



Spielanleitung

mit Varianten

DE

Xmal[®]

Vorbemerkung

Liebe Xmal Spielerinnen und Spieler, hier ist eure Spielanleitung für dieses faszinierende Spiel.

Wer nicht gerne Anleitungen liest: Auf www.joy2all.de findet ihr die Erklärungen auch im Video. Um den Text nicht unnötig kompliziert zu machen, verwenden wir in der Regel die männliche Form, es ist jedoch immer die weibliche Form mitgemeint.



Einführung

Herzlichen Glückwunsch zu eurem Xmal MATHE Vergnügen! ☺

Wir haben Xmal® entwickelt, um aus Mathelernen ein spannendes Spiel für alle zu machen. Bei den 14 Spielvarianten ist für jeden Spielgeschmack etwas dabei.

Die Spielanleitung ist so geordnet:

- Eine Einsteigervariante ins Einmaleins
- Vier Actionspiele, die Können, Geschick und Konzentration erfordern.
- Drei spannende Strategiespiele.
- Drei Spielvarianten, bei denen es ums Glück haben geht.
- Drei Kooperationsspiele, die Absprache und Teamwork erfordern.

Während ihr spielt:

- Automatisiert ihr das Einmaleins
- Steigert sich eure Konzentrationsfähigkeit.
- Übt ihr Addieren, Subtrahieren und Dividieren.
- Ergänzt und schätzt ihr Wahrscheinlichkeiten ein.

Ihr werdet also ganz locker zu Matheprofis.

Spielt Xmal® und erlebt, wie aus Mathe ein Spaß für die ganze Familie wird!

Mitspieler



Xmal ist für alle Spielbegeisterten ab 7 Jahre geeignet. Es kann mit 2 bis 8 bei der Variante Xmal – Sportversion mit bis zu 32 Personen gespielt werden.

Xmal - Größer oder kleiner?

Tipp: Diese Variante eignet sich besonders für den Einstieg ins kleine Einmaleins.

Vorbereitung

Mischt alle Karten außer der Princess Karte und legt sie auf einen Stapel in die Mitte des Spieltisches. Entscheidet euch jetzt für „größer“ oder für „kleiner“. Wählt ihr „größer“, gewinnt immer die Karte mit dem höchsten Wert. Wählt ihr „kleiner“, gewinnt immer die Karte mit dem niedrigsten Wert.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler hebt zuerst die oberste Karte des Kartenstapels ab und legt sie verdeckt vor sich hin. Im Uhrzeigersinn ziehen auch alle anderen eine Karte und legen sie verdeckt auf den Spieltisch. Wenn jeder Mitspieler eine Karte hat, gibt der erste Kartennehmer das Kommando: „1,2 3!“ Darauf drehen alle Mitspieler gleichzeitig ihre Karten um und lesen reihum ihre Aufgabe mit Ergebnis vor. Wer sein Ergebnis nicht weiß, dem darf geholfen werden. Jetzt wird verglichen: Wer hat das größte oder – wenn „kleiner“ gewählt wurde – kleinste Ergebnis? Dieser Mitspieler gewinnt alle aufgedeckten Karten und legt sie auf einem Stapel vor sich ab. Wenn zwei oder mehr Spieler gewinnen würden, gibt es zwischen diesen Spielern ein Stechen. Jeder Spieler im Stechen zieht eine weitere Karte. Wer nun die höchste oder niedrigste Karte gezogen

hat (je nach eurer Auswahl zuvor), gewinnt alle aufgedeckten Karten auf dem Tisch und die für das Stechen aufgedeckten Karten. Bei jeder neuen Runde hebt immer der Spieler links von demjenigen ab, der zuvor begonnen hat. Jetzt gibt dieser Spieler das Kommando: „1,2 3!“ zum gemeinsamen Umdrehen der Karten.

Spielende

Gespielt wird, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist. Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat.

Didaktische Hinweise

Die farblich unterschiedenen Einmaleinsreihen ermöglichen ein schnelles Aussortieren noch nicht erlernter Reihen. Sollen nur schwierige Aufgaben geübt werden, lässt man alle Karten mit nur einem Stern weg.

Xmal – Speed!

Vorbereitung

Sortiert die Jokerkarten und die Princess Card aus. Mischt die restlichen Spielkarten und legt sie auf einen Stapel in der Mitte des Spieltisches.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt. Blitzschnell dreht er eine Karte vom Kartenstapel um und legt sie für alle gut sichtbar auf den Tisch. Wer zuerst das richtige Ergebnis sagt, gewinnt die Karte. Im Uhrzeigersinn darf der jeweils nächste Spieler aufdecken. Das rasante Spiel verlangt volle Konzentration. Kommt es vor, dass zwei oder mehr Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis sagen, verbleibt die Karte auf dem Spieltisch. Es gibt ein „Stechen“ für alle Mitspieler. Wer die nächste Karte

X+

gewinnt, erhält die Karte aus dem „Stechen“ dazu. **Ein Hinweis:** Damit das Spiel fair bleibt, ist es wichtig, dass jeder Mitspieler die Karte vom Stapel zügig 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.

Option: Wer das Einmaleins noch nicht so gut kann, darf bei „Xmal – Speed!“ der Schiedsrichter sein. Er dreht alle Karten für die Mitspieler um. Mithilfe der Ergebniskarte klärt er, ob das genannte Ergebnis richtig ist. Außerdem entscheidet er unparteiisch, wer die Karte gewonnen hat.



Xmal - Language



Spielen Sie „**Xmal – Speed!**“ wie oben, nur lassen Sie die Ergebniszahlen – je nach Übungsbereich – korrekt auf Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch aussprechen!

Xmal - Division



Es gilt dasselbe Spielprinzip wie bei „**Xmal Speed!**“. 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 7×8 wird aufgedeckt. Die passende Aufgabe lautet nun: $56 : 8 = 7$ oder $56 : 7 = 8$. Wer als Erster die komplette Divisionsaufgabe gesagt hat, gewinnt die Karte!

Xmal - Errate meine Karte!



Erprobt eure hellseherischen Fähigkeiten.

Vorbereitung

Jokerkarten, Additionskarten und die Karte 0x8 werden aussortiert. Die übrigen Karten werden auf den Kartenstapel gelegt.

Spielverlauf

Reihum deckt ein Spieler nicht für die anderen sichtbar eine Karte vom Stapel auf und rechnet sie aus. Er darf auch die Ergebniskarte zu Hilfe nehmen. Nun gibt er bekannt: „Das Ergebnis meiner Karte ist (z. B.) 20“. Die anderen Spieler müssen nun erraten, welche Aufgabenkarte er aufgedeckt hat. Bei 20 gibt es die Möglichkeiten 5x4, 4x5, 2x10 oder 10x2. Wer als Erster genau die Aufgabe auf der Karte nennt (die Umkehraufgabe zählt

also nicht!), erhält die Karte und legt sie auf einem Stapel vor sich ab. Bei Gleichzeitigkeit gibt es ein Stechen zwischen den Beteiligten. Der Spieler, der aufgedeckt hat, nennt das Ergebnis einer weiteren Karte. Wer von den Spielern im Stechen zuerst die Malaufgabe auf dieser Karte errät, gewinnt sie. Die „strittige“ Karte scheidet aus.

Spielende

Wenn der Stapel in der Mitte aufgebraucht ist, zählen alle Mitspieler ihre Karten. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

Spielvariante Trumpfmal!

Vorbereitung

Notiert die Namen aller Mitspieler auf einem Schreibblock. Mischt die Karten



und teilt jedem Mitspieler 10 Karten aus. Der Kartengeber deckt zusätzlich eine Spielkarte vom verbliebenen Stapel auf, um die Trumpfreihe festzulegen. Die ganze Einmaleinsreihe der aufgedeckten Spielkarte ist für diesen Durchgang Trumpf. Der Wert jeder Karte der Trumpfreihe wird verdoppelt: Wird z. B. die rosa Karte 3×7 aufgedeckt, ist die ganze 7er Reihe (rosa Karten) in diesem Durchgang Trumpf. Die Karte 5×7 ist nun nicht mehr 35, sondern 35×2 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 aufgedeckte Karte über den gesamten Durchgang neben dem Kartenstapel mit den Restkarten liegen.

Ziel des Spieles

Es geht darum, möglichst viele Stiche

zu gewinnen.

Spielverlauf

Alle Spieler sehen sich zunächst ihre Karten an. Drei Karten (am besten die Karten mit dem niedrigsten Wert) dürfen aussortiert und auf den Kartenstapel zurückgelegt werden. Der Spieler links vom Geber eröffnet die Stichrunde, 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 eine Karte ablegen - auch wenn er die vorherigen Karten nicht überbietet. Der Stich gehört dem Spieler, dessen Karte den höchsten Wert erreicht hat. Wenn zwei Karten denselben höchsten Wert erreichen (z. B. 6×6 und 9×4) 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 weitergespielt. Nach sieben Stichen ist ein Durchgang abgeschlossen. Ihr notiert die gewonnenen Stiche jedes Mitspielers, mischt die Karten neu und bestimmt eine neue Trumpfreihe. Schon kann der nächste Durchgang beginnen. Der Spieler links vom ersten Geber ist neuer Geber. Der Spieler links von ihm eröffnet.

Spielende

Trumpfmal! endet nach 5 Durchgängen. Die Stiche jedes Spielers werden addiert. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Stiche gewonnen hat.



Trumpfmal! Mit Ansagen – die Profivariante



Ausgefuchste Zocker lieben dieses Strategiespiel.

Vorbereitung

Wie **Trumpfmal!** (s. o.), nur werden jetzt auf dem Schreibblock für jeden Spieler zwei Spalten notiert. In der ersten Spalte stehen die zu Beginn geschätzten Stiche. In der zweiten Spalte die nach dem Durchgang erreichten Punkte. Damit jeder Spieler gleich oft Geber ist, muss die Anzahl der Durchgänge vorher vereinbart und der Spielerzahl angepasst werden.

Ein Beispiel: Bei einer Mitspielerzahl von drei Spielern können 3, 6 oder 9 ... Durchgänge vereinbart werden.

Bei Turnieren: Anzahl der Spieler mal zwei ergibt die zu spielenden Durchgänge.

Ziel des Spieles

Hier geht es darum, genau so viele Stiche zu gewinnen, wie man zuvor geschätzt hat.

Spielverlauf

Wie oben werden 10 Karten ausgeteilt und die Trumpfreihe bestimmt. Danach werden 3 Karten aussortiert. (Hier aus taktischen Gründen nicht zwingend die niedrigsten Karten). Jetzt schätzt reihum jeder Mitspieler, wie viele Stiche er mit seinen verbliebenen 7 Karten machen wird. Die Schätzungen werden auf dem Schreibblock notiert. Mit dem Schätzen beginnt stets der Spieler links vom Geber. Im Uhrzeigersinn geben dann alle Mitspieler die Anzahl der Stiche bekannt, die sie machen wollen, möglich sind 0 bis 7 Stiche. Der Geber schätzt zuletzt. Die Reihenfolge des Austeilens muss genau eingehalten werden, weil dem letzten schätzenden Spieler ein Vorteil entsteht.

Achtung: Der letzte schätzende Mitspieler – also der Geber – darf keine Schätzung abgeben, bei der die Summe aller geschätzten Stiche sieben ergibt. Nun werden wie bei **Trumpfmal!** die Stiche ausgespielt. Gefragt ist eine geschickte Taktik, um die geschätzte Stichzahl zu erreichen.

Spielende

Auswertung eines Durchgangs: Wer genau die geschätzte Stichzahl erreicht, erhält 7 Punkte. Jeder Stich mehr oder weniger ergibt einen Punkt Abzug. Drei Stiche Bonus: Wer in einem Durchgang 3 oder mehr Stiche erreicht, bekommt unabhängig von seiner Ansage einen Punkt Bonus.

Beispiel: Spieler A hat 2 Stiche geschätzt. Er hat aber 4 Stiche gemacht. Das sind 2 Stiche zu viel. $7-2=5$ also würde Spieler A 5 Punkte erhalten. Nachdem er aber 4

Stiche erreicht hat, bekommt er zu seinen 5 Punkten noch einen drei Stiche Bonuspunkt. Spieler A erhält also insgesamt 6 Punkte. Spieler B hat 4 Stiche geschätzt, aber nur einen Stich gemacht. Dies sind drei Stiche zu wenig. $7-3=4$ also erhält Spieler B 4 Punkte. Spieler C hat 2 Stiche geschätzt und 2 Stiche erreicht. Er erhält $7-0$, also 7 Punkte.

Trumpfmal! Mit Ansagen endet, wenn die vereinbarte Zahl an Durchgängen absolviert ist. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Xmal – Pokerface



Vorbereitung

Bestimmt einen Schriftführer. Sie oder er erstellt eine Strichliste mit den Namen aller Mitspieler und notiert später Minuspunkte. Der Spieler links vom Schriftführer mischt die Karten und teilt jedem fünf

Karten aus. Die übrigen Karten werden auf einen Stapel in der Mitte gelegt.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er zunächst eine Karte verdeckt auf den Tisch legt und deren vermeintliches Ergebnis nennt. Für jede abgelegte Karte wird immer gleich eine neue Karte vom Kartenstapel aufgenommen. Wenn ein Ergebnis genannt wurde, hat der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zwei Möglichkeiten. **Entweder:** Er glaubt seinem Vorgänger und überbietet dessen Ergebnis – eventuell auch durch Bluffen – mit einem höheren Ergebnis des kleinen Einmaleins. Dann bleibt die Karte des Vorgängers verdeckt auf dem Spieltisch liegen und der Nachfolger legt seine Karte einfach darüber. **Oder:** Er glaubt dem Resultat seines Vorgängers nicht und deckt die gelegte Karte auf.



Wertung

Immer wenn aufgedeckt wird, kommt es zu einer Wertung. Hat der Vorgänger (wir nennen ihn Spieler A) die Wahrheit gesagt und tatsächlich die Karte mit dem behaupteten Resultat gelegt, erhält der Spieler, der aufgedeckt hat (Spieler B), für seinen Unglauben einen Minuspunkt. Wird allerdings festgestellt, dass Spieler B mit seinem Misstrauen recht hatte und das Resultat der gelegten Karte ist kleiner als behauptet, dann erhält Spieler A für sein Schummeln einen Minuspunkt. Nach einer Wertung wird stets von Neuem begonnen. Die nächste Runde beginnt der Mitspieler, der den Minuspunkt erhalten hat.

Besonderheit beim Ergebnis 100: Die Karte 10x10 ist die höchste Karte im Spiel. Deshalb erhält, wer mit der 100 schummelt oder dem tatsächlichen Resultat misstraut, nicht nur einen,

sondern gleich zwei Minuspunkte. Wird von deinem Vorgänger die 100 angesagt und du bist dir sicher, dass er diese auch hat, kannst du dich der drohenden zwei Minuspunkte entziehen, indem du ihm glaubst und seine Karte nicht aufdeckst. Dann gibt es für dich nur einen Minuspunkt. Es beginnt eine neue Runde, die du eröffnest.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so wenig Minuspunkte wie möglich zu erhalten.

Spielende

Xmal – Pokerface ist zu Ende, wenn alle Karten vom Kartenstapel aufgebraucht sind und eine Mitspielerin oder ein Mitspieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Xmal - Von null auf 200!



Vorbereitung

Sortiert die Princess Karte aus. Die restlichen Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Jeder Mitspieler benötigt ein Blatt Papier und einen Bleistift. Außerdem einigen sich die Mitspieler auf einen Spielleiter. Dieser notiert die Namen aller Mitspieler in einer Tabelle. Nach jedem Durchgang schreibt er auf, wie viele Karten jeder Mitspieler bis zum Erreichen der 200 benötigt hat.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, in jedem Durchgang mit möglichst wenig Karten die Gesamtsumme von mindestens 200 zu erreichen. Sieger ist, wer in der Endabrechnung von fünf Durchgängen die wenigsten Karten benötigt hat.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Dann liest er die Aufgabe vor und nennt – falls nötig mit Unterstützung – das Ergebnis. Im Uhrzeigersinn deckt jeder Spieler eine Karte auf, legt sie vor sich auf den Tisch, nennt das Ergebnis und notiert dieses. In der zweiten Runde zieht wieder reihum jeder Mitspieler eine Karte. Legt diese Karte so auf die erste Karte, dass die Aufgabe auf der unteren Karte sichtbar bleibt. Lest die Malaufgabe wieder vor und rechnet sie aus. Das zweite Ergebnis wird jetzt mit dem Ergebnis der ersten Malaufgabe addiert. Diese Summe wird auf dem eigenen Blatt notiert. So geht es in den nächsten Runden weiter. Addiert das Ergebnis der neu gezogenen Aufgabe immer zum Gesamtergebnis der vorherigen Aufgaben.



Ein Beispiel: Eine Spielerin zieht in der ersten Runde die Karte $6 \times 8 = 48$. Sie notiert 48 auf Ihrem Blatt. In der zweiten Runde zieht sie die Karte $7 \times 5 = 35$. Sie notiert $48 + 35$ also 83. In der dritten Runde zieht sie die Aufgabe $10 \times 7 = 70$. Sie notiert $83 + 70$ also 153. In der vierten Runde zieht sie die Karte $10 \times 5 = 50$. Sie notiert $153 + 50$ also 203. Mit vier Karten hat sie die 200 erreicht. Ihr Resultat in diesem Durchgang ist also vier Karten. Erreicht oder überschreitet einer der Spieler die Summe von 200, ist er fertig. Die anderen Spieler, welche die 200 noch nicht erreicht haben, spielen weiter. Es wird so lange gespielt, bis alle Mitspieler die Summe von 200 erreicht haben. Jetzt wird der Durchgang abgerechnet. Der Spielleiter notiert für jeden Mitspieler die Anzahl der benötigten Karten. Mischt die Karten neu und der nächste Durchgang kann beginnen.

Variante: Macht die „Vollbremsung“ – von 200 auf 0! Die Ergebnisse der Karten werden immer von 200 subtrahiert, bis die 0 erreicht bzw. unterschritten ist.

Spielende

Nach 5 Durchgängen kommt die Endabrechnung. Sieger ist, wer in allen 5 Durchgängen insgesamt die wenigsten Karten gebraucht hat. Diese Mitspielerin oder dieser Mitspieler kommt am schnellsten „von null auf 200!“

Xmal - Next

Vorbereitung

Notiert die Namen aller Mitspieler auf einem Block. Mischt die Karten und teilt jedem 10 Karten aus. Drei der 10 Karten dürft ihr aussortieren und weglegen.



Der Kartengeber deckt dann eine Spielkarte vom Stapel auf und legt sie in die Mitte des Spieltisches.

Spielverlauf

Jetzt wählt jeder Mitspieler aus seinen sieben Handkarten diejenige aus, deren Ergebnis am nächsten an das der aufgedeckten Karte heranreicht. Er legt sie verdeckt neben die offene Karte auf den Spieltisch. Wenn alle Mitspieler eine Karte gewählt und abgelegt haben, gibt der Geber das Kommando „1, 2 3!“ und alle Karten werden umgedreht. Jetzt wird gemeinsam gerechnet. Wessen Karte ist dem Ergebnis der Karte in der Mitte am nächsten? Dieser Mitspieler gewinnt alle Karten dieser Bieterrunde und legt sie als Stich vor sich ab. Sind zwei (oder mehr) Mitspieler der Karte in der Mitte gleich nahe, kommt es zum „**Xmal – Next**

Stechen“ dieser Spieler. Jeder zieht eine Karte vom Stapel und nun entscheidet das Glück. Wer am nächsten an der Karte in der Mitte ist, gewinnt diese Bieterrunde. Sind alle 7 Karten ausgespielt, wird gezählt, wie viele Stiche jeder Mitspieler gewonnen hat. Dies wird notiert, und schon kann der nächste Durchgang beginnen. Die Rolle des Kommandogebers wandert im Uhrzeigersinn mit jeder Runde weiter.

„**Xmal – Next**“ endet nach 5 Durchgängen. Wer dann insgesamt die meisten Stiche gewonnen hat, ist Sieger.





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

Xmal - Kartenfischen



Vorbereitung

Die Xmal-Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt.

Ziel des Spiels

Ziel ist, am Ende die meisten Karten zu haben.

Spielverlauf

Der älteste Spieler deckt eine Karte vom

Stapel auf. Er entscheidet, in welcher Richtung er die nächsten Karten auf dem Stapel erwartet. Die Frage lautet: Ist das Ergebnis der nächsten Karte höher als das Ergebnis der aufgedeckten Karte oder niedriger? Diese Festlegung gilt für den gesamte „Fischzug“ und darf nicht verändert werden. In die zuerst vorgegebene Richtung kann beliebig oft gezogen werden, solange die folgende Karte stets höher bzw. niedriger als die vorherige Karte ist. Auch bei gleichem Ergebnis geht der „Fischzug“ weiter. Sowie jedoch eine Karte gezogen wird, die bei der Festlegung „höher“ im Wert niedriger ist als die letzte aufgedeckte Karte bzw. bei „niedriger“ im Wert höher ist als die vorherige Karte, ist der Zug verloren. Der Spieler legt dann alle in diesem Zug gewonnenen Karten in die Schachtel zurück. Sie werden aus dem laufenden Spiel genommen. Solange dieses Ereignis nicht eingetreten

ist, darf der Zug beendet werden. Die gezogenen Karten hat der Spieler dann gewonnen.

Beispiel: Spielerin 1 zieht die Karte $5 \times 2 = 10$. Sie entscheidet sich für höher und zieht danach $4 \times 5 = 20$. Die nächste Karte muss jetzt höher oder gleich 20 sein. Spielerin 1 entscheidet sich für einen weiteren Zug und zieht die Karte $7 \times 8 = 56$. Nun nimmt sie die Karten auf ihren Stapel. Sie hört auf zu ziehen, weil sie nicht glaubt, dass die nächste Karte größer als 56 sein wird. Sie hat in diesem Zug drei Karten gewonnen. Spieler 2 zieht die Karte $9 \times 8 = 72$ und schätzt niedriger. Danach zieht er die Karte $8 \times 9 = 72$. Das ist erlaubt und er macht weiter. Nun zieht er die $5 \times 8 = 40$ und dann die $7 \times 5 = 35$. Er hört auf und gewinnt 4 Karten. Spieler 3 zieht die Karte $6 \times 7 = 42$ und schätzt niedriger. Er zieht $9 \times 4 = 36$ und möchte die nächste Karte auch noch gewinnen. Diese ist jedoch

$5 \times 9 = 45$. Damit verliert er alle Karten, hat also in diesem Zug keine Karte gewonnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten vom Stapel aufgebraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten „gefischt“ hat.

Xmal - Dreamteam



Anmerkung: Diese Variante gelingt am einfachsten mit zwei Personen. Geübte Spielerinnen und Spieler können es auch mit mehreren Mitspielern versuchen.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er idealerweise von kleiner zu größer sortiert. Die eigenen Karten dürfen von den Mitspielern nicht gesehen werden.

Ziel des Spiels

Es geht darum, die Karten von der kleinsten bis zur größten Karte in der richtigen Reihenfolge abzulegen, ohne miteinander zu sprechen oder dem anderen die eigenen Karten zu zeigen.

Spielverlauf

Kommuniziert wird durch Blicke und Gesten. Mit Geduld, Einfühlsamkeit, einander ansehen und geschickt gestikulieren werden die Karten von der Kleinsten bis zur Größten richtig herausgelegt.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Karte zu früh abgelegt wird, also ein Mitspieler noch eine niedrigere Karte auf der Hand hält. Gewonnen ist das Spiel, wenn alle Karten in der richtigen Reihenfolge abgelegt wurden. Mehrmaliges Probieren ist meistens notwendig.

Xmal Princess



Die Geschichte

Der Drache Karan hat die schöne Prinzessin Thabita entführt. So geht das ja nicht! Mutig macht ihr euch zur Drachenhöhle auf, um die Prinzessin zu befreien! Doch schon bevor ihr ankommt, hat Karan euch aufgespürt und bläst einen riesigen Feuerschwall in eure Richtung. Das schaut nicht gut aus, denn ihr habt nichts dabei, um ihn zu bekämpfen! Gott sei Dank habt ihr eine Idee. Hat Karan vielleicht ein Drachenrätsel? Ihr ruft dem zornigen Drachen entgegen: „Karan, hast du ein Drachenrätsel?“ Enttäuscht hört er mit dem Feuerspeien auf und sagt kleinlaut: „Ja. Wenn ihr es schafft, in sieben Runden gemeinsam sieben Xmal Karten auszuwählen, die zusammen eine Summe zwischen 250 und 260 ergeben, dann muss ich die Prinzessin freilassen.“



Vorbereitung

Mischt die Spielkarten und legt sie auf einen Stapel. Ihr benötigt Stift und Zettel, um die Zwischenergebnisse zu notieren. Die Princess Card legt ihr in die Mitte des Tisches - mit dem Drachen nach oben. Solange die Prinzessin nicht befreit ist, hat er die Oberhand. Erst wenn ihr die Prinzessin befreit habt, dürft ihr die Karte umdrehen.

Ziel des Spiels

Durch geschickte Auswahl der Karten soll mit 7 Karten eine Summe von 250 erreicht oder übertroffen werden. Allerdings darf die Summe der 7 Karten 260 nicht überschreiten.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler deckt eine Karte vom Stapel auf und legt sie verdeckt auf den Tisch. Alle anderen ziehen nach. Auf das Kommando „1,2 3!“ des Jüngsten

dreht ihr alle eure Karte um und lest die ganze Aufgabe mit Ergebnis vor. Hat jede(r) eine Karte aufgedeckt, sprecht ihr euch gemeinsam ab, welche der aufgedeckten Karten ihr behalten wollt. Ihr dürft pro Runde nur eine Karte auswählen. Diese Karte bleibt auf dem Spieltisch liegen. Die anderen Karten werden unter den Kartenstapel geschoben. Ist das geschehen, kann die nächste Runde beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom jüngsten Mitspieler zieht jetzt die erste Karte und gibt das Kommando „1,2 3!“. Wieder dürft ihr gemeinsam eine Karte auswählen. Für einen Befreiungsversuch benötigt ihr sieben Runden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr alle sieben Karten ausgewählt habt. Konntet ihr eine Summe zwischen 250 und 260 erreichen und Thabita befreien? **Variante:** Wenn ihr mit eurem ersten Versuch gescheitert seid, ändert Karan

das Drachenrätsel. Jetzt müssen die Werte der sieben Karten von 260 abgezogen werden und ihr müsst eine Zahl zwischen 10 und 0 erreichen.

Xmal - Sportversion



Geeignet für große Gruppen z. B. beim Kindergeburtstag oder im Sportunterricht.

Vorbereitung

Sortiert Sonderkarten, Additionskarten und Joker aus. Bildet zwei bis vier ungefähr gleich große Gruppen. Legt die Multiplikationskarten auf Stapel mit jeweils der gleichen Anzahl Karten für jede Gruppe. Der Spielleiter stellt sich zu den Kartenstapeln und kontrolliert, ob die Aufgaben richtig gelöst werden. Bei drei oder vier Gruppen empfiehlt es sich, weitere Schiedsrichter zur Kontrolle einzusetzen.

Spielverlauf

Zuerst stellen sich alle Kinder hintereinander auf. Der Erste in jeder Reihe läuft auf Kommando des Spielleiters so schnell er kann zum Kartenstapel seiner Gruppe. Er deckt die oberste Karte auf, liest die Aufgabe laut vor und sagt die Lösung. Die gelöste Karte wird offen neben dem Kartenstapel abgelegt. Weiß ein Spieler das Ergebnis nicht, darf er seine Gruppe durch Zuruf fragen. Ist die Aufgabe gelöst und auf den Stapel mit den offenen Karten gelegt, geht es schnell zurück zur Gruppe. Der nächste Mitspieler in der Reihe wird abgeklatscht, läuft zum Kartenstapel und löst dort die nächste Aufgabe.



Spielende

Welches Team hat als Erstes alle Karten aufgedeckt? Zeichen dafür ist, dass sich alle Mitspieler dieses Teams hinsetzen. Für weitere Durchgänge können die

Kartenstapel der Gruppen einfach getauscht werden.

Einsatz der Jokerkarten



Die Joker können bei „**Xmal – Größer oder kleiner?**“, „**Trumpfmal!**“, „**Trumpfmal! Mit Ansagen**“, „**Xmal – Pokerface**“ und „**Xmal – Princess**“ eingesetzt werden.

Wer die Jokerkarte ausspielt, nennt den Mitspielern verbindlich eine Aufgabe seiner Wahl aus den auf der Karte abgebildeten Einmaleinsreihen. Der Joker zählt dann wie diese Karte. Achtung: Für das Fragezeichen dürfen nur die Zahlen von 1 bis 10 gewählt werden! **Tipp:** Bei den „**Trumpfmal!**“ Varianten kann es schlau sein, eine Aufgabe aus der gerade geltenden Trumpfreihe zu wählen.

Xmal macht Schule

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

Lernerfolg leicht gemacht ...

Lassen Sie Ihre Klasse jeden Tag 15 bis 20 Minuten spielen und nach wenigen Wochen kann jede(r) das Einmaleins. Trainieren Sie je nach Schwerpunkt Einmaleins, Konzentrationsfähigkeit oder andere Grundrechenarten. Geben Sie einen gehirngerechten Unterricht voller Spielfreude. Sparen Sie sich Arbeitsblätter und Vorbereitungszeit. Xmal lässt sich auch hervorragend in der Einzel- oder Gruppenförderung einsetzen.

Noch ein Vorteil: Sie können viele Varianten von Xmal jederzeit beenden und einen Sieger ermitteln. Angesichts der oft knappen Zeit erleichtert dies den Schulalltag.

Differenzierung

Xmal **eignet** sich zur Förderung in Inklusionsklassen. Bilden Sie dazu bei Xmal - Speed und seinen Variationen Gruppen nach Leistungstärke. So haben Sie eine hervorragende innere Differenzierung geschaffen und die Schülerinnen und Schüler üben auf ihrem Niveau.

Besondere Spielregel

Führen Sie bei „**Xmal – Speed!**“ in der Klasse die Regel ein, dass derjenige, der das Ergebnis zu laut ruft, die Karte nicht gewinnt. Sonst fangen die Kinder im Spiel-eifer oft an, das Ergebnis sehr laut zu schreien.

Therapeutischer Einsatz

Xmal wird erfolgreich in Logopädie und Ergotherapie eingesetzt. Für die Logopädie bietet es sich deshalb an, weil jede Zahl ab der 12 ein „S“, ein scharfes „S“ oder schwierige Konsonantenverbindungen enthält. Wenn z. B. bei „**Xmal – Speed!**“ mit Tempo gerechnet wird, ist die Ablenkung von der Artikulation maximal. In der Ergotherapie eignet sich Xmal besonders zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit.





Der Verlag JOY2ALL wünscht allen Mitspielerinnen und Mitspielern viel Spaß mit Xmal!



Weitere clevere Ideen
auf www.joy2all.de



Xmal[®]

JOY2ALL

Irlesberg 14 • 94133 Röhrnbach
office@joy2all.de
www.joy2all.de

Artikel-Nr.: 0742832 Xmal[®]

© joy2all Verlag. Alle Rechte vorbehalten.