



FRAGE

Wie bringst du möglichst viele Steine in dein Gewinnbecken?

ZIEL

vermuten und überprüfen

MATERIAL

Spielsteine, Spiel

BESCHREIBUNG

Beiden Spielenden gehören 6 Spielmulden und seitlich ein Gewinnbecken. In jeder Mulde liegen anfangs 6 Steine. Ziel ist, möglichst viele Steine im Laufe des Spiels in sein Gewinnbecken bringen.

Spielverlauf:

A beginnt, leert eine beliebige Spielmulde der eigenen Seite und verteilt im Gegenuhrzeigersinn je einen Stein in die anschließenden Mulden: auf der eigenen Seite, in das eigene Gewinnbecken einen, auch in die Spielmulden auf der anderen Seite, wenn die Steine reichen.

Dann spielt B nach gleicher Regel, dann wieder A usw. In das gegnerische Gewinnbecken wird nie ein Stein gelegt; es wird übersprungen. Was im Gewinnbecken liegt, bleibt dort bis ans Spielende.

DIFFERENZIERUNG

Gelangt der letzte Stein in das eigene Gewinnbecken, so darf bzw. muss man nochmals spielen.

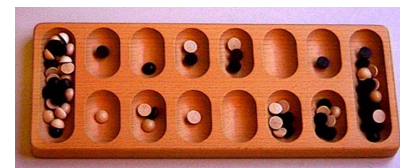
Gelangt der letzte Stein in eine leere Spielmulde der eigenen Seite, so kommen alle Steine der gegenüberliegenden Spielmulde des Gegners zusammen mit dem Stein, der den Fang gemacht hat, in das eigene Gewinnbecken.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielmulden auf einer Seite leer sind. Wer dann noch Steine in seinen Spielmulden hat, legt sie in das eigene Gewinnbecken. Die Steine in den Gewinnbecken werden dann ausgezählt.

Tipp:

Spielmulden und Steine nicht zu klein!

Andere Bezeichnungen für das Spiel: Mancala, Kalaha



EINORDNUNG

Ablage	Strategien und Kontrollen, Strategien entwickeln
Schuljahre	2 - 6
Zeitaufwand	kurz, 10-30'
Anforderungen	erweitert, zusätzlich
Sozialformen	Partnerarbeit

STICHWÖRTER

Anzahl, Kardinalzahl, Serata, Spiel, Strategie, zählen, Animanca

LITERATUR

Hengartner/Weinrebe: Spiele für die Primarstufe. Sabe 1984, S.18