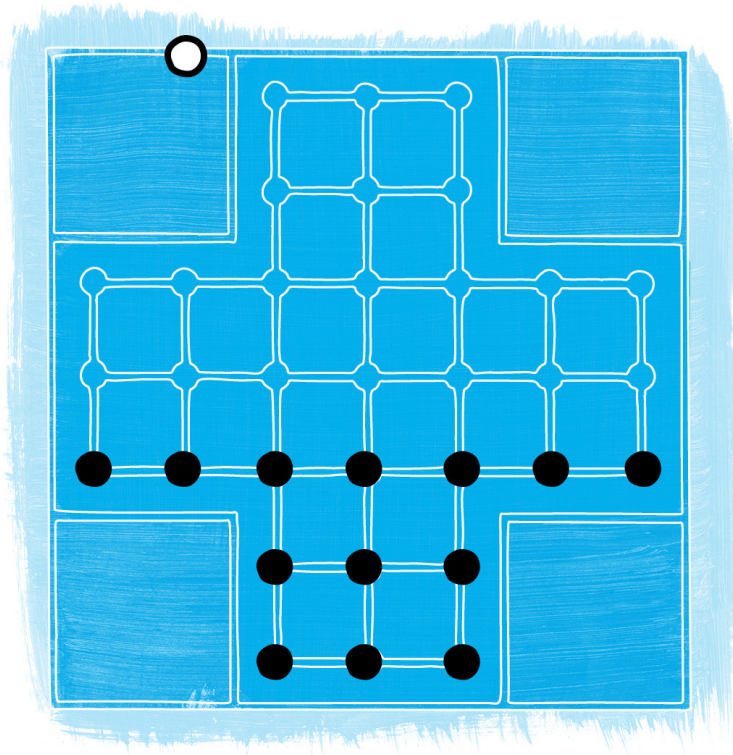


LABBÉ

Logisches Denken

MATHEMATISCHE BRETTSPIELE FUCHS UND GÄNSE

1 Spiel zur Anregung des mathematischen Denkens



DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

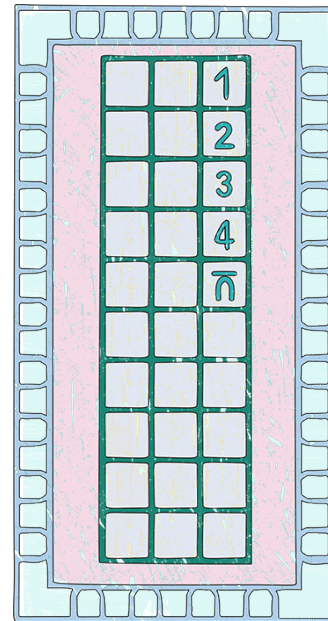
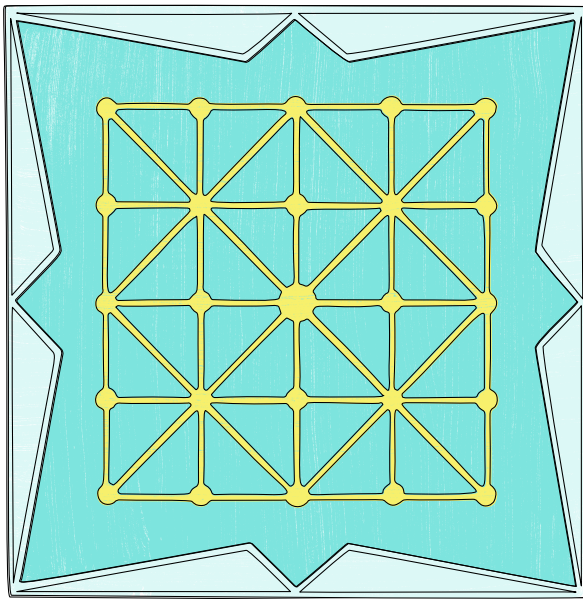
Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung „Seitenanpassung: keine“, bzw. „Tatsächliche Größe“ ausgewählt und ein Häkchen bei „Automatisch drehen und zentrieren“ gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

Verlag & Herausgeber: LABBÉ GmbH, Walter-Gropius-Str. 16, 50126 Bergheim, Deutschland, Telefon (02271) 4949-0, Fax (02271) 4949-49, E-Mail: labbe@labbe.de. Geschäftsführer: Michael Labbé, Ruth Labbé. Amtsgericht Köln, HRB 40029, Umsatzsteuer-ID: DE 121858465. Alle Rechte an diesem PDF liegen bei Labbé. Es ist ausdrücklich untersagt, das PDF, Ausdrücke des PDFs sowie daraus entstandene Objekte weiterzuverkaufen oder gewerblich zu nutzen. www.labbe.de

PDF 4381-02

MATHEMATISCHE BRETTSPIELE

Die hier gesammelten mathematischen Brettspiele sind Strategiespiele, die seit Urzeiten überall auf der Welt gespielt werden. Vielleicht spielten schon die Höhlenmenschen Vorläufer dieser Brettspiele, in dem sie am Lagerfeuer ein Ornament in den Sand zeichneten und dann mit Steinen oder Muscheln einzelne Züge machten. Das älteste Spiel dieser Sammlung ist sehr wahrscheinlich „Das königliche Spiel aus Ur“, das man vor 4.500 Jahren in Mesopotamien spielte. Die anderen Spiele kommen ursprünglich aus Ägypten, Skan-



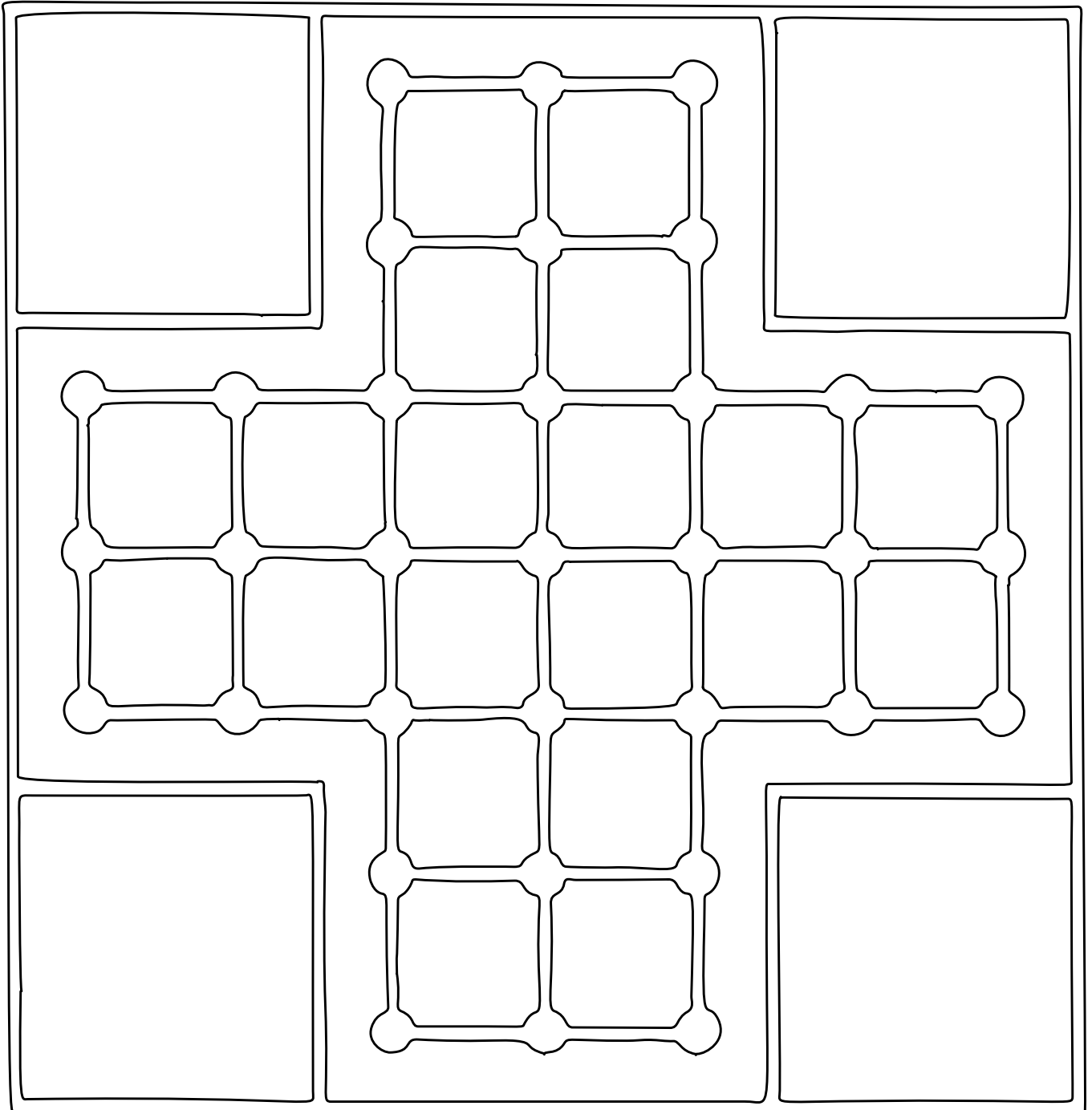
dinavien, Spanien, Indien, Japan, China usw. Im Gegensatz zu Würfelspielen, die auf das Prinzip des Zufalls beruhen, geht es bei diesen alten Spielen um Strategien, Problemlösungen und Nachdenken. Bei Strategiespielen müssen die Kinder nach Muster und Beziehungen suchen, was die Entwicklung von Zähl- und Planungsfähigkeiten fördert. Auch die Vorstellungskraft und die Befähigung für smarte Ideen werden gestärkt – genau das Richtige für unsere Kinder! Neben Kreativität und kritischem Denken ist gerade das Vermögen, Probleme lösen zu können, eine Schlüsselkompetenz für eine bessere Zukunft.

Die alten Spielfelder wurden von uns grafisch nachgearbeitet, und zwar so, dass sie sich leicht ausmalen lassen. So kann jedes Kind sein individuelles Spielbrett gestalten. Wenn man will, dass ein Spiel lange halten soll, kann man es auf einen Karton oder auf einem Brett aufziehen. Als Spielfiguren kann man Steine, Muscheln, Nüsse, Bohnen usw. nehmen.

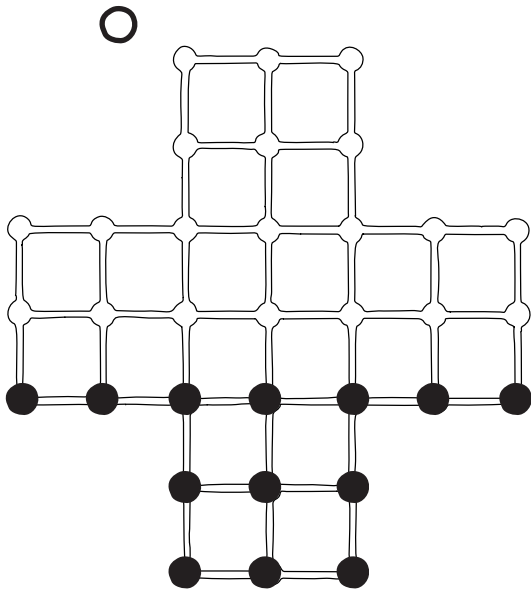
So, und jetzt loslegen: Spiel aussuchen ... ausdrucken ... ausmalen ... spielen!

Micha Labbé

FUCHS UND GÄNSE



FUCHS UND GÄNSE



Schon die Wikinger fanden es spannend, ob der Fuchs die Gänse verschlingt oder die Gänse den Fuchs vertreiben. Ein Spiel aus dem alten Island.

SPIELANLEITUNG

2 Spieler
1 + 13 Spielsteine

Die 13 Gänse stellen sich wie auf dem Bild an einer Seite des Spielfeldes auf. Der Fuchs lauert auf einem beliebigen weißen Kreisfeld. Fuchs und Gänse dürfen vorwärts, rückwärts oder seitlich ziehen. Die Gänse sind aber zuerst am Zug.

Nun ziehen Fuchs und Gänse abwechselnd, immer auf ein freies Nachbarfeld. Wenn hinter einer Gans ein Kreisfeld frei ist, kann der Fuchs sie überspringen und aus dem Spiel werfen. Mehrfachsprünge sind möglich.

Die Gänse gewinnen, wenn sie den Fuchs festsetzen und er sich nicht mehr bewegen kann. Der Fuchs gewinnt, wenn er so viele Gänse verschlingt, dass sie ihn nicht mehr festsetzen können.