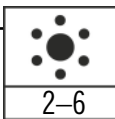
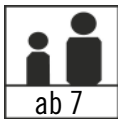


# SpielMAL

Bei **SpielMAL** werden ständig Einmaleins-ergebnisse miteinander verglichen. Ein pfiffiges Kartenspiel, das strategisches Denken fördert und fordert!



**Bestell-Nr. 3344**  
**12,90 EUR**



## Die Autoren

### ► Klaus Rödler

ist Grundschullehrer und Fortbildner für den Bereich Grund- und Förderschule. Er hat mehrere Bücher zum Rechnenlernen sowie zahlreiche Aufsätze zu Fragen der Schulpädagogik und Grundschuldidaktik veröffentlicht. Außerdem hat er zu diesen Themenbereichen an verschiedenen Universitäten Lehrveranstaltungen zu abgehalten.

**SPIELMAL** ERSCHEINT BEI:

Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |  
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

## Was lernt man mit SpielMAL?

Mit **SpielMAL** lässt sich hervorragend das Einmaleins trainieren. Darüber hinaus dient das Spiel vorbereitend der Orientierung im Hunderterraum.

## Was finden Sie in der Schachtel?

- ▶ **100 Spielkarten**  
mit allen Aufgaben des kleinen Einmaleins



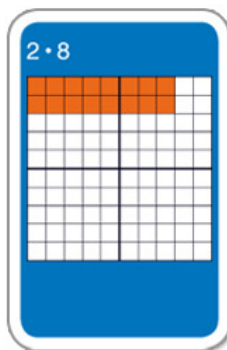
## Wie wird SpielMAL gespielt?

### ▶ Spielvariante 1: MAL seh'n

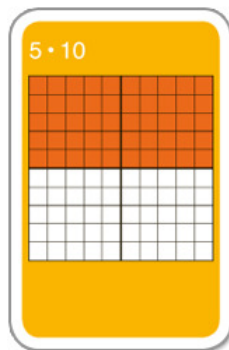
Jeder Spieler bekommt 12 Karten. Alle Spieler decken gleichzeitig eine Karte auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert bekommt alle Karten. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.

### ▶ Spielvariante 2: MAL niedrig

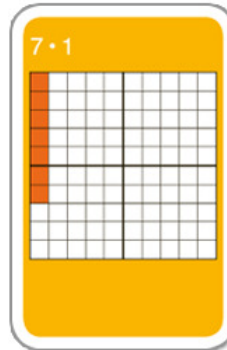
Jeder Spieler bekommt 12 Karten. Der Startspieler legt eine Karte offen ab, die anderen Mitspieler folgen reihum. Am Ende der Runde bekommt der Spieler, der den niedrigsten Kartenwert gelegt hat, alle Karten. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Karten hat.



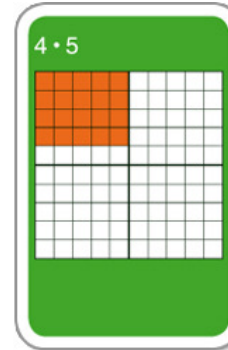
Spieler 1



Spieler 2



Spieler 3



Spieler 4

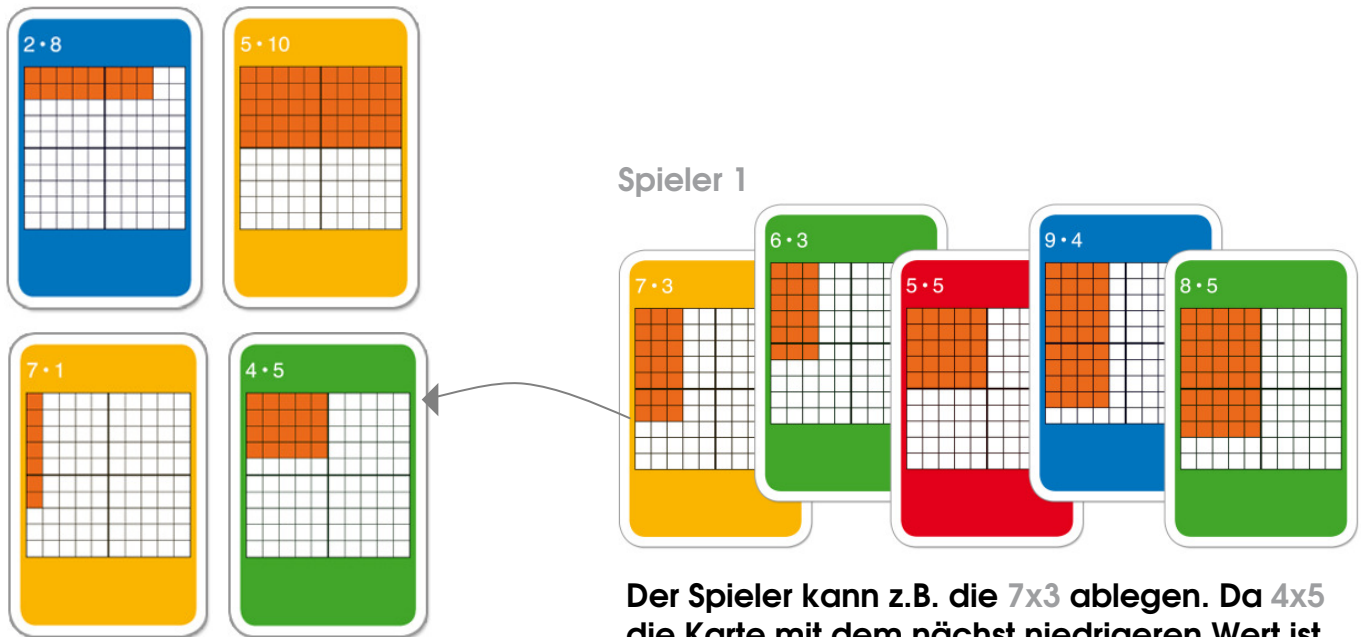
**Spieler 3 hat die Karte mit dem niedrigsten Wert ausgespielt und bekommt den Stich.**

**SPIELMAL** ERSCHEINT BEI:

Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |  
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

## ► Spielvariante 3: MAL ärgern

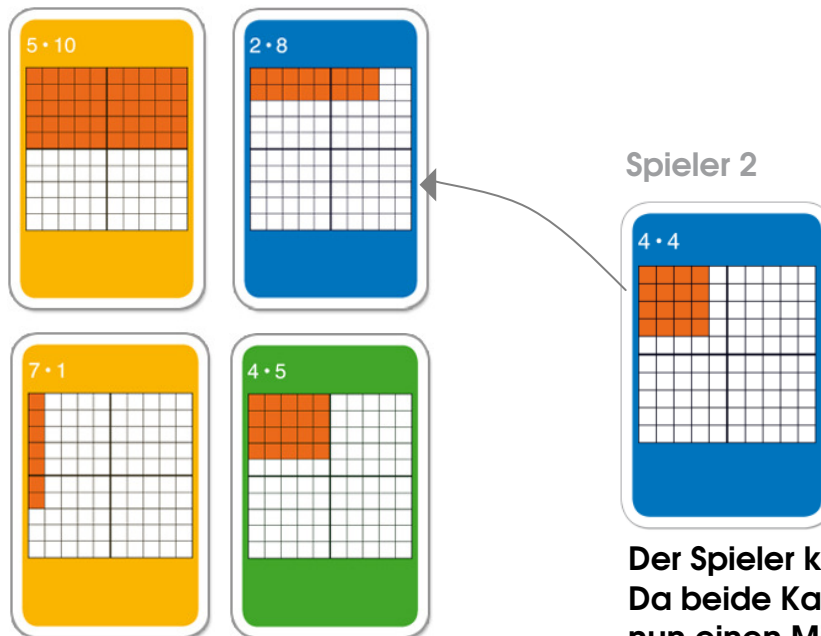
Jeder Spieler bekommt 12 Karten, 4 Karten werden offen ausgelegt, die restlichen kommen verdeckt auf einen Stapel. Nun versuchen die Spieler reihum, ihre Karten auf die Ablagestapel in der Mitte abzulegen. Eine Karte darf jedoch nur abgelegt werden, wenn ihr Wert größer ist als der der Karte, auf die sie gelegt wird. Haben mehrere Karten niedrigere Werte als die eigene, muss sie auf die Karte mit dem nächst niedrigeren Wert abgelegt werden.



Die 4 Ablagestapel

Der Spieler kann z.B. die  $7 \cdot 3$  ablegen. Da  $4 \cdot 5$  die Karte mit dem nächst niedrigeren Wert ist, legt er sie auf diesen Stapel.

Kann ein Spieler eine Karte mit gleichem Wert auf einen Ablagestapel legen, dann darf er einen Mitspieler „ärgern“ und ihm den kompletten Kartenstapel geben. Dieser legt die Karten verdeckt vor sich ab. Sie zählen später als Minuspunkte. Wenn ein Spieler nicht legen kann, muss er eine seiner Handkarten vor sich ablegen und eine neue ziehen. Gewinner ist, wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat. Diese errechnen sich aus den Karten, die jeder Spieler vor sich liegen hat.



Die 4 Ablagestapel

Der Spieler kann die  $4 \cdot 4$  auf die  $2 \cdot 8$  ablegen. Da beide Karten den Wert 16 haben, darf er nun einen Mitspieler „ärgern“ und ihm den Kartenstapel geben.