

**FRAGE**

Wer muss die letzte Spielmarke nehmen?

ZIEL

vermuten und überprüfen

MATERIAL

Plättchen

BESCHREIBUNG

Regeln:

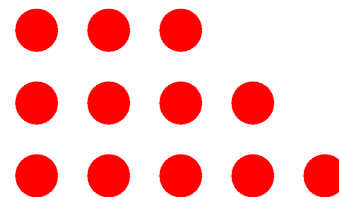
1. Die Spielmarken so in Reihen legen, dass die Anzahl von einer Reihe zur andern immer um 1 zunimmt (z.B. 3, 4, 5).
2. Die Spielenden sind abwechselnd am Zug.
3. Bei jedem Zug darf man beliebig viele Spielmarken aus einer Reihe wegnehmen.
4. Bei jedem Zug muss mindestens eine Marke weggenommen werden.

DIFFERENZIERUNG

Varianten:

Nach einigen Durchgängen können Regeln oder das Ziel oder beides verändert werden. Damit entstehen neue Spiele mit je veränderter Strategie, z. B.:

- Beliebige viele Marken aus einer Zeile oder einer Spalte entfernen.
- Höchstens zwei Marken aus einer Zeile entfernen.
- Auf ein Spielfeld mit 10 (11, 12) Plätzen, beginnend auf Feld 1, werden abwechselungsweise ein oder zwei Spielsteine gelegt. Gewonnen hat, wer das letzte Feld belegen kann. (Strukturierung des Zahlenraums bis 12).

**EINORDNUNG**

Ablage	Strategien und Kontrollen, Strategien entwickeln
Schuljahre	2 - 4
Zeitaufwand	kurz, 10-30'
Anforderungen	erweitert
Sozialformen	Partnerarbeit

STICHWÖRTER

addieren, Anzahl, Nim, Spiel, Strategie, zerlegen

LITERATUR

Gardner: Mathematische Rätsel und Probleme, Vieweg 1971, S.61-69.
Gnirk: Strategiespiele für die Grundschule. Schroedel 1970, S.57.