



FRAGE

Wer macht den letzten Zug?

ZIEL

vermuten und überprüfen

MATERIAL

ohne

BESCHREIBUNG

Regeln:

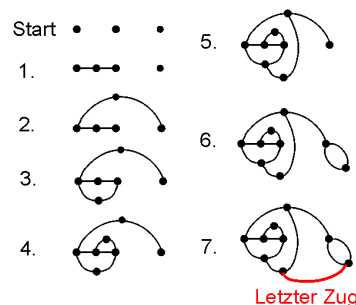
1. Auf ein genügend großes Papier (mind. A4) werden mit Abstand Punkte gesetzt. (Drei bis vier genügen am Anfang).
2. Es wird abwechselnd gezogen. Man lost aus, wer beginnt.
3. Ein Zug besteht darin, mit einer Linie einen Punkt mit einem anderen Punkt zu verbinden, oder die Linien zum gleichen Punkt zurückzuführen. Auf jede Linie wird irgendwo ein neuer Punkt gezeichnet.
4. Die Linien dürfen sich unterwegs nicht berühren und nicht schneiden.
5. Von keinem Punkt aus (und zu keinem Punkt hin) dürfen mehr als drei Linien führen.

Gewonnen hat, wer den letzten Zug machen kann.

DIFFERENZIERUNG

Variante:

Es verliert, wer den letzten Zug machen muss.



EINORDNUNG

Ablage	Strategien und Kontrollen, Strategien entwickeln
Schuljahre	2 - 6
Zeitaufwand	kurz, öfter
Anforderungen	erweitert
Sozialformen	Partner
Modultyp	Auftrag

STICHWÖRTER

Linie, Punkt, Strategiespiel

LITERATUR

Martin Gardner: Mathematischer Karneval, Frankfurt 1977
Hengartner/Weinrebe: Spiele für die Primarstufe. Sabe 1984, S.73