

Spielsituationen fortsetzen 3

AM6

Name: _____

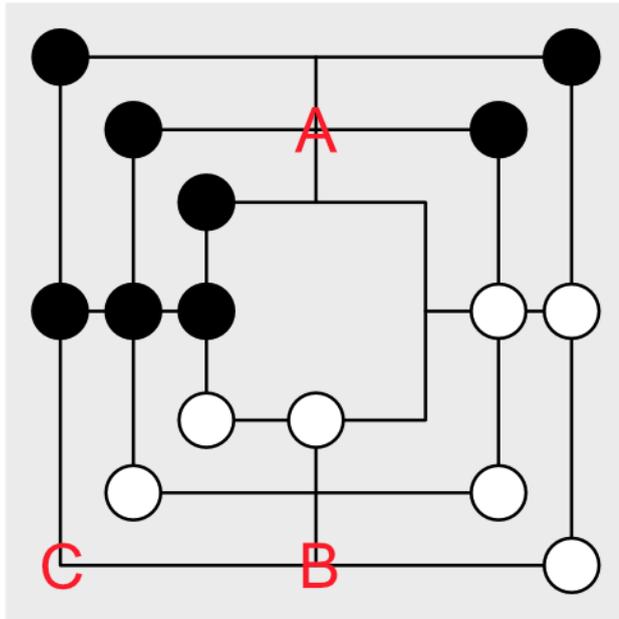
Datum: _____

Wohin mit dem schwarzen Stein?

In einer Zwickmühle kann man einen Spielstein zwischen zwei Mühlen hin- und herschieben und dem Gegenspieler so bei jedem Zug einen Stein abnehmen.

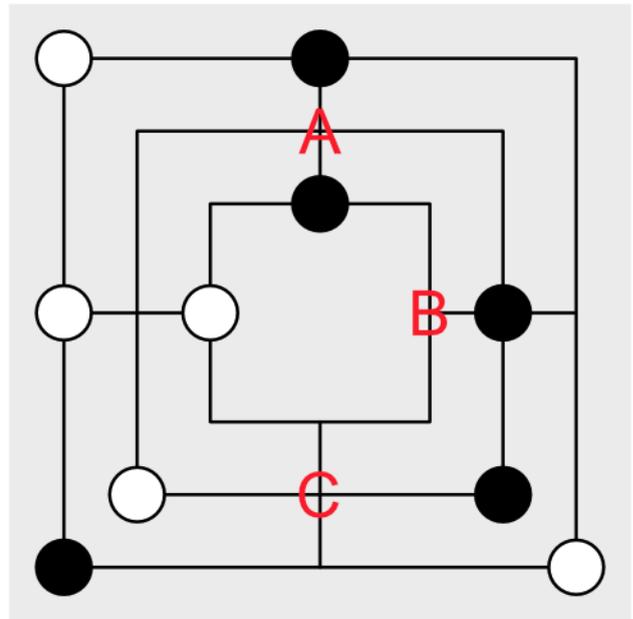
Wo setzt du deinen letzten schwarzen Spielstein hin, um eine Zwickmühle zu bilden?
Sprich mit deiner Partnerin oder deinem Partner über deine Entscheidung .

1)



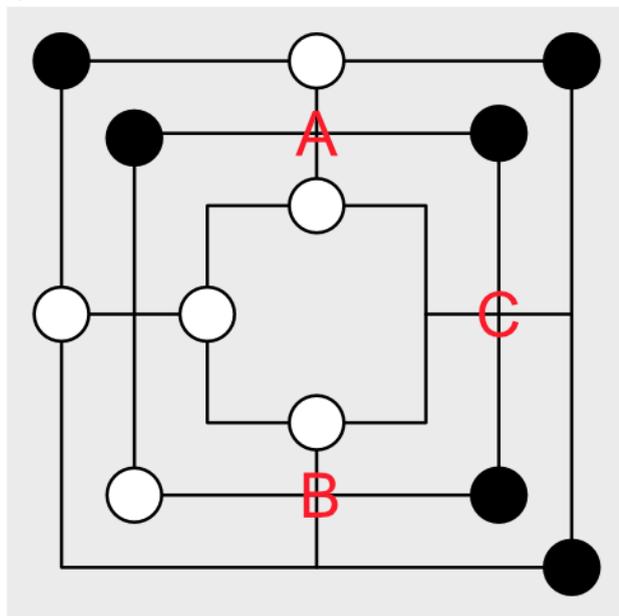
Lösung: _____

2)



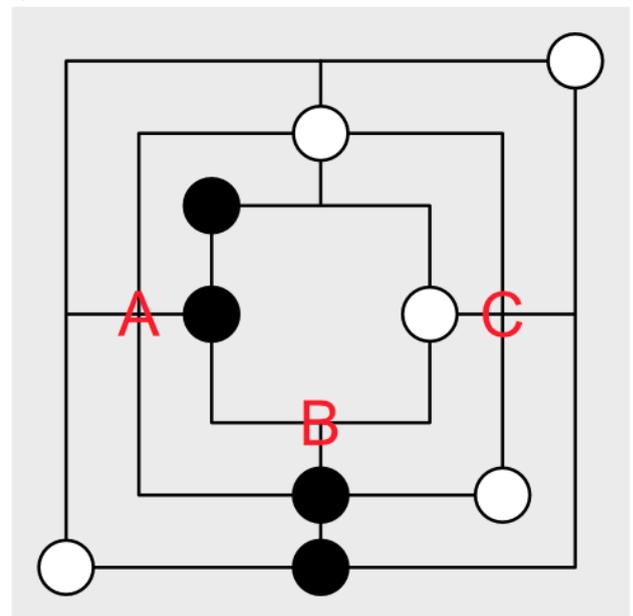
Lösung: _____

3)



Lösung: _____

4)



Lösung: _____

Informationen und Lösungen

Thema:	Spielsituationen analysieren und weiterführen
Problemlösebereich:	Spielregeln und Spielphasen kennen und anwenden
Unterrichtsfächer:	M, D, SU
Material:	Arbeitsblatt
Dauer:	1 UE
Sozialform:	Team
Schwierigkeitsgrad:	 (Schulstufe 3 bis 4)
Weiterführendes Arbeitsblatt:	

Hinweise und Lösungsvorschläge

Mühle gehört zu den absoluten Klassikern unter den Brettspielen. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Spielregeln und Spielphasen kennen und wissen, was es bedeutet, eine Mühle zu bilden.

Aufgabe 1: A, so kann eine Zwickmühle zwischen zwei waagrechten Mühlen gebildet werden.

Aufgabe 2: A, so kann eine Zwickmühle zwischen zwei senkrechten Mühlen gebildet werden.

Aufgabe 3: C, so kann eine Zwickmühle zwischen zwei senkrechten Mühlen gebildet werden.

Aufgabe 4: B, so kann eine Zwickmühle zwischen zwei senkrechten Mühlen gebildet werden.

Differenzierung

Die Schülerinnen und Schüler legen die Spielsituationen auf einem eigenen Mühlebrett nach und setzen das Spiel fort.

Übung und Wettbewerb

Wird das Spiel mehrmals geübt, kennen die Spielerinnen und Spieler die Tricks und Strategien, so endet das Spiel oftmals unentschieden.