



LSP 2863-UK / LSP 2864-UK / LSP 2865-UK / LSP 2866-UK

ages  
años • ans • jahre

6+

# FIGURO<sup>®</sup>

## Mental Maths Card Game

Tarjetas para practicar matemáticas mentalmente  
• Cartes de calcul mental • Mathe-Denkkarten

**Figuro games are designed to help children practice mathematics in a fun, hands-on way!**

### **About the Self-Check Feature**

The decorative pattern printed along the border of each fact card is actually a unique self-check code that allows students to check their answers during game play. Simply hold the cards together along their sides and look at the pattern. Cards with equivalent answers have matching patterns.

*\* Tick marks at the top and bottom of each card indicate difficulty level. Level 1 is easiest.*

## Request (For 2 or more players)

### How to Play

Choose your cards: level 1 cards, level 2 cards, level 3 cards, level 4 cards\*, or a combination. Shuffle the cards (**except for the wild cards**) and deal five cards face down to each player. Place the rest of the cards face down in a pile. The aim of the game is to collect cards with equivalent answers.

Study your hand and look for cards with equivalent answers. Place any matches face up in front of you. Pick a player to go first. When it is your turn, ask another player for a card that has the same answer as one in your own hand. For example, if you hold the  $3 + 9$  card, you could ask, "Do you have a 12?" If the other player has a card with a sum of 12, such as the  $6 + 6$  card, you take the card and place the match in front of you. Then you take another turn. If you get a "no" answer, you must draw a card from the pile. If you can make a match, place the cards in front of you and take another turn. If not, keep the card and add it to your hand. Then the player to your left takes a turn. **Remember, you must place all card matches face up in front of you.**

On your turn, you can also form card matches with your own face-up cards or another player's face-up cards. If you form a match with another player's face-up cards the set becomes yours. Place it in front of you. If you run out of cards, you can draw a card from the pile and continue to play. The person who has collected the most cards, once all the cards have been played, is the winner.

## Wild Pick (For 2 or more players)

### How to Play

Choose your cards: level 1 cards, level 2 cards, level 3 cards, level 4 cards\*, or a combination. Shuffle the cards (**including the wild cards**), and then deal them face down, one at a time, to each player. The aim of the game is to collect cards with equivalent answers.

Study your hand and look for cards with equivalent answers. Place the card matches face up in front of you. Pick a player to go first. When it is your turn, pick a card, without looking, from the hand of any other player. (Optional rule: The same player cannot be drawn from twice in a row.) If you can make a card match, place the cards face up in front of you and take another turn. If not, add the card to your hand. Then the player to

your left takes a turn. **Remember, you must place all card matches face up in front of you.**

On your turn, you can also form card matches with your own face-up cards or another player's face-up cards. If you form a match with another player's face-up cards the set becomes yours. Place it in front of you. Wild cards can be used to match any answer. If you run out of cards, you can pick a card from another player's hand and continue to play. The person who has collected the most cards, once all the cards have been played, is the winner.

## **Maths Memory (For 2 or more players)**

### **How to Play**

Choose your cards: level 1 cards, level 2 cards, level 3 cards, level 4 cards\*, or a combination. Shuffle the cards (including the wild cards) and place them all face down in rows and columns. The aim is to collect cards with equivalent answers.

Pick a player to go first. When it is your turn, choose any two cards and turn them face up. If the cards have equivalent answers, place the card match face up in front of you and take another turn. If the cards do not match, try to match one or both of the cards with your own face-up cards or another player's face-up cards. If you form a match with another player's face-up cards the set becomes yours. Place it in front of you. If you form card matches, you get another turn. If not, the original cards are turned face down, and the player to your left takes a turn. A wild card can be used to match any answer. The player who has collected the most cards, once all the cards have been played, is the winner.

## **Maths Battle (For 2 or more players)**

### **How to Play**

**For 2 players:** Choose your cards: level 1 cards, level 2 cards, level 3 cards, level 4 cards\*, or a combination. Shuffle the cards (including the wild cards) and place them face down in a pile. The aim is to win all the cards.

To begin, each player draws a card from the pile. The player with the greater answer wins and takes both cards. Then, each player draws another card, and the game continues. If there is a tie (i.e., both cards have

the same answer), the players must “battle” each other. Each player draws three cards from the pile and turns over his or her top card. The player with the greater answer wins and takes all eight cards. If there is another tie, the second card is turned over, and so on. A wild card beats any regular card. The game continues until one player has all the cards, and that player is the winner. If someone runs out of cards during a battle, the other player wins.

**For 3 or more players:** Shuffle the cards and place them face down in a pile. To begin, each player draws a card. The player with the greater answer wins and takes all the cards. If two or more players tie for the greatest answer, there is a battle—each player draws three cards from the pile and turns over his or her top card. (**Note: All players, not just the ones who tied, take part in the battle.**) The player with the greatest answer wins and takes all the cards. If there is a tie, the second card is turned over, and so on. The game continues until one player runs out of cards. The player with the most cards at that point is the winner.

## Additional Activity Suggestions

### Put Them in Order

Give each child one card. Have children place the cards in order of their answers, from least to greatest. Children can work in small groups, or individually.

### Identify It

Pass out cards so that each child has an equal number of cards. Ask children to hold up a card that has a certain answer.

For example, you might say, “Hold up a card that has a product of 18.” Children should hold up the cards that have a product of 18, such as the  $6 \times 3$  card or the  $9 \times 2$  card. This is a quick method to use to assess a child’s knowledge of arithmetic facts.

### Finding a Match

Give each child one card. Have them try to find other players who have cards with the same answer.

ES

## Tarjetas para practicar matemáticas mentalmente

### Sobre la opción de auto-verificación

El dibujo decorativo impreso en el borde de cada tarjeta de operación es un código único de auto-verificación que permite a los estudiantes verificar sus respuestas mientras juegan. Simplemente pon los lados de las tarjetas juntos y mira el dibujo. En las tarjetas con respuestas iguales coincide el dibujo.

*\* Las marcas (ticks) en la parte superior e inferior de cada tarjeta indican el nivel de dificultad. El nivel 1 es el más fácil.*

### Pedir tarjetas (para 2 o más jugadores)

#### Cómo jugar

Elige tus tarjetas: tarjetas de nivel 1, tarjetas de nivel 2, tarjetas de nivel 3, tarjetas de nivel 4\*, o una combinación.

Baraja las tarjetas (excepto las tarjetas comodín) y reparte cinco tarjetas boca abajo a cada jugador. Coloca el resto de las tarjetas boca abajo en un montón. El objetivo del juego es reunir tarjetas con las mismas respuestas (sumas, restas, multiplicaciones, o cocientes).

Estudia tu mano y busca tarjetas que tengan las mismas respuestas. Coloca las parejas boca arriba delante de ti. Elige un jugador que empiece. Cuando sea tu turno, pide a otro jugador una tarjeta que tenga la misma respuesta que una de tu propia mano. Por ejemplo, si tienes la tarjeta  $3 + 9$ , puedes preguntar, "¿tienes un 12?" Si el otro jugador tiene una tarjeta con una suma de resultado 12, como la tarjeta  $6 + 6$ , coges la tarjeta y colocas la pareja delante de ti. Después juegas otro turno. Si la respuesta es "no", tienes que coger una tarjeta del montón. Si puedes hacer una pareja, coloca las tarjetas delante de ti y juega otro turno. En caso contrario, guarda la tarjeta y

añádelas a tu mano. Después es el turno del jugador situado a tu izquierda. **Recuerda, tienes que colocar todas las parejas de tarjetas boca arriba delante de ti.**

Cuando sea tu turno, también puedes formar parejas de tarjetas con tus propias tarjetas boca arriba, o con las tarjetas boca arriba de otro jugador. Si logras hacer un emparejamiento con las cartas que tiene boca arriba otro jugador, el set será tuyo. Colócalo delante de ti. Si te quedas sin tarjetas, puedes coger una tarjeta del montón y continuar jugando. La persona que haya reunido más tarjetas después de que se hayan jugado todas las tarjetas será el ganador.

### Coger tarjetas al azar (para 2 o más jugadores)

#### Cómo jugar

Elige tus tarjetas: tarjetas de nivel 1, tarjetas de nivel 2, tarjetas de nivel 3, tarjetas de nivel 4\*, o una combinación. Baraja las tarjetas (se incluyen las tarjetas comodín), y repártelas boca abajo, de una en una, a cada jugador. El objetivo del juego es reunir tarjetas con las mismas respuestas (sumas, restas, multiplicaciones, o cocientes).

Estudia tu mano y busca tarjetas que tengan las mismas respuestas. Coloca las parejas boca arriba delante de ti. Elige un jugador que empiece. Cuando sea tu turno, coge una tarjeta, sin mirar, de la mano de cualquier otro jugador. (Regla opcional: El mismo jugador puede coger dos veces seguidas.) Si puedes hacer una pareja de tarjetas, coloca las tarjetas boca arriba delante de ti y juega otro turno. En caso contrario, añade la tarjeta a tu mano. Después es el turno del jugador situado a tu izquierda. **Recuerda, tienes que colocar todas las parejas de tarjetas boca arriba delante de ti.**

Cuando sea tu turno, también puedes formar parejas de tarjetas con tus propias tarjetas boca arriba, o con las tarjetas boca arriba de otro jugador. Si logras hacer un emparejamiento con las cartas que tiene boca arriba otro jugador, el set será

tuyo. Colócalo delante de ti. Las tarjetas comodín pueden utilizarse como pareja para cualquier respuesta. Si te quedas sin tarjetas, puedes coger una tarjeta de la mano de otro jugador y continuar jugando. La persona que haya reunido más tarjetas después de que se hayan jugado todas las tarjetas será el ganador.

## Memoria matemática (para 2 o más jugadores)

### Cómo jugar

Elige tus tarjetas: tarjetas de nivel 1, tarjetas de nivel 2, tarjetas de nivel 3, tarjetas de nivel 4\*, o una combinación. Baraja las tarjetas (**se incluyen las tarjetas comodín**) y colócalas boca abajo en filas y columnas. El objetivo es reunir tarjetas con las mismas respuestas (sumas, restas, multiplicaciones, o cocientes).

Elige un jugador que empiece. Cuando sea tu turno, elige dos tarjetas cualesquiera y vuévelas boca arriba. Si las tarjetas tienen las mismas respuestas, coloca la pareja de tarjetas boca arriba delante de ti y juega otro turno. Si las tarjetas no se corresponden entre ellas, trata de emparejar una de las tarjetas o ambas con tus propias tarjetas boca arriba o con las tarjetas boca arriba de otro jugador. Si logras hacer un emparejamiento con las cartas que tiene boca arriba otro jugador, el set será tuyo. Colócalo delante de ti. Si formas parejas de tarjetas, tienes otro turno. En caso contrario, se vuelven boca a bajo las tarjetas originales, y es el turno del jugador de la izquierda. Las tarjetas comodín pueden utilizarse como pareja para cualquier respuesta. El jugador que haya reunido más tarjetas después de que se hayan jugado todas las tarjetas será el ganador.

## Batalla matemática (para 2 o más jugadores)

### Cómo jugar

**Para 2 jugadores:** Elige tus tarjetas: tarjetas de nivel 1, tarjetas de nivel 2, tarjetas de nivel 3, tarjetas de nivel 4\*, o

una combinación. Baraja las tarjetas (**se incluyen las tarjetas comodín**) y colócalas boca abajo en un montón. El objetivo es conseguir todas las tarjetas.

Para comenzar, cada jugador coge una tarjeta del montón. El jugador cuya respuesta sea un número mayor gana y se queda con ambas tarjetas. Después, cada jugador coge otra tarjeta, y el juego continua. Si hay un empate (esto es, ambas tarjetas tienen la misma respuesta), los jugadores deben "luchar" uno contra otro. Cada jugador coge tres tarjetas del montón y vuelve boca arriba la tarjeta de encima. El jugador cuya respuesta sea un número mayor gana y se queda con las ocho tarjetas. Si hay otro empate, se vuelve boca arriba la segunda tarjeta, y así sucesivamente. Una tarjeta comodín gana a cualquier tarjeta normal. El juego continua hasta que un jugador tiene todas las tarjetas, siendo ese jugador el ganador. Si alguien se queda sin tarjetas durante una batalla, el otro jugador gana.

**Para 3 o más jugadores:** Baraja las tarjetas y colócalas boca abajo en un montón. Para comenzar, cada jugador coge una tarjeta. El jugador cuya respuesta sea un número mayor gana y se queda con todas las tarjetas. Si dos o más jugadores empatan con la respuesta mayor, hay una batalla: cada jugador coge tres tarjetas del montón y vuelve boca arriba la tarjeta de encima. (**Observación: Todos los jugadores, no solamente los que han empatado, participan en la batalla.**) El jugador cuya respuesta sea un número mayor gana y se queda con todas las tarjetas. Si hay un empate, se vuelve boca arriba la segunda tarjeta, y así sucesivamente. El juego continua hasta que un jugador se queda sin tarjetas. El jugador que más tarjetas tiene en ese momento es el ganador.

## Sugerencias adicionales para la enseñanza

### Poner las tarjetas en orden

Dale una tarjeta a cada estudiante. Los estudiantes han de colocar las tarjetas en orden según sus respuestas, de menor a

mayor. Los estudiantes pueden trabajar en grupos pequeños, o cada estudiante puede colgar su tarjeta de una cuerda de tender en la parte delantera de la clase.

### Identifica la tarjeta

Reparte las tarjetas para que cada estudiante de la clase o de cada grupo tenga un número igual de tarjetas. Pide a los estudiantes que levanten y enseñen una tarjeta con una respuesta específica.

Por ejemplo, puedes decir, "enseñad una tarjeta que tenga un producto igual a 18". Los estudiantes enseñan las tarjetas que tienen un producto igual a 18, como la tarjeta  $6 \times 3$  o la tarjeta  $9 \times 2$ . Se trata de un método rápido para evaluar el conocimiento de operaciones aritméticas que tienen los estudiantes.

### Encontrar una pareja

Dale a cada estudiante de la clase una tarjeta. Los estudiantes han de intentar encontrar otros estudiantes que tengan tarjetas con la misma respuesta.



## Cartes de calcul mental

### Fonction d'autocorrection

Le motif décoratif imprimé sur le bord de chaque carte est en fait un code unique d'autocorrection qui permet aux élèves de vérifier leurs réponses pendant le jeu. Il suffit en effet de tenir les cartes sur le côté et de regarder le motif. Les cartes avec les mêmes réponses sont ornées du même motif.

*\* Les coches en haut et en bas de chaque carte indiquent le niveau de difficulté. Le niveau 1 est le plus facile.*

### Demande (Pour deux joueurs minimum)

#### Règles du jeu

Choisissez vos cartes : cartes de niveau 1, de niveau 2, de niveau

3, de niveau 4\* ou une combinaison de différents niveaux. Mélangez les cartes (à l'exception des jokers) et distribuez cinq cartes face cachée à chaque joueur. Placez le reste des cartes face cachée en une pile. Le but du jeu est de trouver les cartes avec la même réponse (sommés, différences, produits ou quotients).

Regardez attentivement vos cartes et cherchez les cartes avec la même réponse. Placez toute paire face visible devant vous. Choisissez un joueur pour commencer le jeu. Lorsque c'est votre tour, demandez une carte à un autre joueur avec la même réponse que l'une de vos cartes. Par exemple, si vous avez la carte  $3 + 9$ , vous pouvez demander : « As-tu un 12 ? ». Si l'autre joueur a une carte avec une somme égale à 12, comme la carte  $6 + 6$ , vous prenez sa carte et placez la paire devant vous. Vous pouvez ensuite rejouer. Si vous obtenez une réponse négative, vous devez piocher une carte de la pile. Si vous avez une paire, placez les cartes devant vous et rejouez. Sinon, gardez la carte dans votre jeu. C'est ensuite au tour du joueur qui se trouve à votre gauche. **Rappel : vous devez placer toutes les paires face visible devant vous.**

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez aussi former des paires avec vos propres cartes découvertes ou avec celles d'un autre joueur. Si tes cartes correspondent aux cartes retournées d'un autre joueur, tu remportes ces cartes. Place-les devant toi. Si vous n'avez plus de cartes, vous pouvez en piocher une dans la pile pour continuer à jouer. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de paires lorsque toutes les cartes ont été jouées remporte la partie.

### Pioche (Pour deux joueurs minimum)

#### Règles du jeu

Choisissez vos cartes : cartes de niveau 1, de niveau 2, de niveau 3, de niveau 4\* ou une combinaison de différents niveaux. Mélangez les cartes (y compris les jokers) et distribuez-les face cachée, une par une, à chaque joueur. Le

but du jeu est de trouver les cartes avec la même réponse (sommes, différences, produits ou quotients).

Regardez attentivement vos cartes et cherchez les cartes avec la même réponse. Placez les paires face visible devant vous. Choisissez un joueur pour commencer le jeu. Lorsque c'est votre tour, choisissez une carte, sans la regarder, dans le jeu d'un autre joueur de votre choix. (Règle facultative : Il n'est pas possible de piocher deux fois de suite dans le jeu du même joueur.) Si vous avez une paire, placez les cartes devant vous et rejouez. Sinon, gardez la carte dans votre jeu. C'est ensuite au tour du joueur qui se trouve à votre gauche. **Rappel : vous devez placer toutes les paires face visible devant vous.**

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez aussi former des paires avec vos propres cartes découvertes ou avec celles d'un autre joueur. Si tes cartes correspondent aux cartes retournées d'un autre joueur, tu remportes ces cartes. Place-les devant toi. Les jokers peuvent être utilisés pour correspondre à n'importe quelle réponse. Si vous n'avez plus de cartes, vous pouvez en piocher une dans le jeu d'un autre joueur pour continuer à jouer. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de paires lorsque toutes les cartes ont été jouées remporte la partie.

## Memory mathématique (Pour deux joueurs minimum)

### Règles du jeu

Choisissez vos cartes : cartes de niveau 1, de niveau 2, de niveau 3, de niveau 4\* ou une combinaison de différents niveaux. Mélangez les cartes (**y compris les jokers**) et disposez-les, face cachée, en rangées et en colonnes. Le but du jeu est de trouver les cartes avec la même réponse (sommes, différences, produits ou quotients).

Choisissez un joueur pour commencer le jeu. Lorsque c'est votre tour, choisissez deux cartes et retournez-les. Si ces cartes ont la même réponse, placez la paire devant vous et rejouez. Si

les cartes n'ont pas la même réponse, essayez de former une paire avec l'une ou les deux cartes avec vos propres cartes face visible ou celles d'un autre joueur. Si tes cartes correspondent aux cartes retournées d'un autre joueur, tu remportes ces cartes. Place-les devant toi. Si vous parvenez à former une paire, vous pouvez rejouer. Sinon, les cartes sont retournées et le joueur à votre gauche joue à son tour. Les jokers peuvent être utilisés pour correspondre à n'importe quelle réponse. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de paires lorsque toutes les cartes ont été jouées remporte la partie.

## Bataille mathématique (Pour deux joueurs minimum)

### Règles du jeu

**Pour 2 joueurs :** Choisissez vos cartes : cartes de niveau 1, de niveau 2, de niveau 3, de niveau 4\* ou une combinaison de différents niveaux. Mélangez les cartes (**y compris les jokers**) et disposez-les, face cachée, dans une pile. Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Pour commencer, chaque joueur pioche une carte dans la pile. Le joueur avec la réponse la plus grande l'emporte et gagne les deux cartes. Chaque joueur pioche ensuite une autre carte, et ainsi de suite. Si les deux cartes ont la même réponse, les joueurs doivent se livrer bataille. Chaque joueur pioche trois cartes dans la pile et retourne sa carte du dessus. Le joueur avec la réponse la plus grande l'emporte et gagne les huit cartes. En cas d'égalité, la seconde carte est retournée, etc. Un joker bat toutes les autres cartes normales. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté toutes les cartes et la partie. Si un joueur n'a plus de cartes au cours d'une bataille, l'autre joueur l'emporte.

**Pour trois joueurs minimum :** Mélangez les cartes et disposez-les, face cachée, dans une pile. Pour commencer, chaque joueur pioche une carte. Le joueur avec la réponse la plus



grande l'emporte et gagne toutes les cartes. Si au moins deux joueurs ont la même réponse la plus importante, il y a bataille. Chaque joueur pioche trois cartes dans la pile et retourne sa carte du dessus. (**Remarque** : tous les joueurs, et pas seulement les joueurs ex æquo, participent à la bataille.) Le joueur avec la réponse la plus grande l'emporte et gagne toutes les cartes. En cas d'égalité, la seconde carte est retournée, etc. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes. Le joueur avec le plus de cartes à ce moment-là remporte la partie.

## Suggestions d'enseignement supplémentaires

### Mettre dans l'ordre

Donnez une carte à chaque élève. Demandez-leur de placer les cartes dans l'ordre croissant de leur réponse. Les élèves peuvent travailler en petits groupes, ou chaque élève peut accrocher sa carte sur un fil devant le tableau.

### Identifier

Distribuez les cartes de manière à ce que chaque élève de la classe ou du groupe ait le même nombre de cartes. Demandez-leur de montrer une carte avec une réponse spécifique.

Vous pouvez par exemple leur demander de montrer une carte avec un produit de 18. Les élèves doivent alors montrer les cartes avec un produit de 18, comme la carte  $6 \times 3$  ou  $9 \times 2$ . Il s'agit d'un moyen rapide d'évaluation des connaissances arithmétiques des élèves.

### Trouver une paire

Donnez une carte à chaque élève de la classe. Demandez-leur d'essayer de trouver d'autres élèves dont la carte comporte la même réponse.

DE

## Mathe-Denkarten

### Selbstüberprüfungsfunktion

Das am Rand jeder Grundrechenarten-Karte aufgedruckte dekorative Muster ist ein individueller Prüfcode, mit dem die Schüler ihre Antworten während des Spiels überprüfen können. Legen Sie die Karten dazu einfach entlang der Kanten zusammen, und sehen Sie sich das Muster an. Karten mit gleichen Ergebnissen weisen zueinander passende Muster auf.

*\* Häkchen am oberen und unteren Kartenrand zeigen den Schwierigkeitsgrad an. Stufe 1 ist am einfachsten.*

### Anfragen (Ab 2 Spielern)

#### Spielanleitung

Wählen Sie Ihre Karten aus: Karten für Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4\* oder eine Kombination daraus. Karten mischen (**ohne die Jokerkarten**), und fünf Karten verdeckt an jeden Spieler verteilen. Den übrigen Kartenstapel verdeckt ablegen. Ziel des Spiels: Karten mit gleichen Ergebnissen sammeln (Summen, Differenzen, Produkte oder Quotienten).

Welche Karten haben Sie auf der Hand? Sie brauchen Karten, die die gleichen Ergebnisse ergeben. Kartenpaare werden aufgedeckt vor dem Spieler abgelegt. Wählen Sie aus, welcher Spieler beginnt. Wenn Sie an der Reihe sind, fragen Sie bei einem Spieler an, ob er eine Karte hat, die das gleiche Ergebnis wie eine Ihrer Karten ergibt. Beispiel: Wenn Sie die Karte „ $3 + 9$ “ haben, könnten Sie fragen: „Hast du eine 12?“ Hat der andere Spieler eine Karte, deren Summe 12 ergibt, beispielsweise „ $6 + 6$ “, nehmen Sie die Karte und legen das Kartenpaar vor sich ab. Dann sind Sie erneut dran. Erhalten Sie ein „Nein“ als Antwort, müssen Sie eine Karte vom Stapel ziehen. Wenn Sie mit der gezogenen Karte ein weiteres Kartenpaar bilden können, legen

Sie es vor sich ab und sind erneut an der Reihe. Wenn nicht, nehmen Sie die Karte auf und behalten sie Anschließend ist der Spieler zu Ihrer Linken an der Reihe. **Alle Kartenpaare müssen aufgedeckt vor dem Spieler abgelegt werden.**

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie auch passende Karten (mit gleichen Ergebnissen) zu Ihren eigenen aufgedeckten Karten oder den aufgedeckten Karten anderer Spieler ablegen. Wenn Sie mit den aufgedeckten Karten eines anderen Spielers ein Kartenpaar bilden können, gehört dieses Ihnen. Legen Sie es vor sich ab. Wenn Sie keine Karten mehr haben, können Sie eine Karte vom Stapel ziehen und weiterspielen. Sobald alle Karten gespielt sind, hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, das Spiel gewonnen.

## Karten ziehen (Ab 2 Spielern)

### Spielanleitung

Wählen Sie Ihre Karten aus: Karten für Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4\* oder eine Kombination daraus. Karten mischen (**einschließlich der Jokerkarten**), und alle Karten verdeckt in Einschritten an alle Spieler verteilen. Ziel des Spiels: Karten mit gleichen Ergebnissen sammeln (Summen, Differenzen, Produkte oder Quotienten).

Welche Karten haben Sie auf der Hand? Sie brauchen Karten, die die gleichen Ergebnisse ergeben. Kartenpaare werden aufgedeckt vor sich abgelegt. Wählen Sie aus, welcher Spieler beginnt. Wenn Sie an der Reihe sind, ziehen Sie eine Karte von der Hand eines Spielers, ohne hinzuschauen. (Alternative Regel: Sie dürfen nicht zweimal hintereinander vom selben Spieler eine Karte ziehen.) Wenn Sie ein Kartenpaar bilden können, legen Sie es vor sich ab, und ziehen Sie erneut. Wenn nicht, nehmen Sie die Karte auf. Anschließend ist der Spieler zu Ihrer Linken an der Reihe. **Alle Kartenpaare müssen aufgedeckt vor dem Spieler abgelegt werden.**

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie auch passende Karten (mit gleichen Ergebnissen) zu Ihren eigenen aufgedeckten Karten oder den aufgedeckten Karten anderer Spieler ablegen. Wenn Sie mit den aufgedeckten Karten eines anderen Spielers ein Kartenpaar bilden können, gehört dieses Ihnen. Legen Sie es vor sich ab. Joker können überall anstelle einer passenden Karte eingesetzt werden. Wenn Sie keine Karten mehr haben, können Sie eine Karte von einem anderen Spieler ziehen und weiterspielen. Sobald alle Karten gespielt sind, hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, das Spiel gewonnen.

## Mathe-Memory (Ab 2 Spielern)

### Spielanleitung

Wählen Sie Ihre Karten aus: Karten für Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4\* oder eine Kombination daraus. Karten mischen (**einschließlich der Jokerkarten**) und verdeckt in Längs- und Querreihen auslegen. Ziel des Spiels: Karten mit gleichen Ergebnissen sammeln (Summen, Differenzen, Produkte oder Quotienten).

Wählen Sie aus, welcher Spieler beginnt. Wenn Sie an der Reihe sind, wählen Sie zwei beliebige Karten aus und decken diese auf. Wenn Ihre Karten die gleichen Ergebnisse ergeben, legen Sie das Kartenpaar aufgedeckt vor sich ab, und decken Sie erneut zwei Karten auf. Wenn die Karten kein Paar bilden, können Sie auch versuchen, eine oder beide passenden Karten (mit gleichen Ergebnissen wie bereits aufgedeckte Karten) zu Ihren eigenen aufgedeckten Karten oder den aufgedeckten Karten anderer Spieler zu legen. Wenn Sie mit den aufgedeckten Karten eines anderen Spielers ein Kartenpaar bilden können, gehört dieses Ihnen. Legen Sie es vor sich ab. Wenn Sie ein Kartenpaar bilden können, sind Sie erneut an der Reihe. Wenn nicht, werden die ursprünglich gezogenen Karten wieder verdeckt abgelegt, und der Spieler zu Ihrer Linken ist an der Reihe. Ein Joker kann überall anstelle einer passenden Karte eingesetzt werden. Sobald alle Karten gespielt sind, hat

der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, das Spiel gewonnen.

## Mathe-Schlacht (Ab 2 Spielern)

### Spielanleitung

**Für 2 Spieler:** Wählen Sie Ihre Karten aus: Karten für Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4\* oder eine Kombination daraus. Karten mischen (einschließlich der Jokerkarten) und Kartenstapel verdeckt ablegen. Ziel des Spiels: Alle Karten zu erobern.

Zu Beginn zieht jeder Spieler eine Karte vom Kartenstapel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt und erhält beide Karten. Nun zieht jeder Spieler wieder eine Karte und so weiter. Bei einem Gleichstand (d. h., wenn beide Kartenergebnisse gleich sind) müssen die Spieler gegeneinander in die „Schlacht“ ziehen. Jeder Spieler zieht drei Karten vom Kartenstapel und deckt die oberste Karte auf. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt und erhält alle acht Karten. Gibt es bei den obersten Karten wieder einen Gleichstand, wird auch die zweite Karte aufgedeckt usw. Joker sind höher als alle anderen Karten. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler alle Karten hat. Dieser Spieler ist dann der Gewinner. Steht ein Spieler während einer Schlacht ohne Karten da, gewinnt der andere Spieler.

**Ab 3 Spielern:** Karten mischen und Kartenstapel verdeckt ablegen. Zu Beginn zieht jeder Spieler eine Karte. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt und erhält alle Karten. Wenn zwei oder mehr Spieler mit dem höchsten Ergebnis Gleichstand haben, gibt es eine Schlacht - jeder Spieler zieht drei Karten vom Kartenstapel und deckt die oberste Karte auf. (Hinweis: Alle Spieler müssen an der Schlacht teilnehmen, nicht nur diejenigen mit dem Gleichstand.) Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt und erhält alle Karten. Gibt es bei den obersten Karten wieder einen Gleichstand, wird auch die zweite Karte aufgedeckt usw. Das Spiel wird so lange

fortgesetzt, bis ein Spieler keine Karten mehr hat. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten hat, hat das Spiel gewonnen.

## Zusätzliche Lerntipps

### In eine Reihenfolge setzen

Geben Sie jedem Schüler eine Karte. Jeder Schüler soll nun die Karten in der Reihenfolge der Ergebnisse auslegen - vom niedrigsten zum höchsten Wert. Die Schüler können in Kleingruppen arbeiten. Alternativ kann jeder Schüler vorne im Klassenzimmer seine Karte mit einer Wäscheklammer an einer Wäscheleine befestigen.

### Karten erkennen

Verteilen Sie die Karten so, dass jeder Schüler in der Klasse oder Gruppe die gleiche Anzahl an Spielkarten hat. Fordern Sie die Schüler nun auf, die Karte hochzuhalten, die ein bestimmtes Ergebnis darstellt.

Beispiel: Sie sagen „Haltet die Karte hoch, deren Produkt 18 ist“. Die Schüler sollten die Karten hochhalten, deren Produkt 18 ist, zum Beispiel die Karte  $6 \times 3$  oder die Karte  $9 \times 2$ . Das ist eine rasche Methode, die Kenntnisse der Schüler zu den Grundrechenarten zu überprüfen.

### Partner finden

Geben Sie jedem Schüler der Klasse eine Karte. Nun soll jeder Schüler andere Schüler finden, die Karten mit demselben Ergebnis in der Hand halten.

Original game concepts by Linda M. Pattermann, an award-winning teacher who has worked with children in mathematics for over 25 years.

© 2015 Learning Resources, Inc. Printed under licence with ETA hand2mind®.  
All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.



**Learning  
Resources®**

Your opinion matters! Visit  
[LearningResources.co.uk](http://LearningResources.co.uk)  
to write a product review.

Like  
us on



© Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM2863-UK-GUD

Hecho en China.  
Fabriqué en Chine.  
Hergestellt in China.

Conservar estos datos.  
Informations à conserver  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere  
Nachfragen auf.