

Wie spielt man SEQUO



Die Idee des Spiels ist es, alle 4 Teile von jeder Einmaleins- Reihe zu sammeln.

- Das Spiel ist für 2 - 4 Spieler geeignet.
- Es sind 11 Einmaleins-Sequenzen als Sets zu sammeln. Die Karten haben die Nummern: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11 und 12 (oben).
- Jedes Set beinhaltet 4 Karten.
- Die Sequenzen des Einmaleins sind aufgeteilt in 4 Teile nach Farbe - blau, rot, grün und lila.

Spielablauf

1. Der Spielgeber mischt die Karten und gibt jedem Spieler 8 Karten.
2. Die übrigen Karten werden verdeckt in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.
3. Die Spieler dürfen den anderen Spielern nicht Ihre Karten zeigen.
4. Spieler A, links vom Spielgeber, fängt an, indem er einen der anderen Spieler nach einer Karte fragt, die er für die Vervollständigung eines Einmaleins-Sets benötigt. Spieler A muss mindestens 1 Karte in seinem Set haben. Beispiel: „Hast Du eine 4er Reihe in blau?“ Der Spieler A muss exakt die Zahl in der Farbe benennen, die er benötigt, um eine Karte vom Mitspieler zu erhalten. Spieler A kann weitere Mitspieler um Karten fragen, bis er/sie einen Fehler macht oder ein Spieler, der gefragt wurde, die passende Karte nicht hat. Falls dies geschieht, muss Spieler A eine Karte aus dem Stapel in der Mitte nehmen.
5. Der Spieler, der als Letztes gefragt wurde, ist als nächstes an der Reihe zu spielen.
6. Der Spieler mit der größten Anzahl an kompletten Einmaleins-Sets, ist der Gewinner.

SEQUO für jüngere Kinder

- Wähle aus, welche Einmaleins-Sets du im Spiel benutzen möchtest- ein Minimum sind 2 Sets, also 8 Karten.
- Die Kinder, die gerade angefangen sind das Einmaleins zu lernen, dürfen zu der Einmaleinsraster Karte zurückgreifen.

Andere lustige Spiele, die Du spielen kannst:

Einmaleins-Paare/ Pelmanism (visuelles Memory) 2 oder mehr Spieler

Mische alle 44 Spielkarten und lege sie umgedreht auf den Tisch. Die Spieler wechseln sich ab und drehen 2 Spielkarten um, dann wird geguckt, ob man ein gleiches Paar hat; z.B. 12 blaue Nummer und 12 grüne Nummer ist ein Paar. Wenn die Spieler ein Paar haben, legen sie es an die Seite und dürfen noch einmal spielen,

solange bis kein weiteres Paar gefunden wird. Wenn kein Paar gefunden wird, werden die Karten wieder verdeckt unter den Stapel gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gewinner ist, wer die meisten Paare am Ende des Spiels hat.

Einmaleins-Snap (Processing Speed) - 2 Spieler

Der Spielgeber mischt alle 44 Spielkarten und legt sie verdeckt auf den Tisch, dann werden die Karten zwischen den Spielern aufgeteilt. Die Spieler legen gemeinsam die oberste Karte aufgedeckt vor sich auf den Tisch in einem neuen Stapel. Wenn Sie sehen, dass Karten die gleiche Zahl haben müssen Sie „Snap“ rufen. Die Person, die als erstes „Snap“ sagt, darf alle Karten aus dem aufgedeckten Stapel nehmen und verdeckt in den eigenen Stapel nach unten legen. Die Spieler spielen solange bis der Gewinner alle Karten hat.

× 2

Diese Zahlen sind immer gerade:

2, 4, 6, 8, 10, 12, etc.

× 3

Diese Zahlen sind gerade und ungerade, immer mit einer Differenz von 3:

ung.	gerade	ung.	gerade
3	6	9	12

× 4

Diese Zahlen sind immer gerade:

4, 8, 12, 16, etc.

× 5

Diese Zahlen enden immer auf **5** oder **0**:

5, 10, 15, 20, etc.

× 6

Eine Zahl, die man sich merken muss: $6 \times 6 = 36$

Die Endung ist immer gerade:

2, 4, 6, 8 oder 0

× 7

Eine Zahl, die man sich merken muss: $7 \times 7 = 49$

× 8

Man merke:

$56 = 7 \times 8$ 5 6 7 8

Die Endung ist immer gerade:

2, 4, 6, 8 oder 0

× 9

Die Quersumme ist immer 9:

$2 \times 9 = 18$ $1+8 = 9$

$3 \times 9 = 27$ $2+7 = 9$

$4 \times 9 = 36$ $3+6 = 9$

× 10

Wenn Du eine Zahl mit **10** malnimmst, musst Du nur eine **0** anfügen:

$6 \times 10 = 60$

$110 \times 10 = 1.110$

× 11

Zähle 10 + 1 dazu

Bis 99 sind es alles **Schnapszahlen**:

22, 33, 44, etc.

× 12

Zähle 10 + 2 dazu

Die Zahlen sind alle gerade:

12, 24, 36, etc.

Die Symbole auf den Karten ×4 und ×9 haben welche Form und warum?

Es sind **Quadratzahlen**: 1, 4, 9, 16

Quadratzahlen werden mit sich selbst multipliziert.

$1 \times 1 = 1$

$2 \times 2 = 4$

$3 \times 3 = 9$

Die Symbole auf den Karten ×2, ×3, ×5, ×7 und ×11 haben welche Form und warum?

Es sind **Primzahlen**: 2, 3, 5, 7, 11

Primzahlen kann man nur durch sich selbst oder 1 teilen.

Wie heißen die Symbole?

Dreieck ×3

Viereck ×4

Fünfeck ×5

Sechseck ×6

Siebeneck ×7

Achteck ×8

Neuneck ×9

Zehneck ×10

Elfleck ×11

Zwölfleck ×12