

Strategiespiel

Dieses Spiel ist Teil der "Mathe-mag-ich!"-Box Spielend um die Welt.

Anleitung für Lehrpersonen

Dieses Spiel stammt unter anderem aus dem alten Ägypten. Zwei Personen spielen hier gegeneinander und versuchen, mit all ihren Spielfiguren vom Spielfeld zu fahren. Es werden spezielle Würfel benötigt, die von den Schüler:innen gebastelt werden können. Online findet man auch Modelle für den 3D-Druck.

Material

Download-Material:

- Anleitung für Schüler:innen
- Spielfeld
- Spielsteine zum Ausschneiden

Schulstufe(n) und Personen

- Das Spiel ist für Schüler:innen von der 5.- 8. Schulstufe (1.- 4. Klasse) geeignet.
- Das Spiel wird zu zweit gespielt.

Zeit

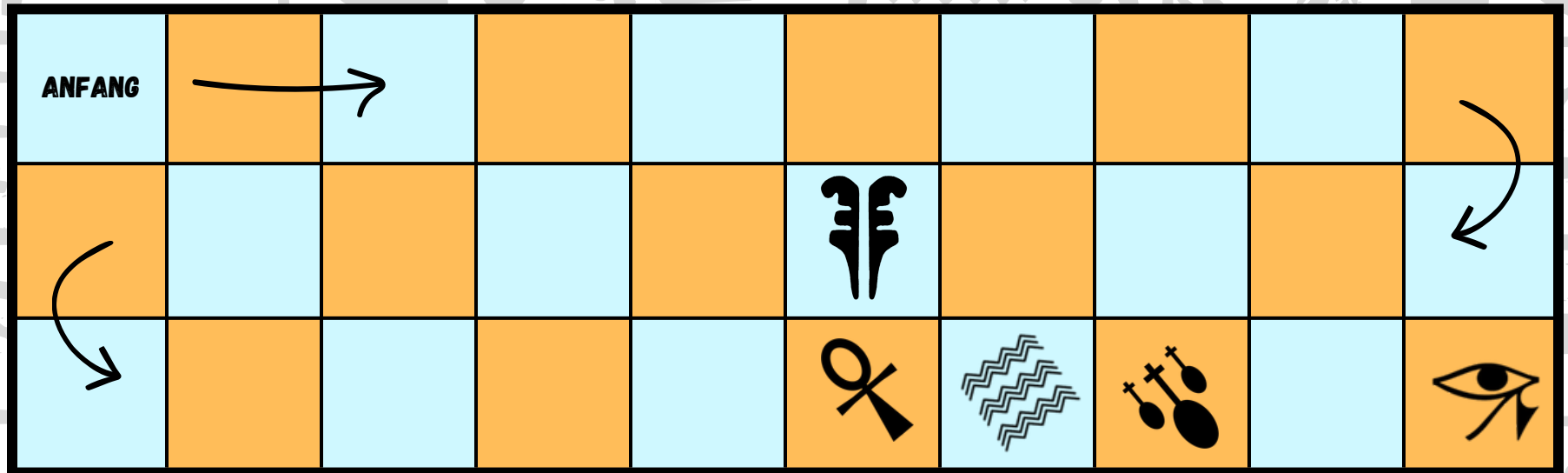
- Eine Runde dauert zirka 15 bis 20 Minuten.
- Es werden maximal zwei Runden empfohlen.
- Die tatsächliche Zeit variiert je nach Würfelglück.

Vorbereitung

- Spielfeld und Anleitung auf DIN A4 Papier ausdrucken und bereitlegen
- Spielwürfel auf stärkerem DIN A4 Papier ausdrucken, ausschneiden und zusammenkleben
- Spielsteine auf stärkerem DIN A4 Papier ausdrucken und ausschneiden.
- Alternative: je 5 Spielsteine pro Spieler:in bereitlegen, z.B. Glassteine in zwei Farben

Mathematische Fähigkeiten

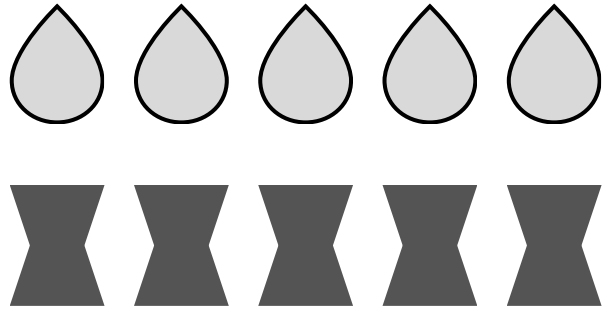
- Intuitive Strategiebildung
- Logisches Denken
- Simultane Anzahlerfassung



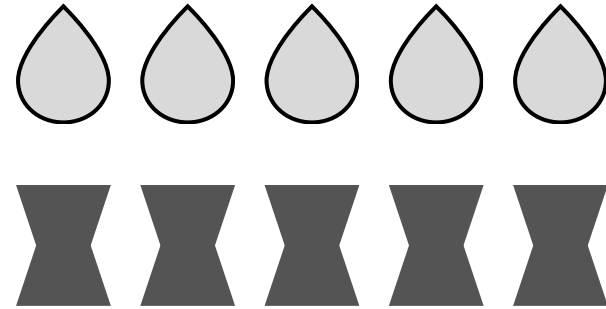
SENET



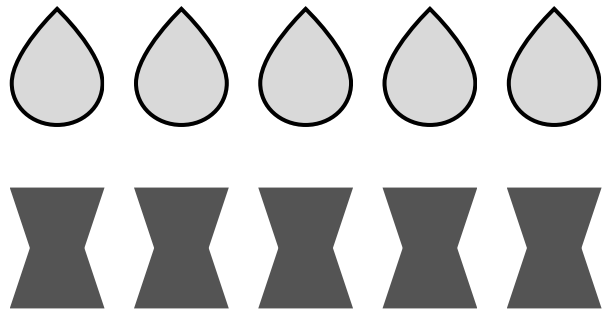
1 Set Spielsteine für Senet



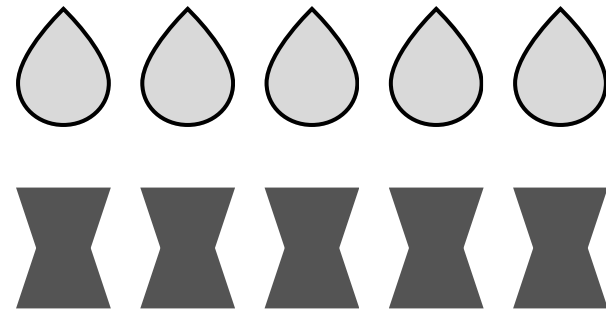
1 Set Spielsteine für Senet



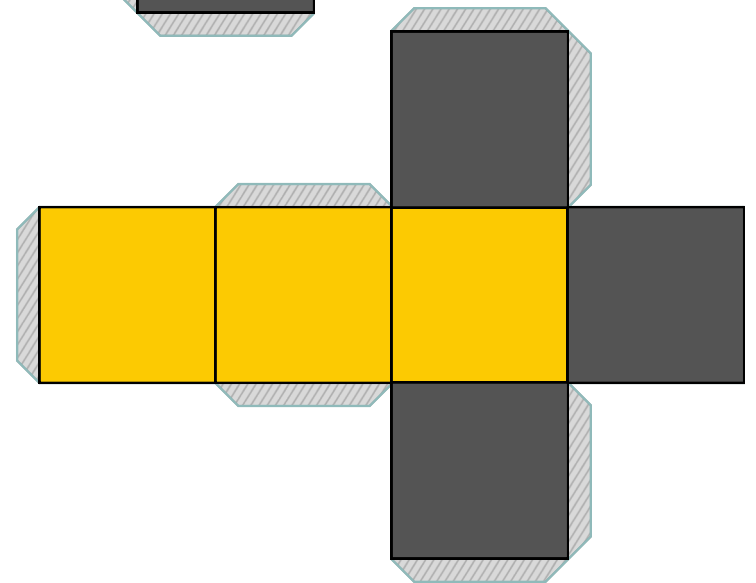
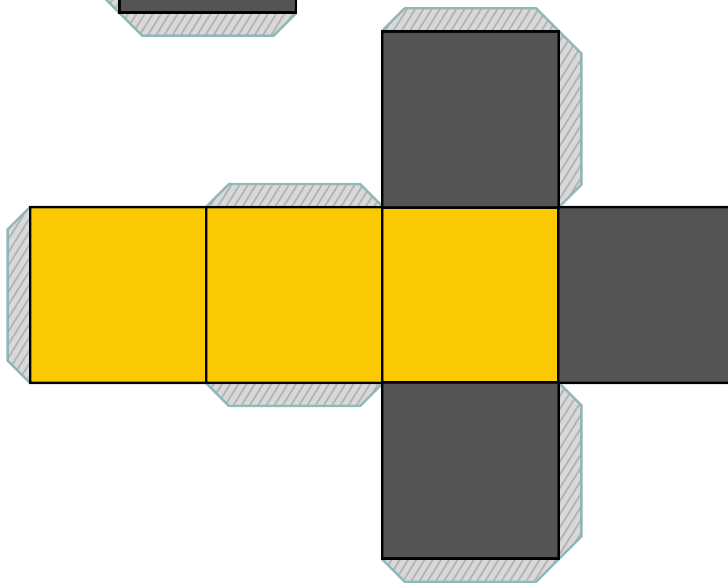
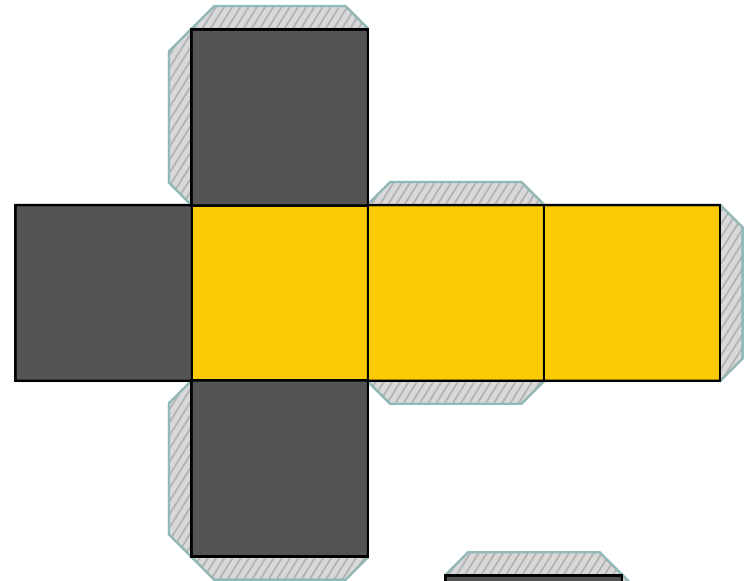
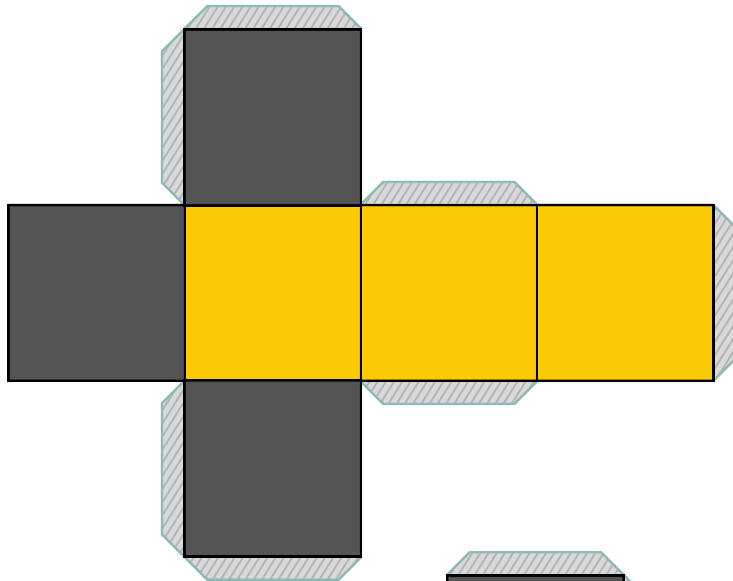
1 Set Spielsteine für Senet



1 Set Spielsteine für Senet



1 Set Würfel für Senet





SENET



Link zur
Videoanleitung

Ägypten

Anleitung für 2 Personen

Vorbereitung

- Ihr bekommt jeweils 5 Spielfiguren. Baut das Spielfeld wie im Bild zusammen und stellt die Spielfiguren darauf! Es gibt 4 Würfel.

Spielablauf

- Ihr wechselt euch ab und ihr könnt **keinen Zug aussetzen**.
- Du **würfelst mit den Würfeln** und ziehst mit einer deiner Figuren **so viele Felder nach vorne, wie gelbe Würfelseiten oben liegen** in die Richtung der Pfeile wie unten im Bild. Es darf nur **eine Figur auf einem Feld** stehen. Du kannst aber **an Figuren vorbeiziehen**.
- Du hast **gewonnen**, wenn du **als Erste:r alle 5 Figuren vom Spielbrett nehmen** konntest.
- Die **Felder mit Hieroglyphen** haben eine besondere Bedeutung:



Wenn du am **Kanal des Todes** (Hieroglyphe links) landest, muss du **zum Djet-Pfeiler** (rechts) zurück.



Wenn dieses Feld besetzt ist, musst du **an den Anfang zurück**.



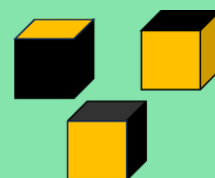
Wenn du zum Haus der drei Richter kommst, darfst du **noch einmal würfeln**. Wenn du die **Zahl 3 würfelst**, kannst du deine **Figur direkt vom Spielbrett nehmen**.



Beim Ankh musst du wieder **zurück an den Anfang**. Wenn dieses Feld besetzt ist, dann muss du zum nächsten freien Feld.



Du kannst deine **Figur vom Spielbrett nehmen**.



Die Würfel zeigen hier die Zahl 1.



Das Spielfeld

