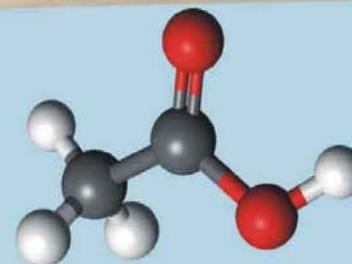


Chemundo[®]

- MORE THAN A CARD-GAME -



Support & Links:
www.eduris.de



© 2003 by
eduris[®]

Jahr der
Chemie
2003

Lernziele:

Anorganische Grundlagen

- Aufbau von Salzen aus Ionen
- Benennung von Salzen
- Stöchiometrie der Salze und Wertigkeit der Ionen

Organische Grundlagen

- Vertiefung der Nomenklatur im Bereich Grundlagen der Organik
- Homologe Reihen (Aufbau und Formeln in 2- und 3D)

Gefahrstoffsymbole und Gebotsschilder

Wie wird ein Lerneffekt erreicht?

Beim Ablegen der Karten muss der Name der Verbindung und/oder die Summenformel genannt werden (sonst: Strafkarte ziehen).





Anorganische Karten (AC-Kartensatz)

Kationen

Symbol
/Formel

Anionen

Hydrogenium



Chlorid



Carbonat



Natrium



Bromid



Nitrat



Magnesium



Iodid



Sulfat



Calcium



Hydroxid



Phosphat



Aluminium



$5 \times 8 =$

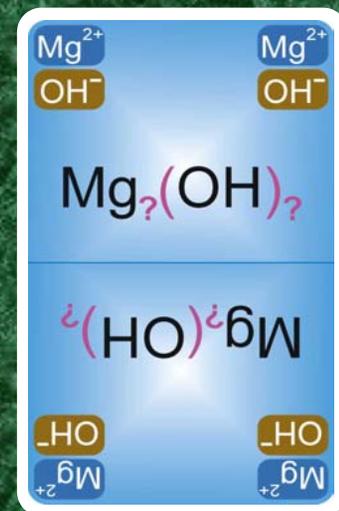
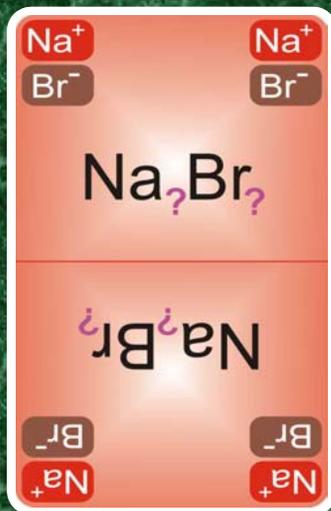
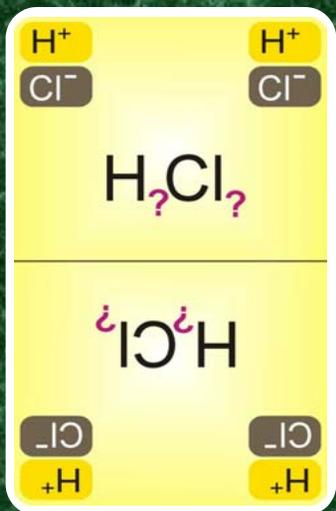
40

Salze, Säuren oder Wasser

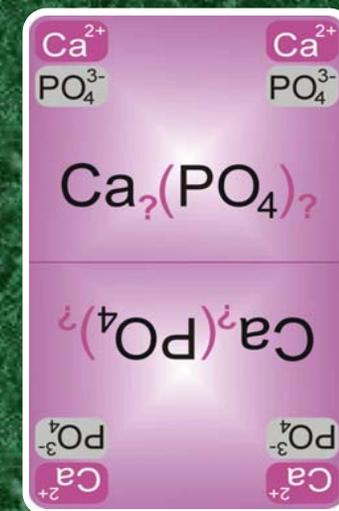
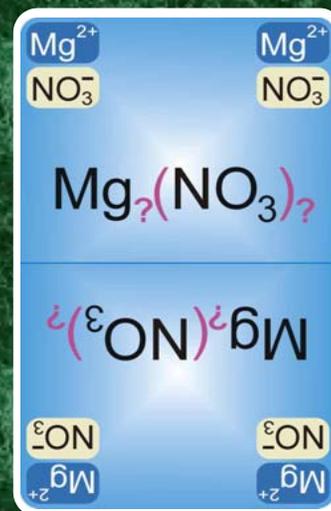
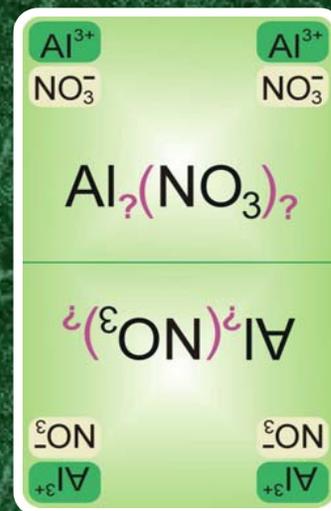
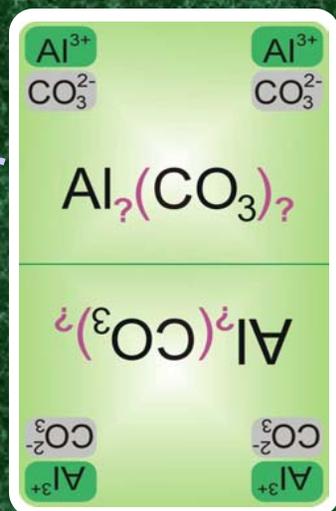
Anorganische Karten (AC-Kartensatz)

Beispiele:

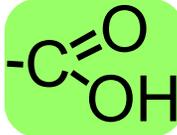
Salze mit der
Endung **-id**
hier inkl. HCl als
Säure zur Bildung
von Chloriden



Salze mit der
Endung **-at**



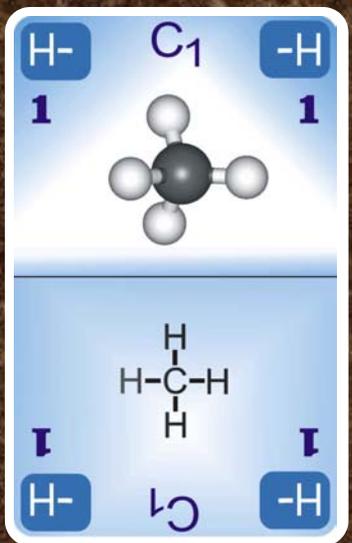
Organische Karten (OC-Kartensatz)

Homologe Reihe der	Vertreter jeweils von $n\text{-C}_1$ bis C_8	Merkmal:
Alkane	Methan -> Octan	Kein Substituent 
Alkanole (Alkohole)	Methanol -> Octanol	Alkohol-Funktion/Gruppe 
Alkanale (Aldehyde)	Methanal (<i>Formaldehyd</i>) -> Octanal (<i>Caprylaldehyd</i>)	Aldehyd-Gruppe 
Alkansäuren (Carbonsäuren)	Methan- bis Octansäure <i>Ameisensäure -> Caprylsäure</i>	Carbonsäure-Gruppe 
Chloralkane	Chlormethan -> Chloroctan	Chlorid-Funktion 

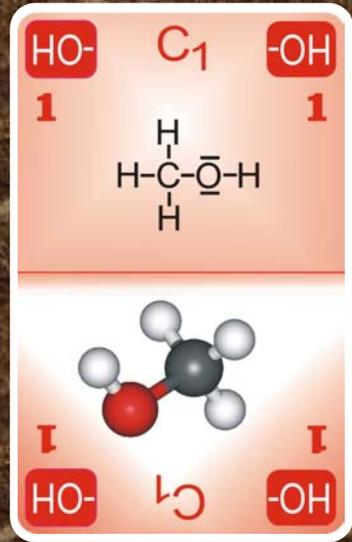
40

Organische Karten (OC-Kartensatz)

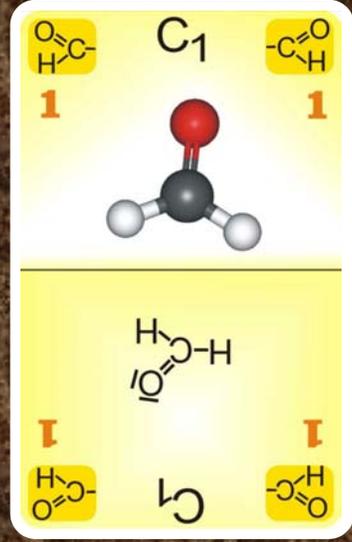
C₁-Beispiele:



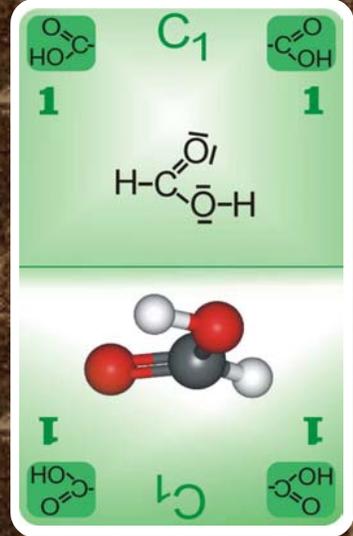
Methan



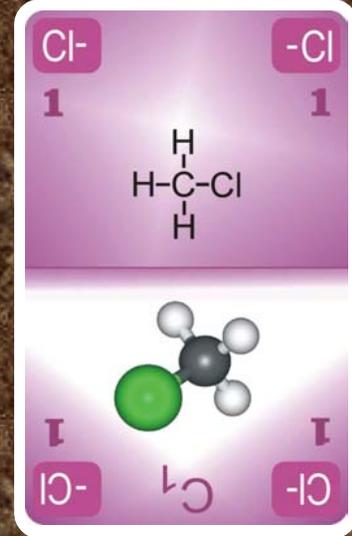
Methanol



Methanal
(Formaldehyd)



Methansäure
(Ameisensäure)



Chlormethan
(Methylchlorid)

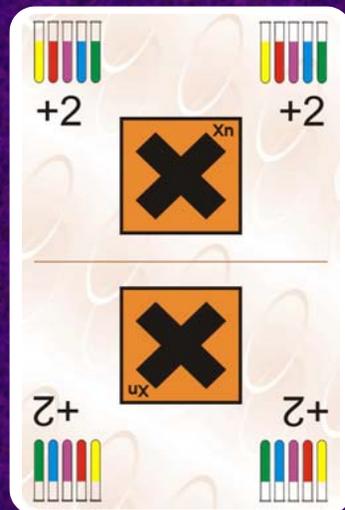
Aktionskarten (1)

Aktionskarten mit Gefahrstoffsymbolen und ihre Bedeutung



Nächster Spieler
zieht +3 Karten

Option: FW:

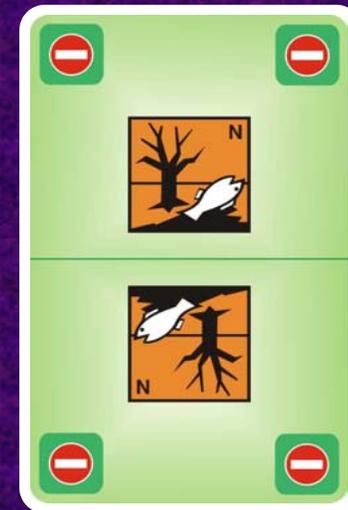


Nächster Spieler
zieht +2 Karten

Option: FW:



Alle Spieler außer
dem, der ausspielt,
ziehen +1 Karte



Nächster Spieler
muss aussetzen

FW = ‚Farbwechsel‘ - Wechsel der homologen Reihe (OC) oder Wechsel der Kationen-Gruppe (AC) durch Ansagen

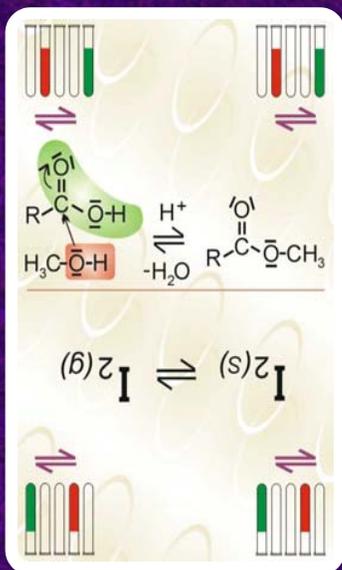
Aktionskarten (2)



Abwehr- u. Annullierkarte:
Spieler braucht nicht zu ziehen;
(Gefahrenabwehr)
Option: FW

„Farbwechsel-Karte“
Wechsel des Kations (AC)
oder der homologen Reihe
(OC-Blatt)

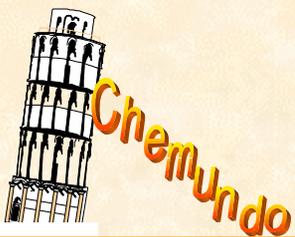
Aktionskarten (3)



Wechsel der Spiel-Umlaufrichtung + eingeschränkter Farbwechsel: ‚rot‘ oder ‚grün‘

Glücks- (X) Karte:
Sofortiges Ablegen einer beliebigen Karte auf dem Abwurfstapel oder Weitergeben einer beliebigen Karte an einen anderen Spieler, z. B. Loswerden des Schwarzen Peters.
Diese X-Karte kann nur auf ‚gelbe‘ Karten abgelegt werden;

Schw. Peter (C-Karte):
Beim Ablegen erhält der Spieler von jedem Mitspieler je 1 Karte; + Option zum FW; In Kombination mit X-Karte ohne Strafe;



Wichtig:

Beim Ablegen der Karten müssen

- die Gefahrstoffsymbole, die Gebotsschilder,
- die Wechsel auf die Kationen bzw. auf andere homologen Reihen (z. B. „ich wechsle auf Alkohole...“ etc.),
- die OC-Karten (Nomenklatur) oder
- die AC-Karten mit der richtigen Stöchiometrie richtig angesagt werden;

Ansonsten muss der Spieler eine Strafkarte ziehen.