

# KartenSpiel

## ZahlenMonster

### Anleitung \*

**Herstellung:** Karten mit beidseitigem Druck ausdrucken  
ausgedruckten Seite folieren  
Spielkarten ausschneiden

#### Variante 1 (einfach) am Beispiel des Kartenspiels mit der 6:

**Ziel des Spiels** ist es, möglichst viele Kartenpaare zu finden, die zusammen 6 ergeben. Das gleiche Paar kann mehrere Male gesammelt werden. Das Spiel endet, wenn der Stapel abgetragen ist. Gewonnen hat, wer am Ende am meisten Karten besitzt (hier zählen auch Einzelkarten)

#### **Spielanleitung:**

Die Mengenkarten /Zahlenkarten und Monsterkarten werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel in die Mitte gelegt. Die erste Spielerin nimmt eine Karte auf und legt sie offen vor sich.

Möglichkeiten für die erste Karte:

- Zahlenmonsterkarte: diese wird auf einen offenen Stapel in die Mitte gelegt und bedeutet die nächste Spielerin ist an der Reihe.
- Mengenkarte/Zahlenkarte: diese bleibt zunächst bei der Spielerin liegen. Eine weitere Karte darf aufgedeckt werden. Ergibt diese mit der erste Karte zusammen 6, ist das erste Paar gefunden. (Vernünftige Spielerinnen beenden hier ihren Spielzug!)
- Ergeben die beiden Karten zusammen nicht 6, so wird die zweite Karte auf den offenen Stapel abgelegt. Eine weitere Karte darf gezogen werden.

So kann weiter fortgefahren werden bis:

- eine Monsterkarte aufgedeckt wird. Dies bedeutet, dass alle im aktuellen Spielzug gezogenen Karten auf den offen Stapel gelegt werden müssen. Die Mitspielerin ist an der Reihe.
- sich die Spielerin entscheidet den Spielzug zu beenden und an die Mitspielerin abgibt.

#### Variante 2 (schwieriger) am Beispiel des Kartenspiels mit der 6:

**Ziel des Spiels** ist es, so schnell wie möglich alle Spielkarten zu sammeln, aus der sich die Menge 6 herstellen lässt: 5/1; 4/2; 3/3; 6/0

Jede Spielerin legt die Karten offen vor sich ab, in passenden Paaren (4/2, 3/3 ...). Gewonnen hat, wer zuerst alle möglichen Paare vor sich liegen hat.


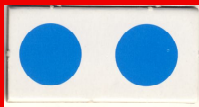
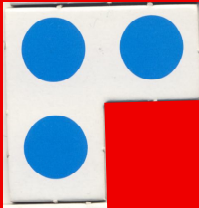
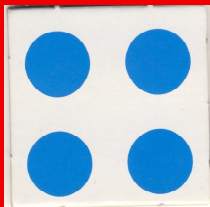
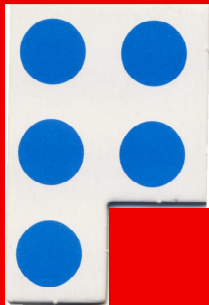

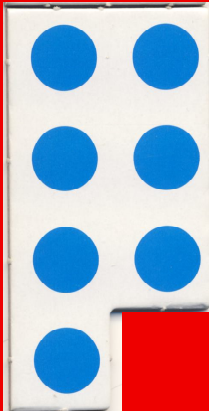

In jedem Spielzug kann so lange gezogen werden bis

- man sich entscheidet aufzuhören,
- oder eine Monsterkarte aufgedeckt wird. Alle aufgedeckten Karten des Spielzugs gehen dann verloren.


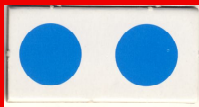
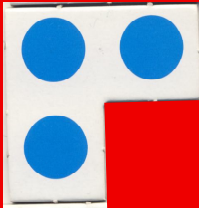
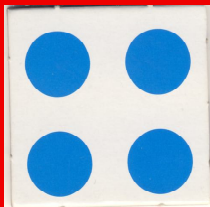
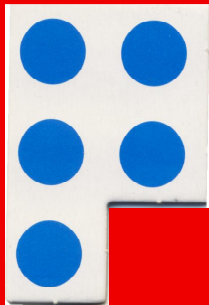

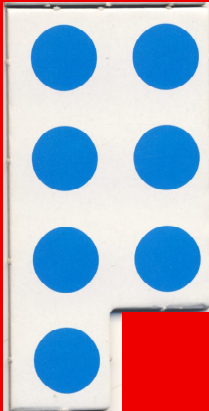

Ist der Stapel abgetragen bevor eine Spielerin alle Paare gefunden hat, wird der offene Stapel neu gemischt und verdeckt aufgelegt.

\* Die weiblichen Formulierungen schließen selbstverständlich männliche Personen ein.


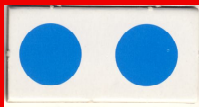
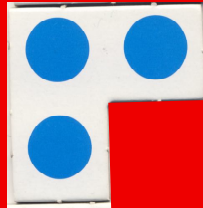
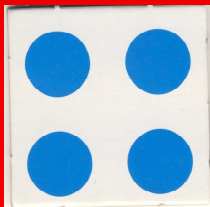
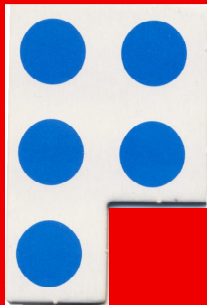

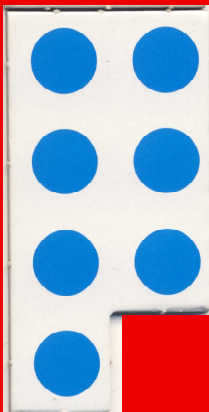



1	1	2	2	3	3
					
1	1	2	2	3	3
4	4	5	5	6	6
					
4	4	5	5	6	6
7	7	8	8	0	0
					
7	7	8	8	0	0




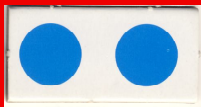
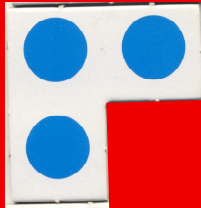
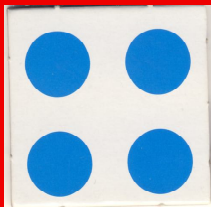
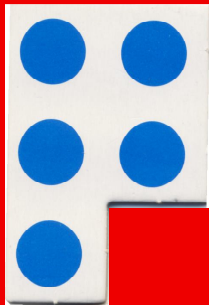


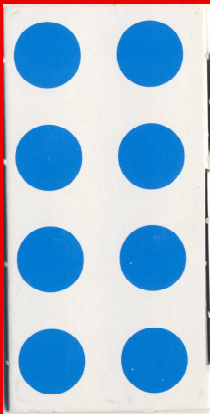
1	1	2	2	3	3
					
1	1	2	2	3	3
4	4	5	5	6	6
					
4	4	5	5	6	6
7	7	8	8	0	0
					
7	7	8	8	0	0



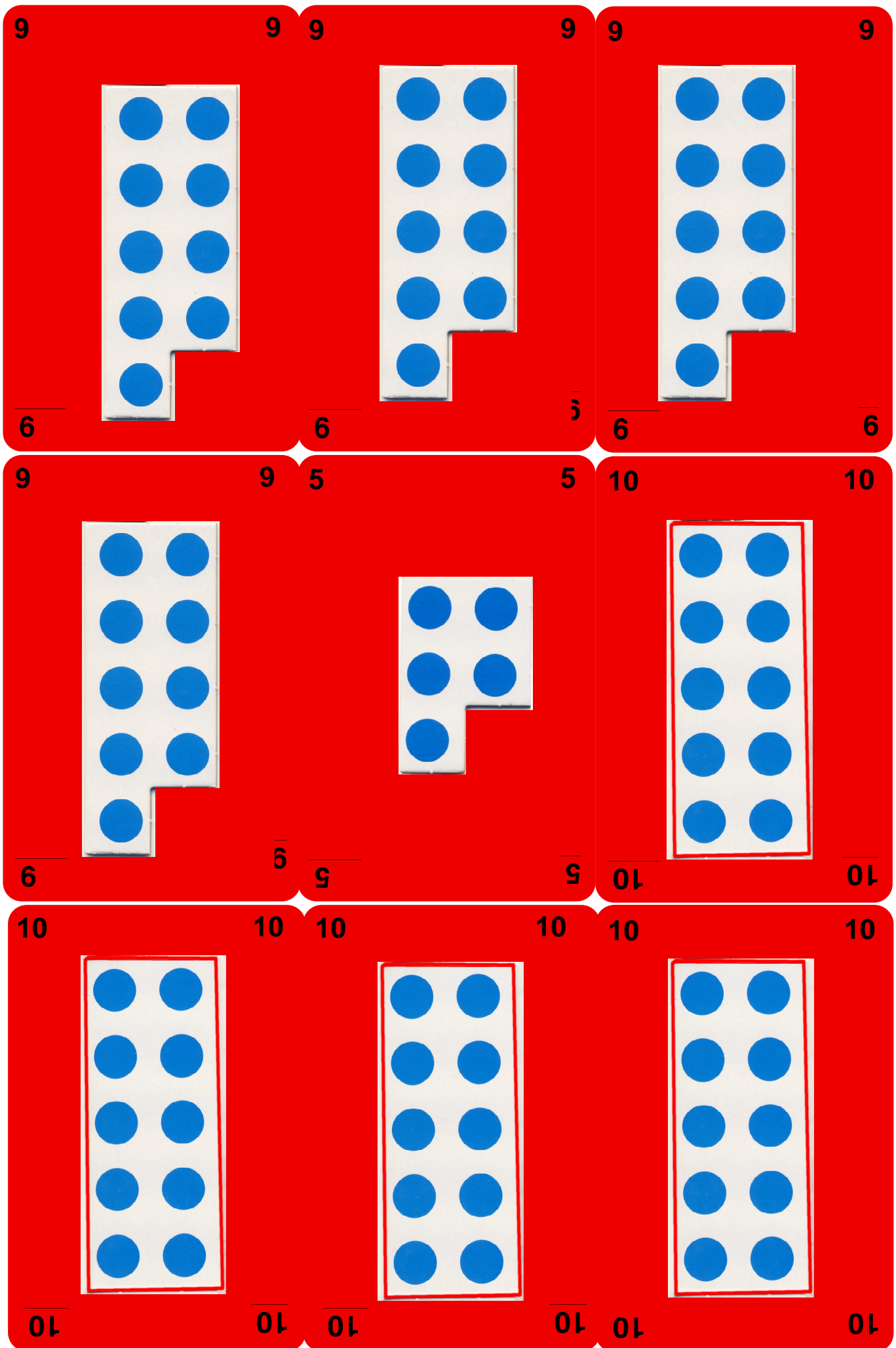
1	1	2	2	3	3
					
1	1	2	2	3	3
4	4	5	5	6	6
					
4	4	5	5	6	6
7	7	8	8	0	0
					
7	7	8	8	0	0





1	1	2	2	3	3
					
1	1	2	2	3	3
4	4	5	5	6	6
					
4	4	5	5	6	6
7	7	8	8	0	0
					
7	7	8	8	0	0





(c) Kistler, Schneider: Rechnen ohne Stolperstein; Dieses Spiel und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede kommerzielle Nutzung von Teilen oder des Ganzen ist untersagt. Das Material darf aber ausgedruckt und für die Förderung / Therapie von rechenschwachen Kindern benutzt werden.





