

Spielregeln

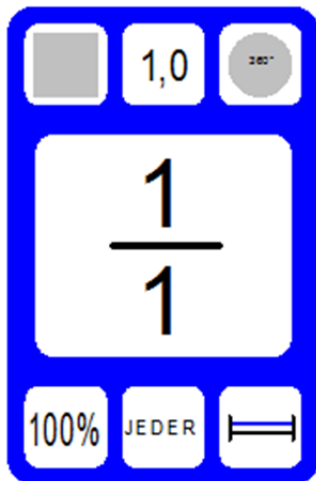
Mathematik-Mau-Mau

Das Spiel kann von 2–6 Spielern gespielt werden. Ziel des Spieles ist es, alle Karten von der Hand abzulegen. Jeder Spieler bekommt sieben Karten zu Beginn ausgeteilt. Diese nimmt er verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt. Die erste Karte wird vom Stapel genommen und umgedreht auf den Tisch gelegt. Diese ist die Startkarte. Wenn es eine Aktionskarte ist, dann wird diese umgedreht, und unter den verdeckten Stapel gelegt. Die weiteren Karten werden nun auf diese Karte abgelegt und somit bildet er den Ablagestapel. Der Stapel kann dann genommen werden und gemischt werden, wenn der Stapel mit den verdeckten Karten nicht mehr ausreicht. Der jüngste Spieler in der Runde beginnt mit dem Spiel.

In den nun folgenden Spielrunden darf der jeweilige Verlierer starten. Kann ein Spieler keine Karte ablegen, muss er eine Karte vom verdeckten Stapel nehmen. Kann er diese ablegen, darf er diesen Zug noch machen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Abgelegt werden darf die gleiche Darstellungsform und der gleichen Werte, der auf der Mitte der Spielkarte dargestellt ist. Die Aktionskarten dürfen jederzeit abgelegt werden. Es darf keine zwei Aktionskarten aufeinander gelegt werden. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss er den anderen Spielern dieses signalisieren, indem er „Mau-Mau“ sagt. Der Spieler gewinnt diese Runde, wenn er die letzte Karte ablegen kann. Vergisst ein Spieler in der vorletzten Runde „Mau-Mau“ zu sagen, muss dieser 2 Karten zur Strafe ziehen. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat.

Die Karten sind ganz individuell für dieses Kartenspiel und für den gewünschten Lernerfolg erstellt worden. Um eine genauere Übersicht zu erhalten, wird jetzt an einem Beispiel für die Vorderseite und für die Rückseite wissenswertes erklärt:

Die Vorderseite einer Spielkarte



Die Spielkarten sind so aufgeteilt, dass der zu spielende Wert mit der zu spielenden Darstellung in die Mitte der Karte angeordnet ist. Die fehlenden sechs Darstellungen des gleichen Wertes, werden in der ersten Variante außen herum angeordnet. Diese rotieren nach einem bestimmten Muster. Bei der Variante zwei wurden die beiden Werte in der Mitte oben und Unten entfernt und erneut nach einem bestimmten Muster rotiert. Damit wird gewährleistet, dass alle Abbildungen gleich oft vorkommen. So auch bei den weiteren Varianten. Weiter Vorderseiten sind auf der beiliegenden CD-ROM enthalten.

Die Rückseite einer Spielkarte

Dies ist eine exemplarische Rückseite des Kartenspiels. Auf dieser Rückseite sind entsprechend der Schwierigkeitsstufe mit drei Sternen versehen. Die Rückseiten mit einem Stern bis hin zu vier Sternen sind dieser Rückseite so ähnlich, dass sie der Übersicht halber hier nicht noch extra abgebildet werden. Dies soll lediglich einen Eindruck verschaffen, wie die Rückseiten aussehen.



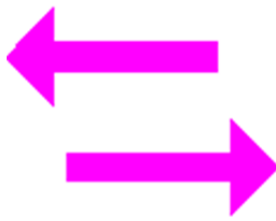
Die Aktionskarten

Es gibt vier verschiedene Aktionskarten. Bei den Schülern sind diese Karten wahrscheinlich eher unter „Joker-Karten“ bekannt. Generell ist festgelegt, dass man diese Karte jederzeit auf alle Spielkarten gelegt werden dürfen, nicht aber auf einer anderen Aktionskarte. Der Spieler der anschließend an der Reihe ist, muss eine Karte passend zu der Karte unter dieser Aktionskarte legen, außer der Spieler der Aktionskarte darf sich etwas „wünschen“.

Zwei Ziehen:



Wenn die Spielkarte mit diesem Symbol von einem Mitspieler gelegt wird, dann muss der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, 2 Karten ziehen. Und der Spieler darf keine weiteren Karten ablegen und der übernächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn dieses Symbol auf einer Spielkarte von einem Mitspieler gelegt wird, dann wechselt sich die Spielrichtung. Das bedeutet, wenn vorher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, dann wird jetzt gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Aussetzen:



Wenn diese Spielkarte mit diesem Symbol von einem Mitspieler gelegt wird, dann muss der Spieler der eigentlich als nächstes an der Reihe ist aussetzen und der übernächste Spieler ist an der Reihe. Somit wird der nächste Spieler übersprungen, bzw. muss in der Runde aussetzen.

Wünschen:



Wenn dieses Symbol auf der Spielkarte von einem Mitspieler gelegt wird, dann darf der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, sich eine Farbe oder einen Wert wünschen. Die nächste Karte die gespielt wird, muss dann den Wert oder die gewünschte Darstellung aufweisen.