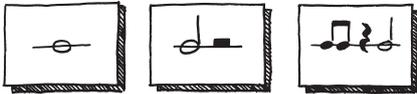


Impuls 1: Bauernkrieg



→ **Zahlenbuch:**
6: 20–21



Material

- Kopiervorlage: Spielkartenset 1 zum Vergrössern, S. 67
- Kopiervorlage: Spielkartenset 2 zum Vergrössern, S. 68

Handlungsvorschlag

Bauernkrieg kann ab 2 Spielern gespielt werden und verläuft nach folgendem Schema:

- 1 Karten (Set 1) mischen und gleichmässig auf alle Spieler verteilen.
- 2 Der Kartenstapel liegt mit Kartenrückseite nach oben in der Hand.
- 3 Jeder Spieler legt seine oberste Karte offen auf den Tisch und alle vergleichen die Notenwerte.
- 4 Die Karte mit dem grössten Wert gewinnt alle aufgedeckten Karten.
- 5 Sind mehrere höchste Karten im Wert identisch (Bauernkrieg), wird von den betreffenden Spielern die nächste Karte mit dem Bild nach unten darauf gelegt und die folgende wieder aufgedeckt. Nun gewinnt die höchste Karte den ganzen Stapel. Sind die Kartenwerte wiederum identisch, gibt es erneut einen Bauernkrieg.
- 6 Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer alle Karten erobert hat oder wer am meisten Notenwerte gesammelt hat.

Variante

- Gleiches Vorgehen mit Set 2 oder mit selbst entwickeltem Kartenset.
- Mit Pausenwerten spielen.

Weiterführende Möglichkeiten

- Kartenset mit Melodiefragmenten gestalten: Welcher Melodieabschnitt ergibt nach dem Zusammenzählen der Notenwerte den grösseren Wert?
- Stapel nach Grösse ordnen: Wer ist am schnellsten?
- Wahrscheinlichkeiten besprechen. Wie entwickelt sich das Spiel, wenn die Karten «ungerecht» verteilt werden? Welchen Einfluss hat die Verteilung der Karten mit hohen und tiefen Werten im eigenen Stapel?
- Knobelfragen entwickeln und diskutieren, zum Beispiel: Kann jemand gewinnen, der keine Karte mit dem Maximalwert besitzt?

Hintergrund und Informationen

Aus den Kartensets auf den Kopiervorlagen lassen sich durch Ausscheiden bestimmter Karten Sets mit ausgewähltem Schwierigkeitsgrad zusammenstellen. Die Kartensets können gut selbst hergestellt oder gestaltet werden.

Die Beschreibung des Spiels tönt vielleicht etwas langweilig, das Spiel selbst hat aber seinen Reiz. Es wird oft in der Pause, in den Ferien oder in der Freizeit gespielt. Der mitspielende Zufall regt zu Fragestellungen aus Themenkreis 5 «Zufall und Kombinatorik» an.

