

# Das Mathe-Quiz - Spielanleitung

Die Quizspiele aus der KLEINES GENIE Talent School-Reihe wurden so entwickelt und gestaltet, dass Kinder unterschiedlicher Altersstufen problemlos miteinander spielen können. Wie kann ein 6-jähriges Kind sich im selben Spiel mit einem 10-jährigen Kind messen? Während des Spielverlaufs muss jedes Kind Aufgaben lösen, die seiner aktuellen Altersstufe entsprechen. So werden die individuellen Fähigkeiten der Kinder entsprechend herausgefordert. Jüngere Kinder erweitern ihr Wissen spielerisch ganz nebenbei, indem sie von den älteren Kindern lernen. Durch die Interaktion der Kinder während des Spieles werden Sozialisierungsprozesse unterstützt und das kooperative Lernen wird angeregt, was typische Nebenwirkungen von Gruppenaktivitäten sind.

## SPIELZIEL

Sieger ist, wer durch richtiges Antworten als erster 4 Medaillen gewonnen hat.

## DER DREHPFEIL

Das Rad des Drehpfeils zeigt zwei Bereiche an. Der innere Ring gibt an, wie viele Felder ein Spieler seine Spielfigur auf dem Spielplan vorwärts ziehen darf (1-3 Felder). Landet der Drehpfeil auf dem Feld STOP, darf der Spieler kein Feld vorwärts ziehen. Der äußere Ring mit den Zahlen 1-10 wird für die Minispiele benötigt.



## SPIELVORBEREITUNG

- Zuerst müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden.
  - Der Drehpfeil muss, wie in der Abbildung zu sehen, zusammengebaut werden.
  - Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Quizkarten und die Spielchips werden auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt.
  - Die Sonderkärtchen für die Minispiele und die Medaillen bleiben bis zu ihrem Einsatz in der Schachtel.
  - Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- Sind alle Spieler noch sehr jung (5 oder 6 Jahre alt), wird ein älteres Kind oder ein Erwachsener zum Spielleiter bestimmt. Der Spielleiter liest die Fragen vor, überprüft die Antworten und kann die Kinder bei schwierigen Aufgaben unterstützen.

## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Je nach Alter startet er wie folgt:

- **5-6 Jahre:** Der Spieler dreht den Drehpfeil und zieht seine Spielfigur die vom Pfeil angezeigte Anzahl Felder auf dem Spielplan vorwärts. Im weiteren Spielverlauf werden die Anweisungen auf den Spielfeldern ausgeführt, auf denen die Spielfigur zu stehen kommt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

- **Ab 7 Jahren:** Der Spieler zieht eine Quizkarte vom Stapel und gibt sie dem ersten Spieler links von ihm, der bereits lesen kann. Dieser Spieler liest zu Spielbeginn die erste Frage auf der Karte und die Antwortmöglichkeiten laut vor.

Im Spielverlauf wird dann immer die Frage auf der Karte vorgelesen, die der Farbe des Feldes entspricht, auf der die Spielfigur des Spielers, der gerade an der Reihe ist, steht.

**ANMERKUNG:** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf wählen, ob er eine Frage der **himmelblau** Seite (einfachere Fragen) oder der **violett** Seite (schwierigere Fragen) beantworten möchte.

- Antwortet der Spieler richtig, dreht er den Drehpfeil und zieht seine Spielfigur die vom Pfeil angezeigte Anzahl Felder auf dem Spielplan vorwärts. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Antwortet der Spieler falsch, darf er seine Spielfigur nicht vorwärts ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Passiert ein Spieler nach einer Runde das START-Feld auf dem Spielplan, bekommt er eine Medaille. Wer als erster 4 Medaillen gesammelt hat, gewinnt!**

## SONDERFELDER



### x2-FELD:

Der Spieler zieht eine Quizkarte vom Stapel und gibt sie dem ersten Spieler links von ihm, der bereits lesen kann. Dieser Spieler liest alle drei Fragen und Antwortmöglichkeiten auf der gewählten Seite vor. Nun darf sich der Spieler entscheiden, welche dieser Fragen er beantworten möchte. Ist die Antwort richtig, darf er den Drehpfeil drehen und darf doppelt so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen, wie der Pfeil anzeigt. Landet der Drehpfeil auf dem Feld STOP, muss der Spieler aussetzen und darf seine Spielfigur zwei Runden lang nicht vorwärts ziehen.



### TAUSCH-FELD:

Der Spieler muss seine bereits gesammelten Spielchips mit denen des Spielers rechts von ihm tauschen. Hat er noch keine Spielchips gesammelt, ist das Feld wirkungslos und der nächste Spieler ist an der Reihe.



### MINISPIEL-FELD:

Der Spieler wählt einen Mitspieler in seiner Altersklasse, den er zu einem Minispiel herausfordern möchte.



## ANMERKUNG:

Gibt es keinen Mitspieler in derselben Altersklasse, springt der Spielleiter ein, der die richtigen Antworten überprüft.

Je nach Alter wird folgendermaßen gespielt:

• **5-6 Jahre:** Die Spieler ziehen jeweils 1 Sonderkärtchen und drehen es auf die blaue Seite. Nun müssen sie die drei Zahlen laut richtig vorlesen und in die richtige Reihenfolge bringen. Wer das fehlerfrei schafft, bekommt einen Spielchip (das können auch beide Spieler sein).

• **Ab 7 Jahren:** Der jüngere Spieler dreht den Drehpfeil. Der äußere Ring mit den Zahlen 1-10 steht für das kleine Einmaleins. Es gilt die Reihe des Einmaleins, wo der Drehpfeil zu stehen kommt. Die Spieler ziehen jeweils 10 Sonderkärtchen und drehen sie auf die gelbe Seite. Nun versuchen sie, alle Zahlen richtig zu nennen, die zu der gesuchten Reihe des kleinen Einmaleins passen. Wer das fehlerfrei schafft, bekommt einen Spielchip (das können auch beide Spieler sein).

Der Drehpfeil zeigt die 3er-Reihe an



## ANMERKUNG:

Die Tabelle auf Seite 4 der Spielregel zeigt alle Reihen des kleinen Einmaleins. Damit kann sehr einfach kontrolliert werden, ob die gegebenen Antworten richtig sind.

Erhält ein Spieler einen Spielchip, darf er entscheiden, ob er diesen sofort als „Turbo“ einsetzen möchte, oder ihn lieber sammelt. Wenn er ihn einsetzt, darf er seine Spielfigur sofort 5 Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen und der Spielchip kommt zurück in die Schachtel.

Möchte er ihn sammeln, legt er den Spielchip unter seine Spielfigur und darf 1 Feld vorwärts ziehen. Sobald er 3 Spielchips gesammelt hat, bekommt er eine Medaille und darf seine Spielfigur auf das START-Feld setzen. Die Spielchips kommen zurück in die Schachtel.

# EINMALEINS

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100