

## Impressum

Einmaleins-Quartett.  
Das Einmaleins spielend verstehen

Autor: Seiji Shigenobu  
Redaktion: Christine Mildner, Hamburg  
Grafik: Dirk Jäger  
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

© 2018 KALLMEYER LERNSPIELE  
Friedrich Verlag GmbH  
Im Brande 17, 30926 Seelze  
Alle Rechte vorbehalten.  
Best.-Nr. 13110  
www.kallmeyer-lernspiele.de

Inhalts- und Farbveränderungen  
vorbehalten. Bitte alle Informationen  
aufbewahren!

084-3110



## Quartett

für mind. 3 Spieler

### Ziel

Samle mehr Quartette als deine Mitspieler.

### Ablauf

- Verteilt alle Karten an die Mitspieler.
- Die Spielkarte „Karten-Klau“ wird offen in die Mitte gelegt.
- Der erste Mitspieler fragt einen seiner Mitspieler nach einer Karte, die ihm für eines der Quartette fehlt, z. B. so: „Ich habe die 27. Hast du die passende Malaufgabe?“
- Hat der gefragte Mitspieler die Karte, muss er sie dem Fragenden geben.
- Dieser darf weiterfragen, bis eine Mitspielerin die gewünschte Karte nicht besitzt. Dann ist der nächste Mitspieler dran.
- Hat eine Mitspielerin ein vollständiges Quartett, legt sie es offen auf den Tisch.
- Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet aus und wartet das Ende des Spiels ab.

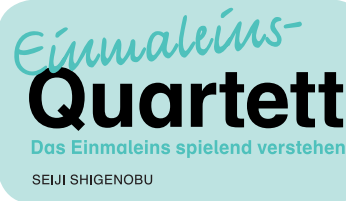
## Erklärung: Karten-Klau

Mit dem „Karten-Klau“ kann man anderen Karten abluhsen, die man selbst benötigt:

- Ergattert eine Mitspielerin eine Karte, die man auch sucht, ruft man laut „Karten-Klau“ und stellt sofort eine Rechenaufgabe, die auf der „Klau-Karte“ steht.
- Löst die Mitspielerin diese Aufgabe richtig, behält sie die Karte und spielt weiter.
- Löst die Mitspielerin die Aufgabe nicht richtig oder nicht innerhalb von fünf Sekunden, muss sie die Karte abgeben.
- Rufen mehrere Mitspieler „Karten-Klau“, um die gleiche Karte zu ergattern, darf der schnellste Rufer die Aufgabe stellen. Können sich die Mitspieler nicht einigen, wer schneller war, bleibt die Karte bei der ursprünglichen Mitspielerin.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn die Karten aufgebraucht und alle Quartette abgelegt sind. Wer die meisten vollständigen Quartette hat, hat gewonnen.



Kartenspiel für 2–4 Spieler  
ab 8 Jahren

Das kleine Einmaleins ist ein Dauerbrenner-Thema in der Grundschule und muss kontinuierlich wiederholt werden – auch in höheren Klassen. Damit die Motivation erhalten bleibt, sind abwechslungsreiche Übungen erforderlich. Übungen, die sich nur auf das einfache Auswendiglernen beziehen, reichen nicht aus. Das Einmaleins-Quartett bietet einen spielerischen und motivierenden Zugang, der außerdem das Verstehen in den Vordergrund rückt. Durch die Auseinandersetzung mit Tausch- und Kernaufgaben werden auch Zusammenhänge und Beziehungen verdeutlicht.

## Spielaufbau

Das Spiel besteht aus insgesamt neun Quartetten, die auf schwierigeren Aufgaben des kleinen Einmaleins basieren. Ein vollständiges Quartett setzt sich aus folgenden Karten zusammen:

Ergebnis-Karte

Malaufgaben-Karte  
(mit Tauschaufgabe)

Kernaufgaben-Karte

Verdopplungs-Karte  
(des Ergebnisses)



Aufgrund dieser Zusammensetzung und einer zusätzlichen Spielkarte, dem sog. „Karten-Klau“, werden fast alle Aufgaben des kleinen Einmaleins abgedeckt.

## Inhalt

36 Spielkarten, 1 Karte „Karten-Klau“

### Die Spielidee

Die Grundidee dieses Kartenspiels ist das klassische Quartettspiel. Durch geschicktes Fragen sollen die Kinder vollständige Quartette bilden. Dabei sind sie permanent herausgefordert, zu rechnen, um die passenden Karten sammeln zu können. Sie müssen zum Beispiel überlegen, welches die passenden Malaufgaben zum Ergebnis „56“ sind.

Im oberen Teil der Karte befindet sich die Aufgabe oder Zahl, die das Kind bereits hat. Im unteren Teil der Karte sind Hinweise auf die gesuchten Karten abgebildet. Eine besondere Herausforderung ist es, die passenden Karten zum verdoppelten Ergebnis zu finden.

Eine Differenzierung ist durch weitere Spielvarianten möglich (s. Spielanleitungen). Auch das Weglassen bestimmter Karten kann das Spiel erleichtern. So ist eine Reduktion bis hin zur einfachen Paarbildung möglich.

## SPIELANLEITUNGEN

### Auslegespiel

für mind. 2 Spieler

#### Ziel

Findet gemeinsam alle Quartette.

#### Ablauf

- Legt alle Karten offen auf den Tisch.
- Sucht nun alle Karten, die zusammengehören.
- Legt sie als Quartette geordnet aus. Immer vier Karten gehören zusammen.
- Wechselt euch ab.

#### Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle neun Quartette vollständig und geordnet ausgelegt sind.

## Zuordnungsspiel

für mind. 2 Spieler

#### Ziel

Finde mehr Quartette als deine Mitspieler.

#### Ablauf

- Legt alle Ergebnis-Karten nebeneinander auf den Tisch. Die restlichen Karten bleiben verdeckt auf einem Stapel.
- Zieht nun abwechselnd Karten vom Stapel.
- Ordnet die gezogenen Karten dem richtigen Ergebnis zu.
- Wer mit seiner gezogenen Karte ein Quartett vervollständigen kann, darf es behalten.

#### Spielende

Das Spiel endet, wenn die Karten aufgebraucht und alle Quartette abgelegt sind. Wer die meisten vollständigen Quartette hat, hat gewonnen.