

10. Mathe – Sprach – Austausch zwischen dem Lyzeum „Naukova Zmina“ und dem Langesgymnasium für Hochbegabte

Mannschaftswettbewerb am Mittwoch, 25.09.2019

Beschreibung: Christina Häderle

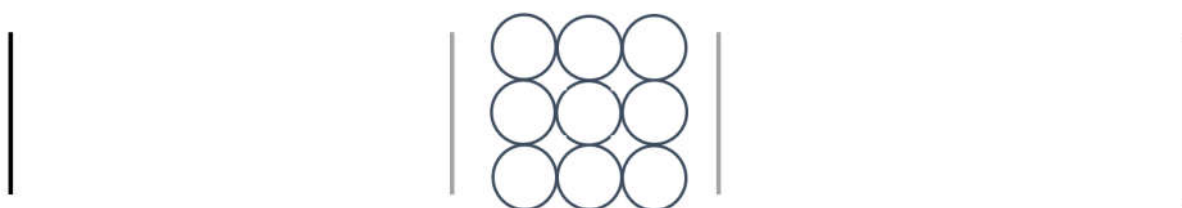
Zwei Spiele, je für zwei Mannschaften, empfohlen werden Mannschaften von mehr als 3 Spielern.

Bei mehr als zwei Mannschaften kann bspw. nach drei Spielen die Gewinnermannschaft durch eine wartende Mannschaft ersetzt werden.

Tic-Tac-Toe-Spezial

Spiel Aufbau

In der Mitte des Raumes wird ein 3x3-Feld aus miteinander verbundenen Reifen aufgebaut. Jeweils 0,5 m und 5 m links und rechts davon werden Markierungen am



Boden angebracht.

Die Mannschaften stellen sich hintereinander an den beiden äußeren Linien auf. Die ersten drei Spieler jeder Gruppe erhalten jeweils ein Tuch. Dabei sollten sich die Tuchfarben der beiden Mannschaften unterscheiden.

Ziel des Spiels

Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste ihre drei Tücher in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) in den Reifen plaziert.



Regeln

Nach dem Startsignal laufen die beiden ersten Spieler bis zur inneren Linie. Von dort aus müssen die Tücher in die Reifen geworfen werden. Danach laufen die Spieler zu

ihrer Mannschaft zurück und die beiden zweiten Spieler laufen los. Sind alle Spieler einer Mannschaft einmal gelaufen, beginnt wieder der erste Spieler. Liegen alle Tücher einer Mannschaft im Spielfeld und es ist noch keine Reihe entstanden, werden die Tücher nur noch zwischen den Reifen bewegt (ein Tuch pro Zug). Werden in einen Reifen gleichzeitig zwei Tücher geworfen, so gilt dieses Feld als von keiner Gruppe besetzt, d. h. mindestens ein Tuch muss im nächsten Zug bewegt werden. Ist ein Reifen von der inneren Linie aus nicht erreichbar, so dürfen die Spieler seitlich am Spielfeld entlanglaufen, jedoch die Reifen nicht betreten. Werden die Reifen verschoben und das Spielfeld damit zerstört, gewinnt sofort die andere Mannschaft.

Turme von Hanoi

Spiel Aufbau

Für jede Mannschaft befinden es sich drei Schultische neben einander. Auf dem ersten Tisch befinden sich vier runde Scheiben, die der Größe nach geordnet sind, das heißt, die größte Scheibe unten, die kleinste Scheibe oben.

Ziel des Spiels

Der Turm muss vom ersten Tisch auf den dritten Tisch bewegt werden. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste ihre Scheiben umgelegt hat.

Regeln

Nach dem Startsignal laufen die beiden ersten Spieler bis zum Tisch und legen eine Scheibe um. Danach laufen die Spieler zu ihrer Mannschaft zurück und die beiden zweiten Spieler laufen los. Sind alle Spieler einer Mannschaft einmal gelaufen, beginnt wieder der erste Spieler.

Es darf immer pro Zug nur eine Scheibe bewegt werden.

Die Scheiben dürfen aufeinander gestapelt werden, allerdings nur eine kleinere auf eine größere.

Es darf sich nicht mehr als ein Stapel auf jedem Tisch befinden.

