp

Der Spieler könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



M 11 Rechensalat – Variante

2–4 Spieler

alle Grundrechenarten

Bevor es losgeht

- Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt in die Mitte**.
- Mischt auch die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie als **Stapel verdeckt daneben**.

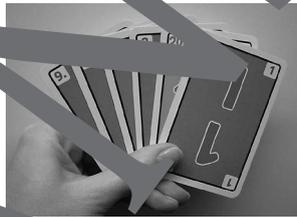
So geht's

- Deckt eine Ergebniskarte auf. **Wer trifft diese Zahl, die Hälfte oder das Doppelte?**
- Jeder Spieler nimmt sich **sechs Spielkarten** auf die Hand.
- Nun versucht ihr, **mit höchstens drei Karten** eine Rechenaufgabe zu bilden. Ihr dürft dabei **Plus, Minus, Mal und Geteilt** rechnen. In eurer Rechnung könnt ihr verschiedene **Rechenarten mischen**. Ihr müsst die **Zahlen genau** treffen. Ihr könnt auch nur eine Karte legen.

Beispiel:

Ergebniskarte

deine Karten



Überlege, ob du die **40**, die **20** (die Hälfte von 40) oder die **80** (das Doppelte von 40) triffst.

Zum Beispiel kannst du rechnen $15 - 3 + 8 = 20$

$$(20 - 15) \cdot 8 = 40$$

$$(1 + 3) \cdot 20 = 80$$

- Wenn alle Mitspieler fertig gerechnet haben, sagt jeder von euch nacheinander sein Ergebnis und den Rechenweg. Ermittelt dann eure Punkte:
 - Jeder, der das **Doppelte** trifft, bekommt **3 Punkte**.
 - Jeder, der die **Zahl genau** trifft, bekommt **2 Punkte**.
 - Jeder, der die **Hälfte** trifft, bekommt **1 Punkt**.

Notiert die Punkte auf einem Extra-Blatt.

- In jeder neuen Runde **füllt ihr eure Karten** auf der Hand **wieder auf sechs auf** und deckt eine **neue Ergebniskarte** auf.

Das Spiel ist **zu Ende**, wenn alle **Ergebniskarten verspielt** sind. **Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt**. Wenn die Spielkarten vorher aufgebraucht sind, mischt sie und verwendet sie erneut.

Tipp Den Joker könnt ihr für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



Punktetabelle für Rechensalat Variante

Du triffst ...

- ... das Doppelte der Zahl. → 3 Punkte
- ... die Zahl genau. → 2 Punkte
- ... die Hälfte der Zahl. → 1 Punkt



	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
	Summe:	Summe:	Summe:	Summe:

Du triffst ...

- ... das Doppelte der Zahl. → 3 Punkte
- ... die Zahl genau. → 2 Punkte
- ... die Hälfte der Zahl. → 1 Punkt



	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
	Summe:	Summe:	Summe:	Summe:

M 12 Nah dran, Rechensalat – Potenzen

2–4 Spieler

alle Grundrechenarten
Potenzen

Bevor es losgeht

- Mischt die **Spielkarten (gelbe Rückseite)** und teilt sie unter euch aus. Jeder legt seine Karten als Stapel verdeckt vor sich auf den Tisch.
- Mischt auch die **Ergebniskarten (blaue Rückseite)** und legt sie auf einen Stapel. Deckt **eine Ergebniskarte** auf.

So geht's

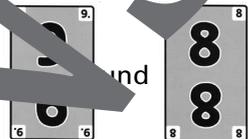
- Jeder Spieler zieht **zwei Spielkarten** und nimmt sie aus der Hand.
- Aus den beiden Zahlen muss nun jeder eine Rechenaufgabe bilden. Wer mit seinem Ergebnis **am nächsten an der Zahl auf der Ergebniskarte** liegt, gewinnt die Ergebniskarte. Ihr dürft **Plus-, Minus-, Mal-, Geteilt- und Potenzaufgaben** bilden. Ihr könnt auch nur eine Karte legen.

Beispiel:

Ergebniskarte:



Spieler B zieht



→ Er addiert die beiden Zahlen und kommt auf 17.

Spieler A zieht

→ Er kann jetzt $2 \cdot 5$ rechnen, dann kommt er immerhin auf 10. Allerdings kommt er näher an die 30 heran, wenn er $5^2 = 25$ rechnet. Somit gewinnt er die Karte.

- Zieht nun **eine neue Ergebniskarte** und **zwei neue Spielkarten**.
- Das Spiel endet, wenn **alle Ergebniskarten verspielt** sind. Wer **am Ende die meisten Ergebniskarten hat**, gewinnt.

Tipps

Benutze die Jokerkarten für alle Zahlen von **1 bis 9** einsetzen.



Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de