

Pinguin-Suche

Ziel des Spiels ist es

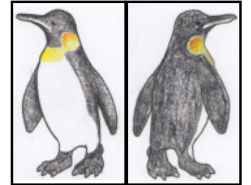
mit Hilfe einer Eskimo-Spielfigur möglichst viele Pinguine vom Spielfeld zur passenden Pinguin- Karte zu bringen.

Herstellung Spielmaterial:

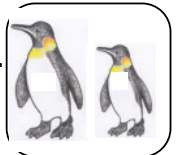
Spielfiguren (Eskimos, Pinguine):

farbig ausdrucken (auf festeres Papier), Vorder- und Rückseite zusammenkleben, folieren, ausschneiden.

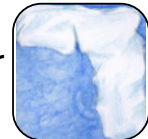
Die Figur mit weißem Silikon auf ein Plättchen kleben (z.B. Ast-Abschnitt)



Quadratische Pinguin-Karten: beidseitig ausdrucken, folieren, ausschneiden.



Eisschollen-Karten: farbig ausdrucken, auf einen dicken Karton (oder ausrangierte Memory-Karten) kleben, dann ausschneiden.



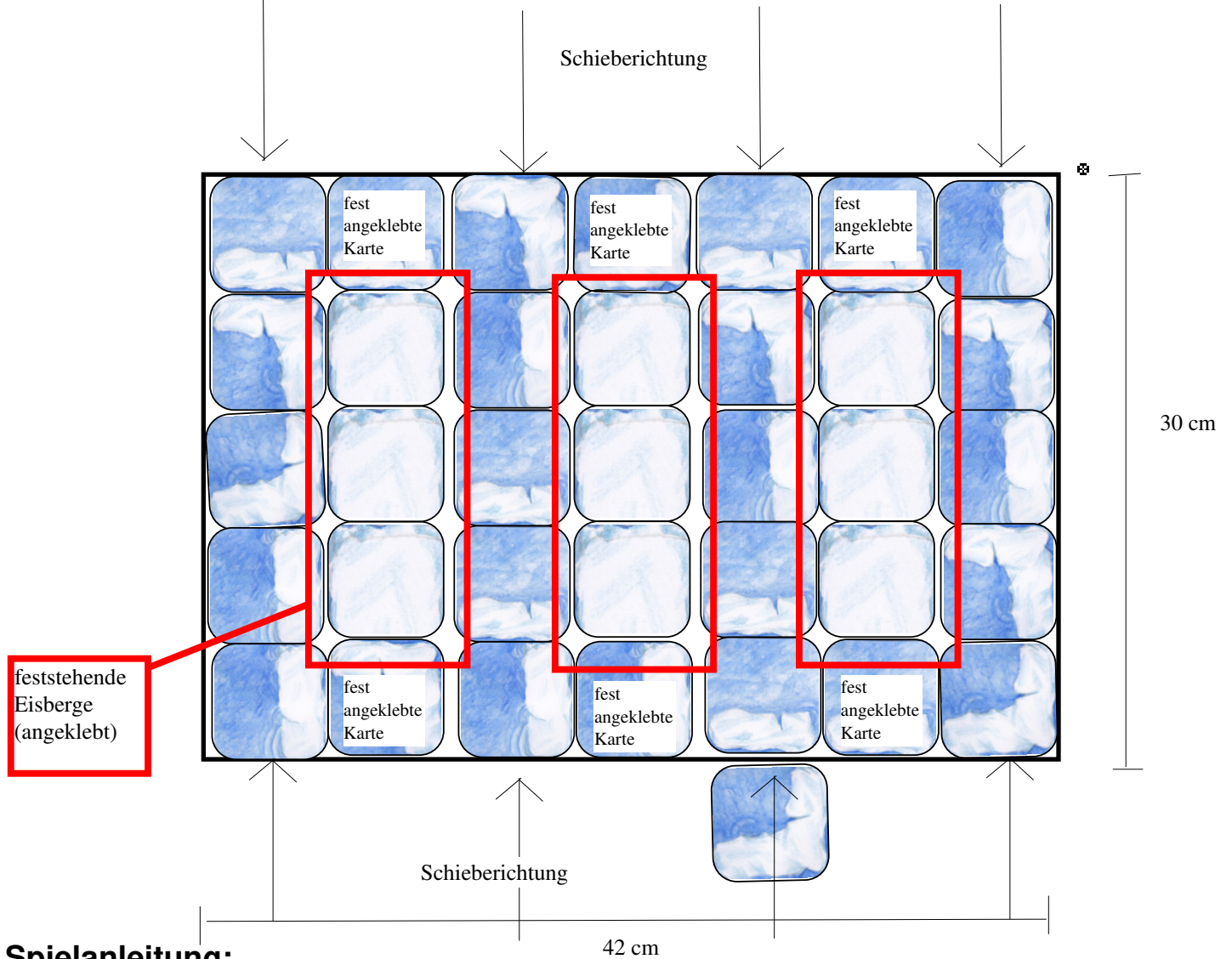
Eisberge-Karten: farbig ausdrucken, auf einen dicken Karton (oder ausrangierte Memory-Karten) kleben, ausschneiden und auf einen festen Platz auf dem Spielfeld kleben (s.u. Abb. Spielfeld).



Spielfeld:

Das Spielfeld stellt das Polarmeer dar, auf dem feststehende Eisberge zu finden sind und senkrechte Bahnen für bewegliche Eisschollen.

Dazu einen stabilen Karton mit den Maßen: 42 cm x 30 cm Quadratische Eisberg-Karten fest aufkleben. Auf jeden festen Eisberg einen Pinguin stellen. Die Auswahl der Pinguine richtet sich nach den mathematischen Inhalten, die für das Spiel ausgesucht wurden.



Spielanleitung:

Vorbereitung des Spieles:

Die freien Flächen des Spielfeldes mit Eisschollen-Karten bedecken.

Eine Karte bleibt übrig.

Auf die festen Eisberg-Karten jeweils einen Pinguin stellen. Die Auswahl der Pinguine richtet sich nach den ausgewählten mathematischen Inhalten.

Jeder Spieler wählt eine Eskimo-Figur, mit der sie die Spielzüge ausführt.

Mathematische Spielinhalte auswählen:

erste Variante: Von einer Menge sind auf den Quadratischen Pinguin Karten jeweils die Menge und eine Teilmenge angegeben z.B. $9 / 2$. Gesucht wird die zweite Teilmenge 7. Die gesuchte Teilmenge muss dann als Pinguin (mit Nr. 7) auf einem Eisberg im Polarmeer stehen.

zweite Variante: Von einer Menge sind auf den Quadratischen Pinguin-Karten zwei Teilmengen angegeben, z.B. $4 / 5$. Gesucht wird die dazu passende Menge 9, die dann ebenfalls als Pinguin mit Nr. 9 auf einem festen Eisberg im Spielfeld stehen muss.

Innerhalb dieser beider Varianten kann dann noch, je nach Fähigkeit des Kindes, der Zahlenraum ausgewählt werden, der besonders geübt werden soll. Beispielsweise "Übung des Zahlenraums 9" - Karten mit den kleinen Pinguinen: $5/4$, $3/6$, $2/7$, $1/8$, $9/0$.

Quadratische Pinguin-Karten entsprechend auswählen und als verdeckten Ziehstapel neben das Spielfeld legen.

So wird gespielt:

Die jüngste Spielerin beginnt. Sie nimmt vom Ziehstapel die oberste Karte, bestimmt welche Zahl fehlt und sucht den Pinguin mit der entsprechenden Nummer im Spielfeld. Sie stellt ihre Eskimo-Spielfigur auf die übrige Eisscholle, die sich außerhalb des Spielfeldes befindet und platziert sie günstig zum gesuchten Pinguin.

So kommen die Eskimos voran:

1. Die Karte wird von außen in das Spielfeld geschoben. Schieberichtung ist nur von unten nach oben oder oben nach unten (nicht von links nach rechts).
2. Entsteht durch die Anordnung der Eisschollen ein Weg, so kann die Eskimo-Figur zusätzlich im gleichen Spielzug so weit gehen, bis Wasser oder ein/e bereits besetzte/r Eisscholle oder Eisberg das Vorankommen beendet.

Dann ist die Mitspielerin an der Reihe. Sie zieht ebenfalls eine quadratische Pinguin-Karte, bestimmt den Zielpinguin auf dem Eisberg. Sie nimmt die aus dem Spielfeld geschobene Karte und schiebt sie, an einem für sie günstigen Platz, wieder ins Spielfeld. Entsteht ein gehbarer Weg, darf die Eskimofigur im gleichen Spielzug wieder so weit gehen, bis das Polarmeer den Weg beendet.

Das Schieben und Gehen wird abwechselnd so lange fortgeführt, bis die Eskimofigur freien Zugang zum Eisberg des gesuchten Pinguin hat. Der Pinguin darf dann aus dem Spiel genommen und quasi als "Ergebnis" auf die quadratische Pinguin-Karte gestellt werden.

Ist man wieder an der Reihe, kann eine neue Karte gezogen werden. Der Eskimo startet seinen Weg vom Ort des letzten Spielzugs, d.h. von der Eisscholle des aus dem Spiel genommenen Pinguins.

Gewonnen hat, wer die meisten quadratischen Pinguin-Karten mit Pinguinen bestückt hat.

