



Spielanleitung mit Varianten

DE

Xmal[®]

Vorbemerkung

Hallo Kids, wenn Ihr die Spielanleitung lest, stört euch nicht an der förmlichen „Sie“ Form! Wer eine Anleitung lesen und dann danach spielen kann, ist ja schon fast erwachsen...

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 Ihrem Xmal MATHE Vergnügen! 😊

Wir haben Xmal® entwickelt, um Mathelernen mit Spaß zu ermöglichen. Bei den zwölf 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 sehr spannende Strategiespiele
 - zwei Spielvarianten, bei denen es ums Glück geht
 - zwei Kooperationsspiele, die Absprache und Teamwork erfordern
- Sie haben also mit einem einzigen Spiel ein Feuerwerk an Spielmöglichkeiten erworben! Probieren Sie alle Möglichkeiten durch und finden Sie Ihre Lieblingsvariante. Während Sie spielen,
- automatisieren Sie das Einmaleins
 - steigern die Konzentrationsfähigkeit
 - üben Addieren, Subtrahieren und Dividieren
 - Ergänzen und schätzen Wahrscheinlichkeiten ein

Mit Xmal ist es gelungen, Gesellschaftsspiel und Lernspiel zu verschmelzen und eine Art „Schweizer Taschenmesser“ für die elementare Mathematik zu kreieren.

Spielen Sie Xmal und erleben, wie aus Mathe ein Spielspaß für die ganze Familie wird!

Mitspieler

Dieses Spiel ist für alle Spielbegeisterten ab 7 Jahre geeignet. Xmal ist für 2 bis 8 Mitspieler, bei „**Xmal – Sportversion**“ sind bis zu 32 Teilnehmer möglich.



Xmal - Größer oder kleiner?



Tip: Diese Variante eignet sich besonders für „Einsteiger“.



Vorbereitung

Zuerst entscheiden sich die Mitspieler für „größer“ oder für „kleiner“. Wird „größer“ gewählt, gewinnt immer die Karte mit dem höchsten Wert. Wenn „kleiner“ gewählt wird, gewinnt umgekehrt immer die Karte mit dem kleinsten Wert.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler hebt zuerst die oberste Karte vom Kartenstapel ab. Im Uhrzeigersinn nehmen auch die anderen Mitspieler jeweils eine Karte auf. Auf Kommando legen alle ihre Karte offen vor sich hin und lesen ihre Aufgabe und das dazugehörige Ergebnis reihum vor. Wer sein Ergebnis nicht weiß, dem darf bei dieser kommunikativen Spielvariante geholfen werden. Jetzt wird verglichen: Wer hat die höchste oder niedrigste – wenn „kleiner“ gewählt wurde – Karte? Dieser Mitspieler gewinnt alle aufgedeckten Karten und legt sie auf einen Stapel vor sich ab.

Haben zwei oder mehr Spieler das beste Ergebnis, bleiben die Karten auf dem Spieltisch liegen. Wer die nächste Runde gewinnt, bekommt sie noch dazu. Bei jeder neuen Runde hebt immer der Spieler links von demjenigen zuerst ab, der zuvor begonnen hat.

Spielende

Gespielt wird, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist. Gewinner ist, wer zum Schluss die meisten Karten hat.

Xmal – Speed!



Vorbereitung

Beide Jokerkarten werden aussortiert. Die restlichen Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel in der Mitte des Spieltisches gelegt.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt. Er dreht blitzschnell eine Karte vom Kartenstapel um und legt sie für alle Mitspieler gut sichtbar auf den Tisch. Jetzt wird es spannend ...

Wer zuerst das richtige Ergebnis sagt, gewinnt die Karte. Im Uhrzeigersinn darf dann der je-

weils 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 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 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

Alle Spielvarianten können auch mit **weniger Karten gespielt** werden. Deshalb ist es möglich, noch nicht erlernte Einmaleinsreihen

auszusortieren und nur mit den bereits bekannten Reihen zu spielen. Damit dies leicht möglich ist, wurde jeder Reihe eine eigene Farbe zugeordnet.

Das Spiel enthält **neun Spezialkarten**, die aus Additionsaufgaben bestehen. Dies fördert das Verständnis, dass jede Einmaleinsrechnung auf eine Addition zurückgeführt werden kann.

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

Xmal - Language

Spiele Sie „**Xmal – Speed!**“ wie oben, nur lassen Sie die Ergebniszahlen – je nach

Übungsbereich - korrekt auf Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch aussprechen!



Xmal - Division



Xmal kann auch für das Üben der Division eingesetzt werden. 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 richtig gesagt hat, gewinnt die Karte!

Xmal - Errate meine Karte!

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

Vorbereitung

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

Spielverlauf

Reihum deckt ein Mitspieler nicht für die anderen sichtbar eine Karte vom Stapel auf und rechnet sie aus – jüngere Spieler dürfen 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 5×4 , 4×5 , 2×10 oder 10×2 .

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 wird aus dem laufenden Spiel entfernt.

Spielende

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

Spielvariante Trumpfmal!

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 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 Trumpfkarte nicht vergessen wird, bleibt die Trumpfkarte über den gesamten Durchgang aufgedeckt

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 dabei



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. 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 weitergespielt.

Nach sieben Stichen ist ein Durchgang abgeschlossen. Die gewonnenen Stiche jedes Mitspielers werden notiert. Die Karten werden neu gemischt, eine neue Trumpfreihe wird bestimmt und schon kann der nächste Durchgang beginnen. Der Spieler, der links vom ersten Geber sitzt, ist neuer Geber. Der Spieler links von ihm eröffnet (wie oben).

Spielende

8 „**Trumpfmal!**“ endet nach 5 Durchgängen. Die

Stiche jedes Spielers werden zusammengezählt. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Stiche erreicht hat.

Trumpfmal! Mit Ansagen – die Profivariante



Cooler Zocker legen schon vor Beginn eines Durchgangs fest, wie viele Stiche sie erreichen werden. Es empfiehlt sich zunächst, die einfache Variante „**Trumpfmal!**“, wie oben beschrieben, ein paar Mal zu spielen, um die Karten und den Spielablauf kennenzulernen.

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 der 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.

Turniervariante: Anzahl der Spieler mal zwei ergibt die Durchgänge.

Ziel des Spieles

Hier geht es darum, möglichst 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 nun nicht zwingend die niedrigsten Karten). Jetzt schätzt reihum jeder Mitspieler, wie viele Stiche

er mit seinen verbliebenen 7 Karten machen wird. Die Schätzungen der Mitspieler werden auf dem Schreibblock notiert. Mit dem Schätzen beginnen muss 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 sollte genau eingehalten werden, weil dem letzten schätzenden Spieler ein Vorteil entsteht.

Turniervariante: 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. Damit die geschätzte Stichzahl erreicht wird, ist jetzt natürlich eine geschickte Taktik gefragt.

Spielende

Auswertung eines Durchgangs: Wer genau die geschätzte Stichzahl erreicht, bekommt bei der Auswertung 7 Punkte. Jeder Stich mehr oder weniger ergibt einen Punkt Abzug.

Beispiel: Spieler A hat 2 Stiche geschätzt. Er hat aber 4 Stiche gemacht. Das sind 2 Stiche zu viel. $7-2=5$ also erhält Spieler A 5 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 erreicht ist. Der Spieler mit den meisten insgesamt erreichten Punkten hat gewonnen.



Xmal – Pokerface



Vorbereitung

Zuerst wird aus der Runde ein Schriftführer bestimmt. Sie oder er erstellt eine Strichliste mit den Namen aller Mitspieler. Hier werden die Minuspunkte notiert. 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.

Achtung: Für jede abgelegte Karte wird immer gleich eine neue Karte vom Kartenstapel aufgenommen.

Wenn ein Ergebnis genannt wurde, hat der im Uhrzeigersinn nächste Spieler immer 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 immer der Mitspieler, der den Minuspunkt erhalten hat.

Besonderheit beim Ergebnis 100: Die Karte 10*10 ist die höchste Karte im Spiel und nur einmal vorhanden. Deshalb erhält derjenige, der bei der 100 schummelt oder dem tatsächlichen Resultat misstraut, nicht nur einen, sondern gleich zwei Minuspunkte.

Wird die 100 angesagt, kann man sich der drohenden zwei Minuspunkte dadurch entziehen, dass man dem Vorgänger glaubt. Dann erhält man selbst nur einen Minuspunkt. In diesem Fall beginnt eine neue Runde, die der Spieler, der seinem Vorgänger geglaubt hat, eröffnet.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so wenig Minuspunkte wie möglich zu erhalten. Das gelingt durch Glück und gutes Bluffen.

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

Die Joker und die Karten mit den Plusaufgaben werden aussortiert. Die restlichen Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel in der Mitte des Spieltisches gelegt. Jeder Mitspieler benötigt ein Blatt Papier und einen Bleistift. Außerdem einigen sich die Mitspieler auf einen Spielleiter. Der Spielleiter notiert die Namen

aller Mitspieler in einer Tabelle. Nach jedem Durchgang notiert er, wie viele Karten bis zum Erreichen der Summe 200 benötigt wurden.

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 aller fünf Durchgänge insgesamt 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 vom Stapel. Sie wird so auf die erste Karte gelegt, dass die Aufgabe auf

der unteren Karte sichtbar bleibt. Die Malaufgabe wird wieder vorgelesen und ausgerechnet. Das Ergebnis wird jetzt mit dem Ergebnis der ersten Malaufgabe zusammengezählt. Diese Summe wird auf dem Blatt notiert. Ebenso geht es in den nächsten Runden weiter. Die neu gezogene Aufgabe wird immer zum Gesamtergebnis der vorherigen Aufgaben dazugezählt.

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 somit 4 Karten.

Erreicht oder überschreitet einer der Spieler die Summe von 200, ist er fertig. Die anderen

Spieler, die die 200 noch nicht erreicht haben, spielen weiter. Es wird so lange gespielt, bis alle Mitspieler die Summe von 200 mit den von Ihnen aufgedeckten Karten erreicht haben. Nun erst wird der Durchgang abgerechnet. Der Spielleiter notiert die Anzahl der Karten, die jeder Spieler benötigt hat, um die 200 zu erreichen, auf seiner Liste. Nun werden die Karten neu gemischt und der nächste Durchgang kann beginnen.

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!**“

Hinweis: Bei diesem Kooperationsspiel darf jüngeren Mitspielern selbstverständlich durch erfahrene Rechenprofis geholfen werden. Je mehr über die Rechnungen gesprochen wird,

desto besser!

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. Wenn alle Mitspieler eine Karte gewählt und abgelegt 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 als seinen Stich vor sich auf den Spieltisch.

Sind zwei (oder mehr) Mitspieler der Karte in der Mitte gleich nahe, kommt es zum „**Xmal – Next**“ „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 der Bierrunde gewonnen. Wenn alle 5 Karten ausgespielt sind, wird gezählt, wie viele Stiche jeder Mitspieler gewonnen hat. Dies wird notiert, und schon kann der nächste Durchgang beginnen.



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

Spielende

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

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! Schon bevor ihr ankommt, hat Karan euch aufgespürt und glotzt euch mit seinen riesigen Augen an. Dann beginnt er Feuer in eure Richtung zu spucken und brüllt: „Ihr könnt die Prinzessin mitnehmen, aber nur, wenn ihr meine Aufgabe löst. Aber auch nur dann! Die Aufgabe lautet: Wählt in sieben Runden immer eine Xmal Karte aus. Die ausgewählten Karten müssen zusammengerechnet eine Zahl zwischen der magischen 250 und der 260 ergeben.“

Vorbereitung

Die Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel in der Mitte des Spieltischs gelegt. Stift und Zettel werden bereitgestellt, um die

Zwischenergebnisse zu notieren.

Ziel des Spiels

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

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler beginnt, indem er eine Karte vom Stapel aufdeckt und sie offen vor sich auf den Tisch legt. Er oder Sie liest (gegebenenfalls mit Hilfe) die Aufgabe vor und nennt das Ergebnis. Alle anderen Spielerinnen und Spieler folgen im Uhrzeigersinn und nehmen ebenfalls eine Karte vom Stapel. Auch sie legen die Karte offen auf den Tisch, lesen die Aufgabe vor und nennen das Ergebnis. Hat jede(r) eine Karte aufgedeckt, wird gemeinsam ausgewählt, welche der aufgedeckten Karten behalten wird. Dies darf immer nur eine Karte sein! Diese Karte bleibt auf dem Spieltisch

liegen. Die anderen Karten werden unter den Kartenstapel geschoben. Ist das geschehen, kann die zweite Runde beginnen. Diese folgt demselben Ablauf wie die erste Runde. Insgesamt benötigt es pro Befreiungsversuch sieben Runden.

Ziel ist, gemeinsam die sieben Karten so auszuwählen, dass diese in der Summe 250 bis maximal 260 ergeben.

Spielende

Das Spiel endet nach sieben Runden, nachdem ihr die sieben Karten ausgewählt habt. Habt ihr Thabita befreit?

Xmal - Sportversion

Geeignet für Kindergruppen, bewegtes Lernen oder im Sportunterricht.

Vorbereitung

Sortieren Sie die Sonderkarten mit den Additionen und die Jokerkarten aus. Teilen Sie die Kinder in zwei bis vier Kleingruppen ein. Mit den Multiplikationskarten bilden Sie Stapel mit jeweils der gleichen Anzahl Karten für jede Kleingruppe. Der Spielleiter stellt sich zu den Kartenstapeln, damit er kontrollieren kann, ob die Aufgaben richtig gelöst werden. Bei 3 oder 4 Gruppen empfiehlt es sich, weitere „Schiedsrichter“ zur Kontrolle einzusetzen.

Spielverlauf

Zuerst stellen sich die 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.

Wurde die Aufgabe auf der Karte 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 nun zum Kartenstapel und löst dort die nächste Aufgabe.

Spielende

Welches Team hat als Erstes alle Karten aufgedeckt? 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 Mit-

spielen 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 schlaun 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 das Einmaleins, die Konzentrationsfähigkeit oder die anderen Grundrechen-

arten. Bereichern Sie Ihren Unterricht durch Spielfreude. Sparen Sie sich Arbeitsblätter und Vorbereitungszeit. Der Erfolg wird Ihnen recht geben und Ihre Schüler werden es Ihnen danken. Xmal lässt sich auch hervorragend in der Einzel- oder Gruppenförderung einsetzen.

Und noch ein Vorteil: Sie können alle Varianten von Xmal jederzeit beenden. Im Schulalltag ist Zeitmanagement zentral. Durch den einfachen Aufbau kann Xmal problemlos zu jeder Zeit unterbrochen und schnell ein Sieger ermittelt werden.

Differenzierung

Die bei „**Xmal – Speed!**“ beschriebene Möglichkeit des Schiedsrichters eignet sich gerade auch für Kinder, die das Einmaleins noch nicht so gut können. Sie werden bei dieser kompetitiven Spielvariante nicht bloßgestellt und üben trotzdem das Einmaleins.

Einige Spielvarianten von Xmal können sehr kooperativ gespielt werden. Aber auch die Varianten „**Xmal – Speed!**“, „**Xmal – Division**“ und „**Xmal – Errate meine Karte**“ eignen sich zur Förderung in heterogenen Klassen oder Inklusionsklassen. Bilden Sie dazu je nach Leistungsstärke der Schüler Gruppen, deren Teilnehmer sich von ihrem Können und ihrer Geschwindigkeit her ähnlich sind. Dadurch haben Sie eine hervorragende innere Differenzierung geschaffen und die Schülerinnen und Schüler üben jeweils auf ihrem Niveau.

Besondere Spielregel

Führen Sie bei „**Xmal – Speed!**“ in der Klasse die Spielregel ein, dass derjenige, der das Ergebnis zu laut ruft, seine Karte verliert. Sonst fangen die Kinder im Spieleifer oft an, das Ergebnis sehr laut zu schreien.



Therapeutischer Einsatz

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



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

Weitere clevere Ideen
auf www.joy2all.de





JOY2ALL

Irlesberg 14 • 94133 Röhrnbach

office@joy2all.de

www.joy2all.de

Artikel-Nr.: 0742832 Xmal®

© joy2all Verlag. Alle Rechte vorbehalten.