



MATHEMATISCHE BRETTSPIELE

Einleitung	Seite 3
Übersicht	Seite 4
Spielpläne	Seite 7-94

VORSCHAU

DRUCKEINSTELLUNGEN FÜR ADOBE PDF:

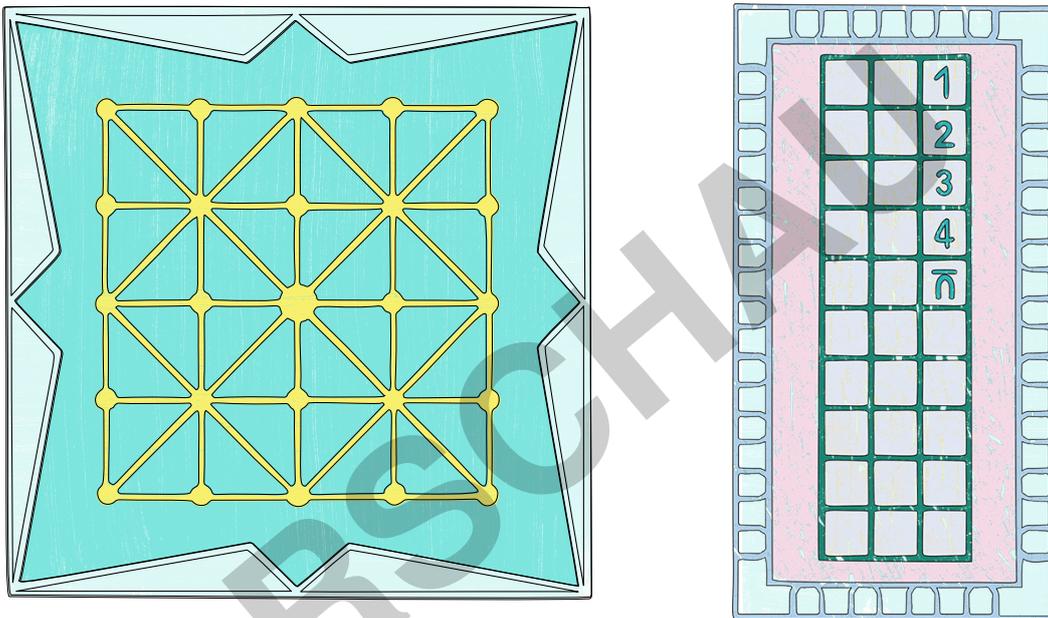
Bitte beim Drucken beachten, dass die Einstellung „Seitenanpassung: keine“, bzw. „Tatsächliche Größe“ ausgewählt und ein Häkchen bei „Automatisch drehen und zentrieren“ gesetzt ist. Tipp: Schauen Sie sich zuerst das PDF an, und drucken Sie nur die Seiten aus, die Sie benötigen.

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

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-



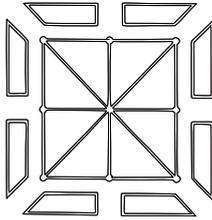
dinavien, Spanien, Indien, Japan, China usw. Im Gegensatz zu Würfelspielen, die auf das Prinzip des Zufalls beruhen, geht es bei diesen alten Spielen um Strategien, Problemlösungen und Nachdenken. Bei Strategiespielen müssen die Kinder nach Muster und Beziehungen suchen, was die Entwicklung von Zähl-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

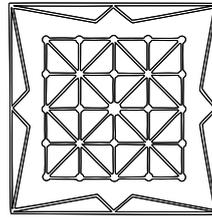
So, und jetzt loslegen: Spiel aussuchen ... ausdrucken ... ausmalen ... spielen!
Micha Labbé

ÜBERSICHT

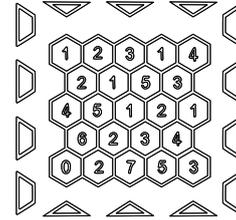
MATHEMATISCHE BRETTSPIELE



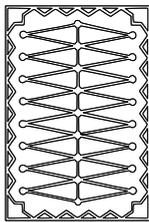
ACHĪ
Seite 7



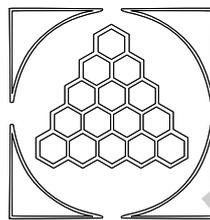
ALQUERQUE
Seite 9



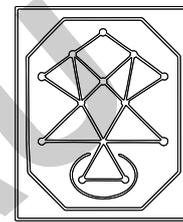
ANGRIFF
Seite 11



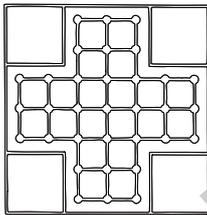
AWITHLAKNANNAI
Seite 13



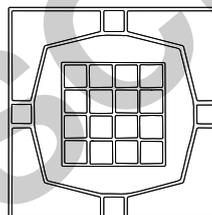
BIENE-SOLITÄR
Seite 15



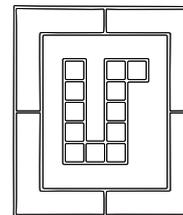
DER STIER IST LOS!
Seite 17



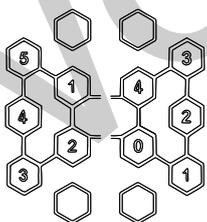
FUCHS UND GÄNSE
Seite 19



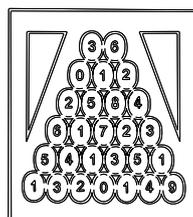
GEFANGEN!
Seite 21



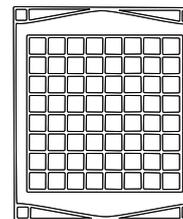
GEMINI
Seite 23



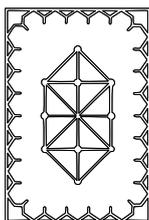
GIPFELSTÜRMER
Seite 25



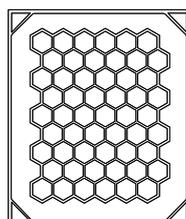
HANNIBAL
Seite 27



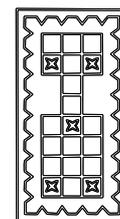
HASAMI SHOGI
Seite 29



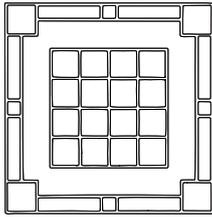
HASE UND HUND
Seite 31



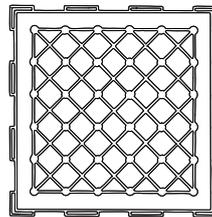
HEXA
Seite 33



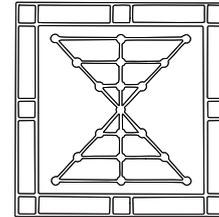
KÖNIGLICHE SPIEL VON UR
Seite 35



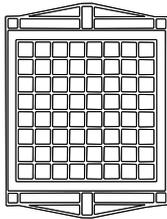
KONO
Seite 37



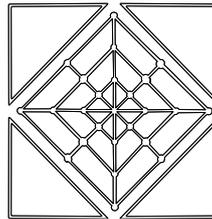
KONO DIAGONALO
Seite 39



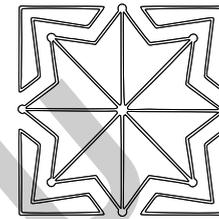
KOWWU DUNKI
Seite 41



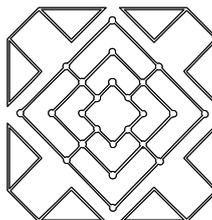
LUDUS LATRUNCULORUM
Seite 43



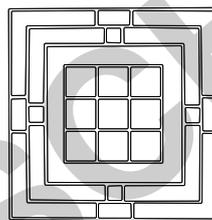
MINIM
Seite 45



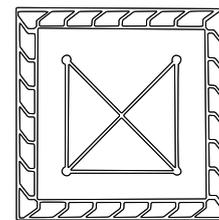
MU TORERE
Seite 47



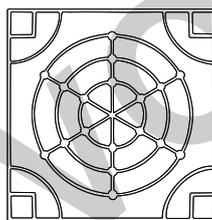
MÜHLE
Seite 49



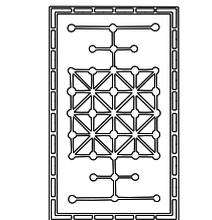
NINES
Seite 51



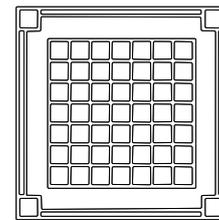
OU-MOL-KO-NO
Seite 53



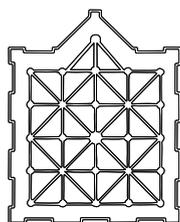
PRETWA
Seite 55



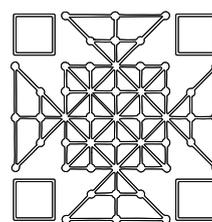
PRINZ UND LAMA
Seite 57



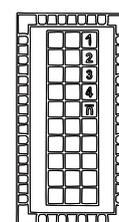
RAUF UND RUNTER
Seite 59



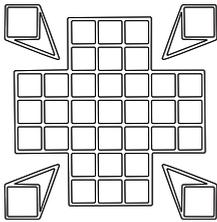
REBELL
Seite 61



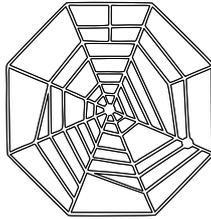
SECHZEHN SOLDATEN
Seite 63



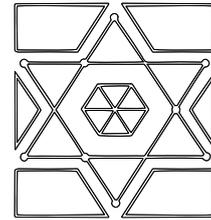
SENET
Seite 65



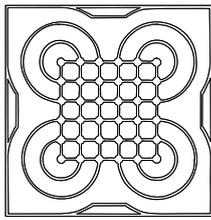
SOLITÄR
Seite 67



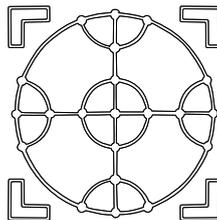
SPINNE
Seite 69



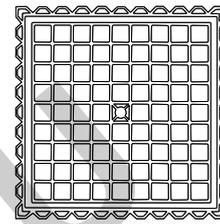
STAR
Seite 71



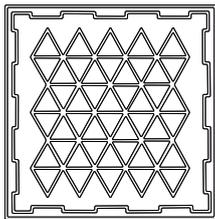
SURAKARTA
Seite 73



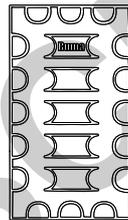
SZ'KWA
Seite 75



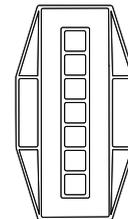
TABLUT
Seite 77



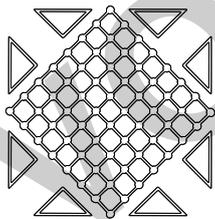
TETRA
Seite 79



TSCHUKA RUMA
Seite 81



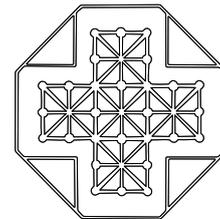
VERSCHIEBESPIEL
Seite 83



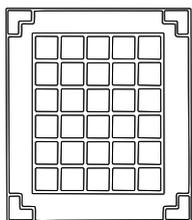
VIER IN EINER REIHE
Seite 85



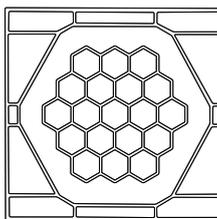
WARI
Seite 87



WÖLFE UND SCHAFE
Seite 89

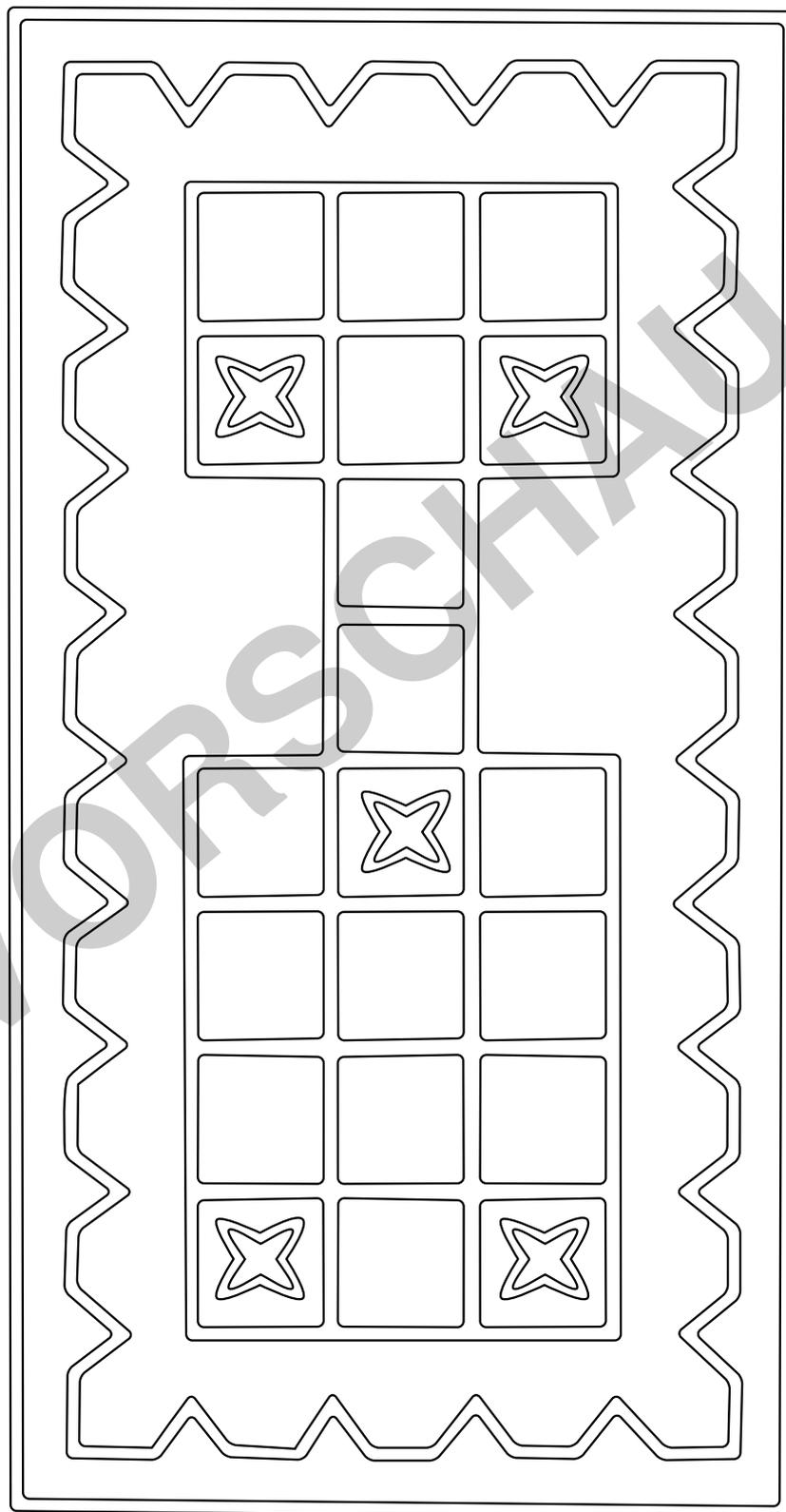


YOTÉ
Seite 91

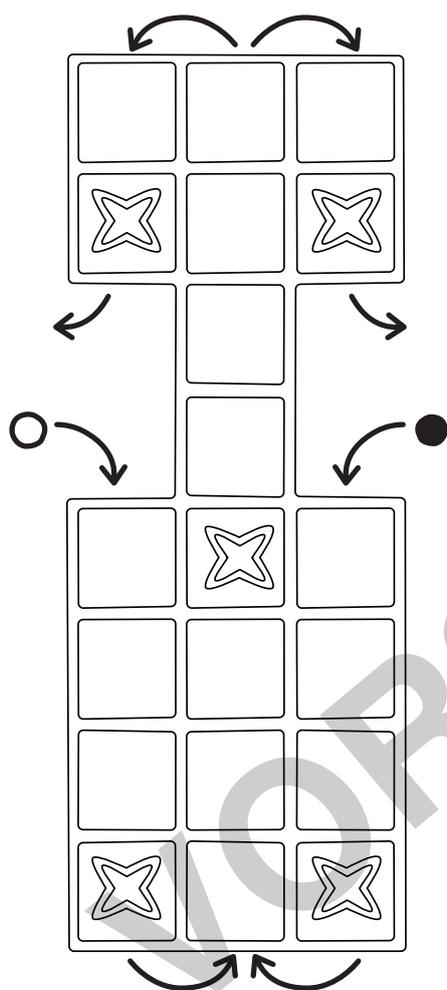


ZITADELLE
Seite 93

DAS KÖNIGLICHE SPIEL VON UR



DAS KÖNIGLICHE SPIEL VON UR



Im heutigen Irak gab es einst die mächtige Stadt Ur, die von Königen beherrscht wurde. Forscher entdeckten dort in königlichen Grabanlagen Spielbretter, die uns erzählen, wie die Menschen damals um die Wette liefen.

SPIELANLEITUNG

2 Spieler

7 + 7 Spielsteine

Jeder bekommt 7 eigene Spielsteine.
Das Bild zeigt die Laufwege.

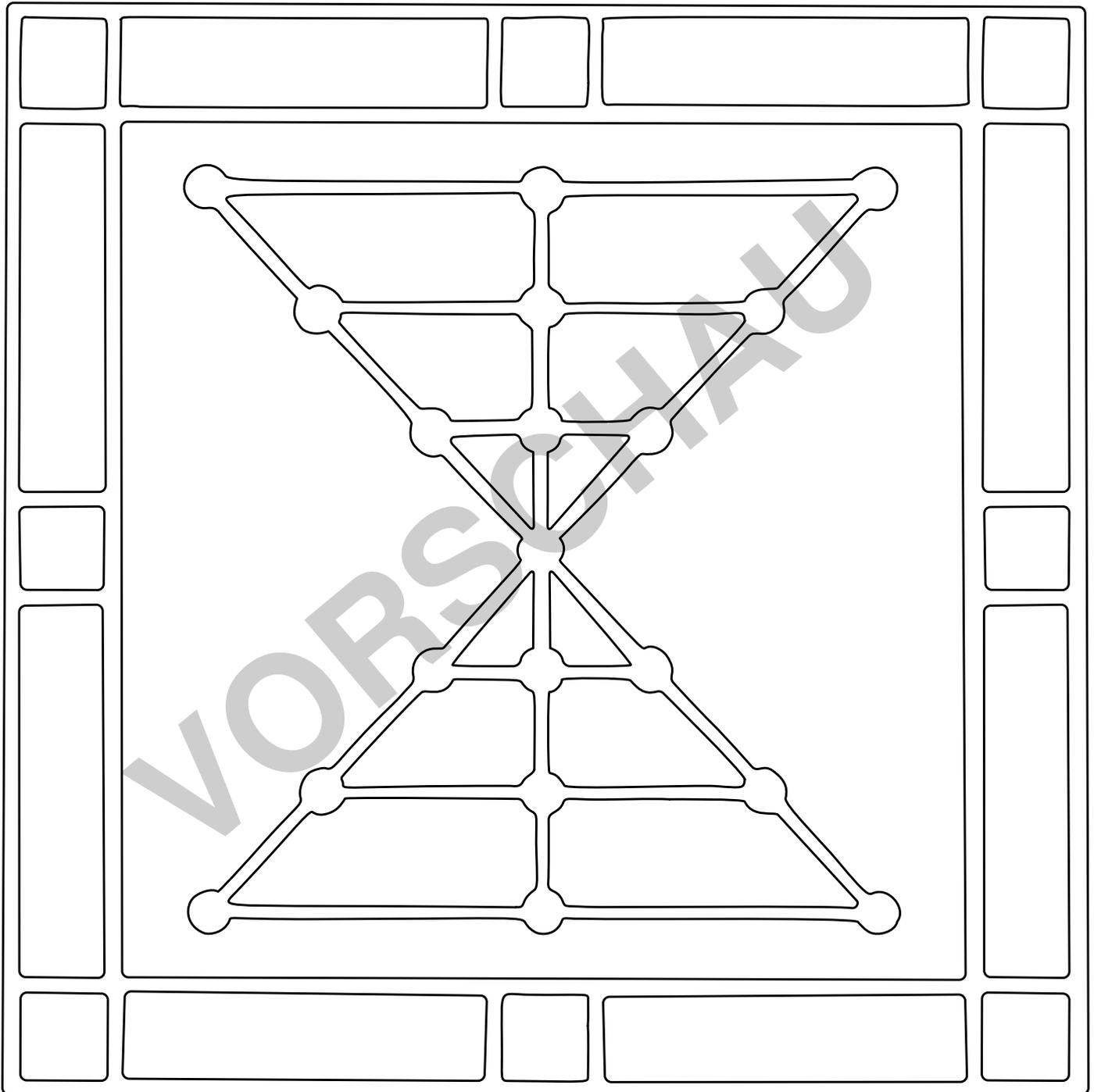
Nun wird abwechselnd gewürfelt. Wer eine 5 oder 6 würfelt, muss einmal aussetzen. Zeigt der Würfel eine andere Zahl, zum Beispiel 4, darfst du einen eigenen Spielstein vier Felder vorrücken. Dabei kann ein gegnerischer Stein überholt werden. Es darf aber immer nur ein Stein auf einem Feld stehen.

Landet dein Spielstein am Ende eines Zugs auf einem Sternefeld, musst du eine kleine Abgabe leisten. Die könnt ihr vor dem Spiel ausmachen. Alle Abgaben werden gesammelt und nach Spielende dem Gewinner übergeben.

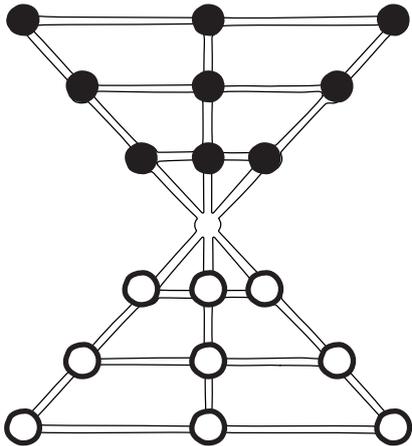
In der mittleren Spielfeldreihe kannst du einen gegnerischen Stein auch schlagen, wenn dein Stein am Ende eines Zugs genau auf demselben Feld landet. Der gegnerische Stein muss dann wieder von vorne anfangen.

Wer seine eigenen Spielsteine zuerst vom Spielfeld bringt, hat gewonnen.

KOWWU DUNKI



KOWWU DUNKI



Wer den ersten Zug macht, gewinnt.
Oder vielleicht doch nicht?
Findet es heraus!

SPIELANLEITUNG

2 Spieler
9 + 9 Spielsteine

Jeder bekommt neun Spielsteine. Die Startaufstellung seht ihr auf dem Bild. Nur das mittlere Kreisfeld bleibt frei.

Jetzt zieht ihr abwechselnd einen eigenen Stein entlang der Linien auf ein benachbartes Feld.

Wenn du auf einen gegnerischen Stein triffst, hinter dem ein freies Feld liegt, musst du ihn überspringen und schlagen. Wenn möglich, musst du bei deinem Zug auch mehrere gegnerische Steine durch Überspringen schlagen. Die geschlagenen Steine werden aus dem Spiel genommen.

Wer nicht mehr ziehen kann, verliert.