



Anwendungsbeispiele

Information für Lehrpersonen

1/4

Arbeitsauftrag	Die SuS setzen sich mit kniffligen Spielsituationen auseinander.
Ziel	Die Schülerinnen und Schüler können Rechen- und Logikaufgaben im Spiel anwenden.
Material	Arbeitsblatt Evtl. Brändi Dog
Sozialform	EA / PA
Zeit	30'

Zusätzliche
Informationen:

- Als Weiterführung können sich die SuS gegenseitig knifflige Situationen stellen. Diese können direkt auf dem Brett oder anhand eines Fotos (via Tablet oder Laptop) gelöst werden.



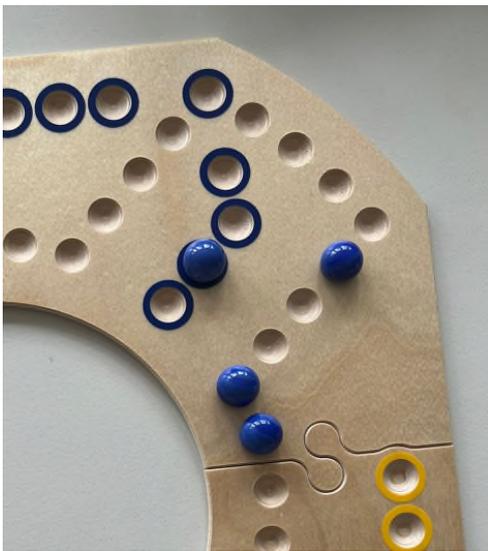
Anwendungsbeispiele

Arbeitsmaterial

Knifflige Spielsituationen

Aufgabe:

Schau dir die folgenden Spielsituationen an und beantworte die Fragen dazu.



Wie viele Spielzüge (Einzelschritte) benötigst du noch, damit alle Murmeln im Ziel sind?

Welche vier Karten hättest du idealerweise in der Hand, um noch in derselben Runde fertig zu werden?



Das Spiel ist verhext. Du bekommst immer nur die Karte 8. Wie viele Züge benötigst du, bis du wieder bei der Startposition bist?

Wie viele Züge würdest du benötigen, um ins Ziel zu kommen, wenn du immer nur die Karte 4 bekommen würdest?



Anwendungsbeispiele

Arbeitsmaterial

3/4



Du spielst mit der Farbe Gelb und hast die Karten 4, 2, König (13) und einen Buben (11) in der Hand. Welche Karte(n) erhältst du idealerweise von deinem Mitspieler oder deiner Mitspielerin?

Welche Karte(n) bräuchte die Person mit der Farbe Rot, um einen Gegenspieler oder eine Gegenspielerin «nach Hause» zu schicken?

Anwendungsbeispiele

Lösungsvorschlag



4/4

Lösungsvorschläge

Wie viele Spielzüge benötigst du noch, damit alle Murmeln im Ziel sind?

29

Welche vier Karten hättest du idealerweise in der Hand, um noch in derselben Runde fertig zu werden?

Ass (1), 8, 10, 10

Das Spiel ist verhext. Du bekommst immer nur die Karte 8. Wie viele Züge benötigst du, bis du wieder bei der Startposition bist?

Insgesamt 64 Felder, deshalb 8 Züge.

Wie viele Züge würdest du benötigen, um ins Ziel zu kommen, wenn du immer nur die Karte 4 bekommen würdest?

Da man mit der Karte 4 auch zurückgehen kann, sind es 3 Züge. Gäbe es diese Regel nicht, wären es 17 Spielzüge.

Du spielst mit der Farbe Gelb und hast die Karten 4, 2, König (13) und einen Buben (11) in der Hand. Welche Karte(n) erhältst du idealerweise von deinem Mitspieler oder deiner Mitspielerin?

7, 3 oder 5

Welche Karte(n) bräuchte die Person mit der Farbe Rot, um einen Gegenspieler oder eine Gegenspielerin «Nachhause» zu schicken?

6, 4 oder 7 (wenn man mit der 7 überholt wird, muss man automatisch «nach Hause»)