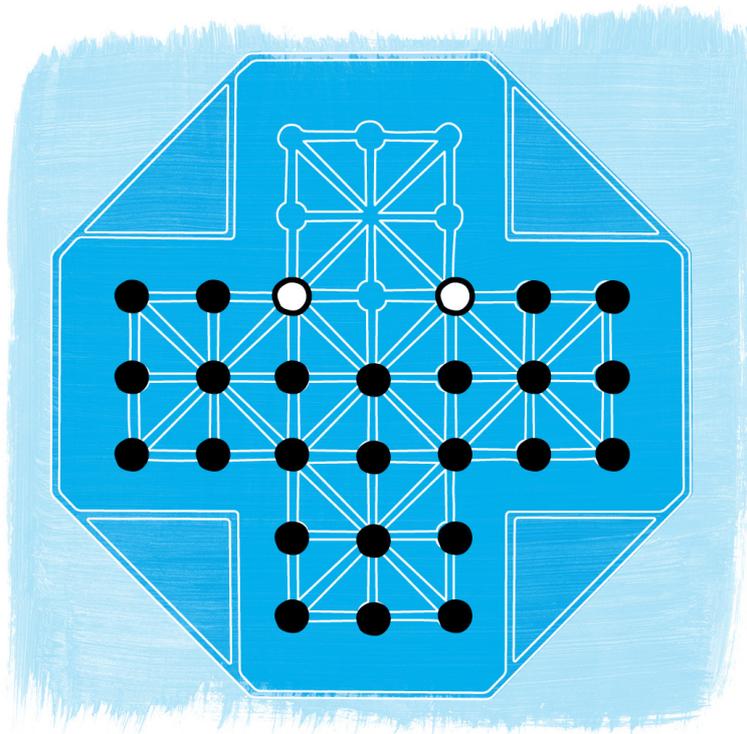


LABBÉ

Logisches Denken

MATHEMATISCHE BRETTSPIELE WÖLFE UND SCHAFE

1 Spiel zur Anregung des mathematischen Denkens



DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

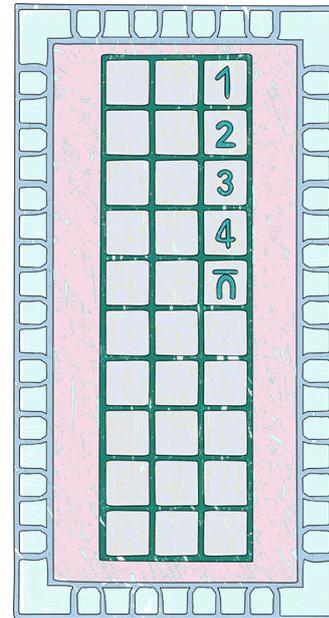
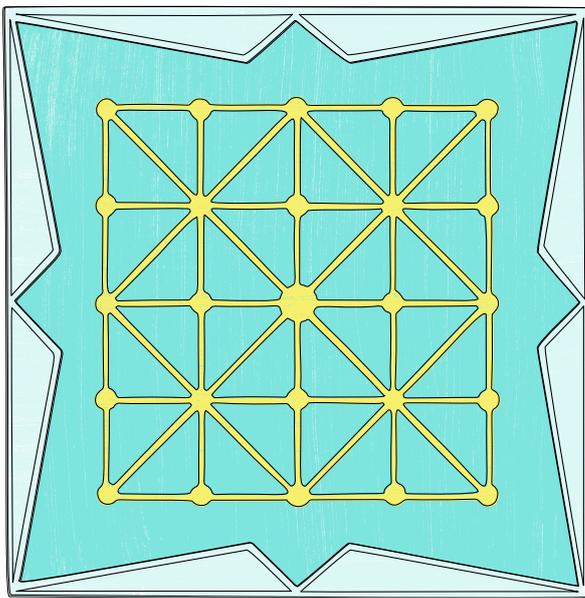
Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung „Seitenanpassung: keine“, bzw. „Tatsächliche Größe“ ausgewählt und ein Häkchen bei „Automatisch drehen und zentrieren“ gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

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, Ausdrucke des PDFs sowie daraus entstandene Objekte weiterzuverkaufen oder gewerblich zu nutzen. www.labbe.de

PDF 4381-03

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-



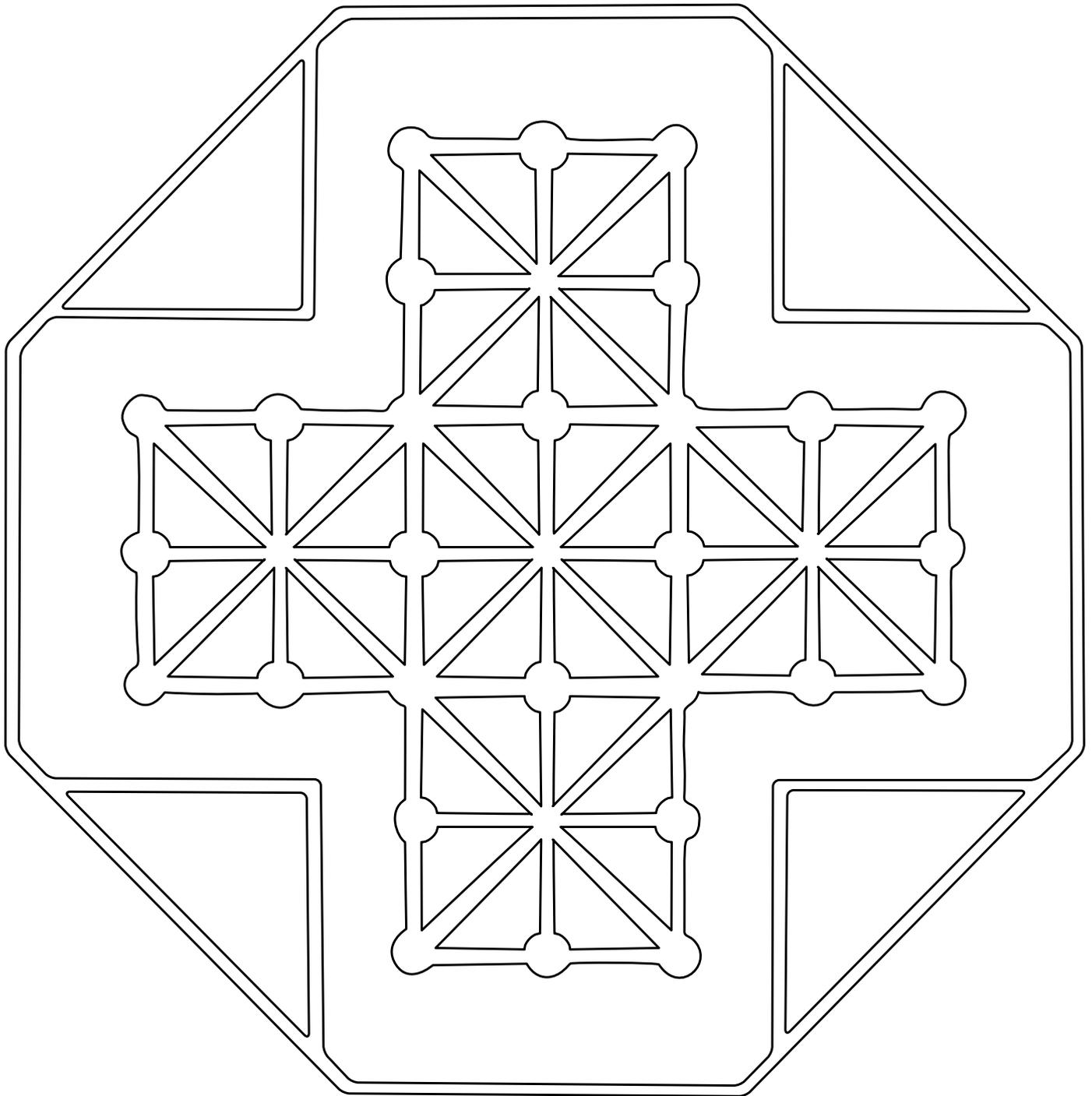
dinavien, Spanien, Indien, Japan, China usw. Im Gegensatz zu Würfelspielen, die auf das Prinzip des Zufalls beruhen, geht es bei diesen alten Spielen um Strategien, Problemlösungen und Nachdenken. Bei Strategiespielen müssen die Kinder nach Muster und Beziehungen suchen, was die Entwicklung von Zähl- 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.

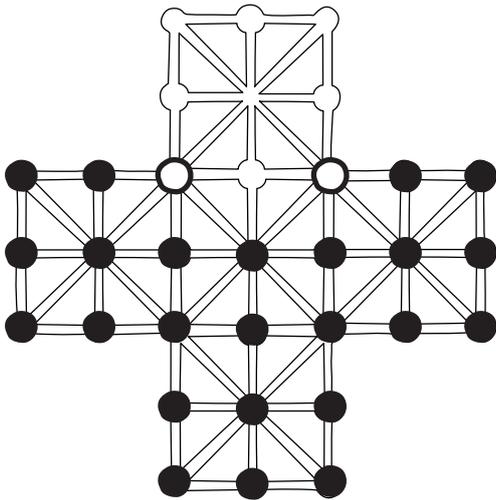
So, und jetzt loslegen: Spiel aussuchen ... ausdrucken ... ausmalen ... spielen!

Micha Labbé

WÖLFE UND SCHAFE



WÖLFE UND SCHAFE



Wenn die Schafe die Wölfe belagern,
ist das schon ganz schön mutig.

SPIELANLEITUNG

2 Spieler

2 + 24 Spielsteine

Zwei Wölfe treten zu Beginn gegen 24 Schafe an, so wie auf dem Bild.

Die beiden Wölfe behüten ihre Höhle, also den Spielfeldbereich ohne Schafe.

Die Schafe wollen die Höhle einnehmen. Sie dürfen immer nur ein Kreisfeld vorwärts oder rückwärts ziehen und können die Wölfe nicht durch Überspringen schlagen.

Die Wölfe dürfen in alle Richtungen ziehen, aber immer nur ein Kreisfeld pro Zug. Und sie müssen ein Schaf durch Überspringen schlagen, wenn dahinter ein freies Kreisfeld ist. Außerdem müssen Wölfe auch mehrere Schafe durch Überspringen schlagen, wenn das in einem Zug möglich ist. Die geschlagenen Schafe werden aus dem Spiel genommen.

Die Schafe gewinnen, wenn sie alle neun Kreisfelder der Wolfshöhle besetzt haben. Die Wölfe gewinnen, wenn sie 15 Schafe geschlagen haben.