

ÉDITIONS
LOISIRS
ET PÉDAGOGIE

apprendre

—
Le jeu des tables de multiplication

Das Einmaleins-Spiel

The multiplication game

Quanto

Quanto



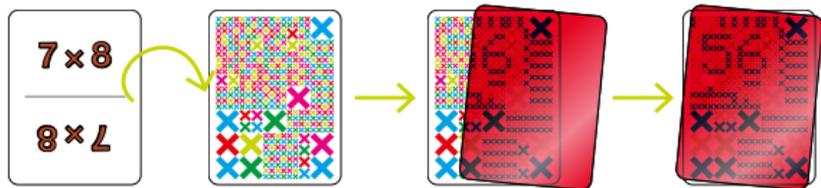
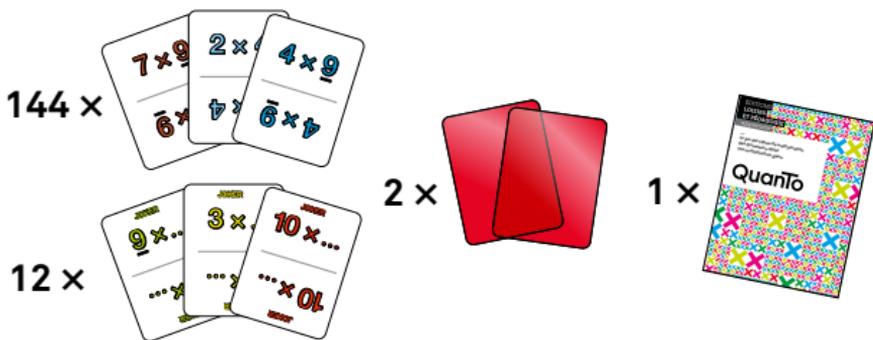
Apprendre et réviser les tables de multiplication de 1 à 12 de façon ludique.



Das Einmaleins von 1 bis 12 auf spielerische Art erlernen.



A fun way to learn and practice multiplication tables from 1 to 12.



Quanto



Was ist Quanto?

Quanto ist ein Wettkampfspiel, mit dem man das Einmaleins von 1 bis 12 auf vergnügliche Art erlernen und üben kann.

Woher kommt das Spiel?

Ursprünglich wurde Quanto als Lernhilfe für junge Menschen mit Lernschwierigkeiten entwickelt. In seiner aktuellen Form wird es zum Spielen in der Familie, in der Schule und in jedem beliebigen anderen Zusammenhang herausgegeben.

Was ist das Besondere an diesem Spiel?

Quanto setzt spielerische Lernmethoden ein, die sich von jenen des traditionellen Schulzyklus unterscheiden und ihn ergänzen. Bei der Gestaltung der Karten wurde besonders auf optimale Lesbarkeit geachtet. Dies ermöglicht es jedem Spieler – unabhängig von seinen Fähigkeiten – auf seine eigene Weise und in seinem eigenen Tempo zu lernen.

Wer kann Quanto spielen?

Spielen können alle, die angefangen haben, das Einmaleins zu lernen. Quanto ist für 1 bis 10 Spieler vorgesehen.

Inhalt des Spiels

- 144 Karten mit den Produkten des Einmaleins von 1 bis 12
- 12 Jokerkarten
- 2 Zauberkarten (transparenter roter Filter), mit denen man das Resultat jeder Rechenoperation auf der Rückseite sichtbar machen kann

Wie wird gespielt?

1. Klassischer Wettkampf

Wer alle Karten gewonnen hat, ist Sieger

- Alle Karten werden gemischt. Dann wird an alle Spieler die gleiche Anzahl Karten verdeckt verteilt (z.B. 20 Karten pro Spieler bei 4 Mitspielern für eine Partie von ca. 20 Minuten).

- Alle Spieler legen ihre Karten immer noch verdeckt in einem Stapel vor sich auf den Tisch.
- Alle Spieler heben gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels ab und legen sie offen auf den Tisch.
- Der Spieler mit dem höchsten Resultat gewinnt die Runde. Er sammelt alle gespielten Karten ein und legt sie unter seinen Stapel.
- Die Partie ist beendet, wenn einer der Spieler alle Karten des Spiels gewonnen hat.

Wichtig

- > Wenn ein Spieler eine Jokerkarte hat, kann er den Wert wählen, mit dem er das höchste Resultat erzielt.
- > Wenn zwei Operationen ein gleichwertiges Resultat ergeben, wird eine Ausscheidung durchgeführt, um den Gewinner unter den beiden Spielern zu ermitteln. Auf jede der fraglichen Karten legen sie eine erste Karte verdeckt und danach eine zweite Karte offen hin. Das höhere Resultat gewinnt.

Variante

- > Man kann für jede Partie eine maximale Spieldauer festlegen. Es gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Karten hat.

2. Trainingswettkampf

Spielen Sie mit ausgewählten Kartenserien

- Je nach Niveau der Spieler wird nur mit einem Teil der Karten gespielt (z.B. nur mit der 1er- bis 5er-Reihe).

3. Beschleunigter Wettkampf

Multiplizieren und addieren Sie

- Das Resultat jeder Rechnung ergibt die Punktzahl jeder Karte. Die Partie ist beendet, wenn der erste Spieler 400 Punkte oder mehr erreicht hat.

4. Teufelswettkampf

Schnellrechenpiel (für fortgeschrittene Spieler)

- Wer als erster das höchste Resultat entdeckt und nennt, gewinnt die Runde (unabhängig davon, welcher Spieler die Karte gelegt hat).

5. Mini-Partien

Finden Sie ein Maximum an Resultaten innerhalb einer Minute

- Der erste Spieler legt einen Stapel von 20 Karten verdeckt vor sich hin.
- Er darf eine Minute lang die Karten eine nach der anderen vom Stapel ziehen und die Resultate laut ausrufen, während eine andere Person die Resultate überprüft. Der Spieler bildet zwei Stapel: auf einen Stapel legt er die Karten mit den richtigen Resultaten und auf den anderen jene mit den falschen Resultaten. Am Schluss zählt er die Anzahl Karten mit dem richtigen Resultat.
- Alle Spieler kommen nacheinander dran und wiederholen diesen Vorgang. Das Spiel gewinnt derjenige Spieler, der für die meisten Karten das richtige Resultat wusste.

Wichtig

- > Mit dieser Spielvariante lässt sich feststellen, welche Multiplikationstabellen ein Spieler weiter üben muss.

6. Umgekehrte Rechnung

Bestimmen Sie anhand des Resultats die Multiplikation

- Alle Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel aufgelegt.
- Mit Hilfe der Zauberkarte wird das Resultat der ersten Karte sichtbar gemacht.
- Der erste Spieler, der eine dem Resultat entsprechende Einmaleinsrechnung (zwischen 1 und 12) findet, darf die Karte behalten.

Variante

- > Durch Begrenzung der Spielzeit kann man den Spielern die Aufgabe erschweren.

7. Zahlenjagd

Entdecken Sie als erster die richtige Karte

- Eine Anzahl Karten (oder alle Karten, um es schwieriger zu machen) wird offen auf dem Tisch ausgelegt.
- Ein Spieler sagt einen Wert zwischen 2 und 144 an.
- Das Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich die entsprechende Rechnung zu finden.
- Der Spieler, der als erster die richtige Karte bezeichnet, erhält 1 Punkt.
- Wenn der angesagte Wert keinem Produkt des Einmaleins von 1 bis 12 entspricht, erhält der erste Spieler, der «unmöglich!» ruft, 1 Punkt.
- Wenn die Karte mit der entsprechenden Rechnung existiert, aber nicht auf dem Tisch liegt, sagt der Spieler einen neuen Wert an.
- Gewinner ist derjenige Spieler, der als erster 15 Punkte hat.

Es gibt noch zahlreiche andere Spielvarianten. Sie können auch Ihre eigenen Regeln erfinden.

Mehr Varianten und pädagogische Ideen gibt es auf www.quanto-game.ch

Der Ursprung von Quanto

Quanto wurde 2012 von Le Repuis entwickelt, einem spezialisierten Berufsbildungszentrum mit Sitz in Grandson (Schweiz). Die ersten Karten wurden in dieser Institution hergestellt. Die Lernenden von Le Repuis waren von der Wahl des Namens bis zu den verschiedenen Spielvarianten von Anfang an in die Entwicklung des Spiels einbezogen. Die Lehrpersonen haben die verschiedenen Strategien der Lernenden zum Erlernen des Einmaleins beobachtet und ihre Beobachtungen in die Entwicklung des Spiels einfließen lassen.

Über Le Repuis

Le Repuis unterstützt Lernende durch eine individualisierte, den Wissenstransfer begünstigende Pädagogik. Durch die Entwicklung der Verbindung zwischen theoretischen und praktischen Kenntnissen erleichtert Le Repuis das Lernen und fördert gleichzeitig die soziale und berufliche Selbstständigkeit der Lernenden.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144