

Spielanleitung Xmal (für 2 bis 8 Mitspieler)

Vorbereitung

Die Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel in der Mitte des Spieltisches gelegt.

Mitspieler

Dieses Spiel ist geeignet für alle Action – Liebhaber ab 7 Jahre.

Spielverlauf

Der älteste Spieler dreht zuerst eine Karte vom Kartenstapel um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch.

Die Karte muss blitzschnell, für alle Mitspieler gut sichtbar umgedreht werden. Und jetzt wird es spannend... Wer zuerst das richtige Ergebnis gesagt hat gewinnt die Karte. Im Uhrzeigersinn darf dann der jeweils nächste Spieler aufdecken. Das rasante Spiel verlangt volle Konzentration. Kommt es vor, dass zwei – oder mehr - Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis sagen, kommt es zum Stechen für alle. Die Karte verbleibt auf dem Spieltisch. Wer die nächste Karte gewinnt erhält die Karte aus dem Stechen dazu. Ein Hinweis: Damit das Spiel fair bleibt ist es wichtig, dass jeder Mitspieler die Karte ohne Verzögerung und ohne sie vorab anzusehen aufdeckt.



Spielende

Wenn alle Karten vom Stapel verbraucht sind, zählt jeder Mitspieler seine Karten. Der Spieler mit den meisten Karten ist Sieger.

Didaktische Hinweise

Wer den besonderen Übungseffekt des Spieles mit Kindern nützen möchte, kann die noch nicht in der Schule erlernten Einmaleinsreihen aussortieren und nur die bereits bekannten Reihen spielen. Damit dies leicht möglich ist wurde jeder Reihe eine eigene Farbe zugeordnet. Verwandte Reihen wie 2 er, 4 er und 8 er Reihe wurden in Gelb/ Rottönen, die 3 er, 6 er und 9 er Reihe wurde in Blautönen, die 5 er und die 10 er Reihe in Grüntönen gestaltet. Das Spiel enthält neun Spezialkarten die aus Additionsaufgaben bestehen. Dadurch entsteht zum einen ein Überraschungseffekt und zum anderen wird aufgezeigt, dass jede Einmaleinsrechnung in eine Addition zurückgeführt werden kann.

Xmal Division

Xmal kann auch für das Üben der Division eingesetzt werden. Es gilt dasselbe Spielprinzip wie oben. Nur muss jetzt nicht nur das Ergebnis der Multiplikation genannt werden.

Sondern: Wer findet als Erster eine passende Divisionsaufgabe zur aufgedeckten Karte?

Beispiel: Die Karte 7x8 wird aufgedeckt. Die passende Aufgabe lautet nun: $56:8=7$ oder $56:7=8$. Wer als erstes eine komplette Aufgabe richtig gesagt hat gewinnt die Karte.

Xmal Errate meine Karte!

Mit dieser Spielvariante für Könnner wird die Division und das Teilen mit Rest angebahnt.

Vorbereitung

Zuerst müssen bei dieser Spielvariante die Karte $0 \cdot 8$ sowie alle Sonderkarten mit Plusaufgaben aussortiert und weggelegt werden!

Spielverlauf

Reihum deckt nun ein Mitspieler für die anderen **nicht sichtbar** eine Karte auf und rechnet sie aus. Nun gibt er bekannt: Das Ergebnis meiner Karte ist z.B. 20. Die anderen Mitspieler müssen nun erraten, welche Aufgabenkarte der Mitspieler hat. Bei 20 gibt es die Möglichkeiten 5×4 oder 4×5 sowie 2×10 oder 10×2 . Wer als erster genau die Aufgabe auf der Karte genannt hat erhält sie und legt die Spielkarte auf einem Stapel vor sich ab. (Anmerkung: Es geht hier auch um die richtige Reihenfolge der Zahlen, die Umkehraufgabe zählt nicht!)

Spielende

Xmal Errate meine Karte! kann gespielt werden bis der Stapel verbraucht ist oder bereits vorher beendet werden. Gewinner ist der Mitspieler, der die meisten Karten auf seinem Stapel hat.

Xmal Sportversion

Xmal der Staffellauf

Kindergruppen, Sportunterricht. Teilen Sie die Kinder in zwei bis vier Kleingruppen passend zur Anzahl der Mitspieler ein. Sortieren Sie die Sonderkarten mit den Additionen aus. Mit den Multiplikationskarten bilden Sie Stapel mit jeweils der gleichen Anzahl Karten für jede Kleingruppe. Die Kinder stellen sich in Reihen auf und laufen so schnell sie können zum Kartenstapel ihrer Gruppe. Die oberste Karte wird aufgedeckt und die ganze Aufgabe wird laut vorgelesen. Nur bei richtigem Ergebnis darf der Spieler wieder zurück in seine Gruppe laufen. Zurufe und Hilfe durch die Gruppe sind erlaubt! Die gelöste Karte wird aufgedeckt neben den Kartenstapel gelegt. Schnell zurück zur Gruppe und den nächsten Mitspieler in der Reihe abklatschen! Welches Team hat als erstes alle Karten aufgedeckt?

Xmal Language

Spielen sie Xmal um die Zahlen in Englisch, Französisch, Lateinisch oder Spanisch zu üben. Nun müssen die Ergebnisse korrekt in der jeweiligen Sprache ausgesprochen werden!

Variante Trumpfmal!

Spielvariante Trumpfmal! (für 2 bis 8 Mitspieler)

Wer mehr Gemütlichkeit und klassisches Kartenspiel bevorzugt wählt die Spielvariante Trumpfmal!

Vorbereitung

Die Namen aller Mitspieler werden auf einem Schreibblock notiert. Die Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 10 Karten. Dann deckt der Kartengeber eine Spielkarte vom Stapel auf, um die Trumpfreihe festzulegen. Die ganze Einmaleinsreihe der aufgedeckten Spielkarte ist für diese Spielrunde Trumpf. Der Wert jeder Karte der Trumpfreihe wird verdoppelt.

Wird z.B. die rosa Karte 3x7 aufgedeckt, ist die ganze 7 er Reihe Trumpf.

Die Karte 5x7 ist nun nicht mehr 35 sondern 35x2 also 70 wert. Die anderen Karten, die nicht aus der Trumpfreihe sind, haben den Wert der Einmaleinsaufgabe auf der Karte.

Damit die Trumpfreihe nicht vergessen wird bleibt die Trumpfkarte für die ganze Spielrunde aufgedeckt neben dem Kartenstapel mit den Restkarten liegen.

Ziel des Spieles

Es geht darum, die meisten Stiche zu gewinnen.

Spielverlauf

Alle Spieler sehen sich zunächst ihre Karten an. Drei Karten (am besten die mit dem niedrigsten Wert) dürfen aussortiert und auf den Kartenstapel zurückgelegt werden. Der Spieler links vom Geber eröffnet die Spielrunde, indem er eine Karte ausspielt. Im Uhrzeigersinn dürfen die Mitspieler nun versuchen, das Ergebnis der zuvor ausgespielten Karten mit einer ihrer Karten zu überbieten. Jeder Spieler muss dabei eine Karte ablegen - auch wenn er die vorherige Karte nicht überbietet. Der Stich gehört dem Spieler, dessen Karte den höchsten Wert erreicht hat. Wenn zwei Karten den höchsten Wert erreichen (z.B. 6x6 und 9x4) gewinnt die Karte, die zuerst ausgespielt wurde. Der Sieger legt die gewonnenen Karten (den Stich) vor sich ab und eröffnet die nächste Stichrunde mit einer Karte. Im Uhrzeigersinn wird nun weitergespielt. Nach 7 Stichen ist eine Spielrunde abgeschlossen. Die gewonnenen Stiche jedes Mitspielers werden notiert. Die Karten werden neu gemischt und die nächste Spielrunde kann beginnen. Der Spieler, der links vom ersten Geber sitzt, ist neuer Geber. Der Spieler links von ihm eröffnet (wie oben).



Spielende

Trumpfmal! endet nach 5 Spielrunden. Die Stiche jedes Spielers werden zusammengezählt. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Stiche erreicht hat.

Profi Variante

Trumpfmal! mit Ansagen

Cooler Zocker legen schon vor Beginn einer Spielrunde fest, wie viele Stiche sie erreichen werden. Wer genau die geschätzte Stichzahl erreicht, bekommt bei der Auswertung 7 Punkte. Jeder Stich mehr oder weniger gibt einen Punkt Abzug. Die Anzahl der Spielrunden sollte sich hier an der Zahl der Mitspieler orientieren, damit jeder Teilnehmer gleich häufig den Anfang beim Ansagen machen muss.

Spielvariante Xmal next

Vorbereitung

Die Namen aller Mitspieler werden auf einem Schreibblock notiert. Die Karten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten. Der Kartengeber deckt eine Spielkarte vom Stapel auf und legt sie in die Mitte des Spieltisches.

Spielverlauf

Jetzt wählt jeder Mitspieler aus seinen Handkarten diejenige aus, deren Ergebnis am nächsten an das der aufgedeckten Karte heranreicht. Er legt sie verdeckt als sein Angebot neben die Karte auf den Spieltisch.



Verdeckte Angebote bei vier Mitspielern

Wenn alle Mitspieler eine Karte geboten haben werden die Karten umgedreht. Jetzt wird gemeinsam gerechnet. Wer hat es am nächsten zum Ergebnis der Karte in der Mitte



geschafft? Dieser Mitspieler gewinnt alle Karten dieser Bierrunde und legt sie vor sich auf den Tisch.

Haben zwei (oder mehr) Mitspieler dieselbe Distanz zur Karte in der Mitte oder exakt das Ergebnis erreicht, kommt es zum Xmal Stechen dieser Spieler. Ein - wenn möglich - unbeteiligter Mitspieler deckt blitzschnell eine Karte vom Kartenstapel auf. Wer von den Spielern im Stechen zuerst das richtige Ergebnis sagt, hat die Karten dieser Bierrunde gewonnen.

Hier gewinnt die Karte 5x8. Sie ist der 42 am nächsten!

Wenn alle 5 Karten ausgespielt sind wird gezählt, wie viele Bierrunden jeder Mitspieler gewonnen hat. Dies wird notiert und schon kann das nächste Level beginnen.

Spielende

Xmal next endet nach 5 Hauptrunden. Wer dann die meisten Bierrunden gewonnen hat ist der Sieger.

Inspirationen für Eltern

Sie wollen mit Xmal Ihrem Kind den Zugang zur Mathematik erleichtern? Eine sehr gute Idee! Das Einmaleins ist die unverzichtbare Grundlage für die Grundrechenarten Multiplikation und Division. Wer es schnell kann tut sich viel leichter.

Ein heißer Tipp ist es, das Kind die gesamte Aufgabe und dann das Ergebnis sprechen zu lassen. Also nicht nur bei der Karte 5x4 "20" rufen. Sondern: "5x4 ist 20". Erst wer die komplette Aufgabe mit Ergebnis zuerst gesagt hat bekommt die Karte. Dadurch bereiten Sie schon die Division vor, bei der die Umkehraufgabe unverzichtbar ist.

Spielen Sie einige Wochen täglich mit Ihrem Kind - ruhig auch die verschiedenen Varianten. Legen Sie am Anfang die Einmaleinsreihen geordnet in einer Reihe und besprechen Sie die Ergebnisse. Lassen Sie Ihr Kind auch bei der schnellen Variante Xmal ab und zu gewinnen! Mit ein wenig Spielfreude ist der Erfolg vorprogrammiert.

Xmal macht Schule

Schüler spielen Xmal mit Begeisterung in der Klasse.
Hier einige Tipps aus der Praxis:

Spielregel

Führen Sie in der Klasse die Spielregel ein, dass derjenige, der das Ergebnis zu laut ruft seine Karte verliert. Sonst fangen Kinder häufig - weil sie unbedingt gewinnen wollen - an das Ergebnis zu schreien.

Schiedsrichter

Möglich ist auch ein Kind in der Runde als Schiedsrichter zu benennen. Dieses deckt die Karten neutral für alle gut sichtbar auf. Es erhält die Ergebniskarte zur Prüfung ob das Resultat stimmt. Außerdem bestimmt der Schiedsrichter wer das Ergebnis zuerst gesagt hat. Diese Rolle eignet sich gerade auch für Kinder, die das Einmaleins noch nicht so gut können.

Differenzierung

Xmal eignet sich hervorragend zur Differenzierung und in *Inklusionsklassen*. Bilden Sie dazu je nach Leistungsstärke der Schüler Gruppen, deren Teilnehmer von ihrem Können und ihrer Geschwindigkeit im Einmaleins ähnlich sind.

Einen einfachen *Klassentest* zur Ermittlung der Geschwindigkeit beim Einmaleins finden Sie unter <https://joy2all.de/> zum Download.

Sortieren Sie für schwächere Schüler Reihen beliebig aus. Oder binden Sie Xmal in eine Stationenarbeit als *Lernstation* ein.

Lassen Sie Ihre Klasse jeden Tag 10 bis 15 Minuten spielen und nach wenigen Wochen kann jede(r) das Einmaleins.

Setzen Sie Xmal in der *Einzel- oder Gruppenförderung* ein. Hiermit trainieren Sie gleichzeitig das Einmaleins und die Konzentration. Wenn Sie selbst die Karten schnell aufdecken können Sie das Spiel steuern und erreichen maximale Aufmerksamkeit der Schüler.

Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Und noch ein Vorteil: Sie können Xmal jederzeit beenden

Im Schulalltag ist Zeitmanagement oft zentral. Durch den einfachen Aufbau kann Xmal problemlos zu jeder Zeit unterbrochen und ein Sieger ermittelt werden. Bei den anderen Spielvarianten lässt sich eine Spielrunde ebenfalls sehr schnell abschließen und ggf. später wieder aufnehmen.

Der joy2all Verlag wünscht allen Spielerinnen und Spielern viel Vergnügen!