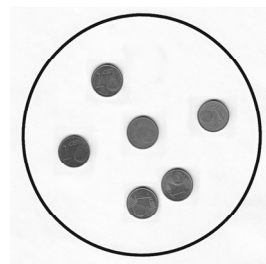


Einer gewinnt immer – findet eine Strategie!

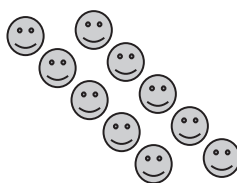
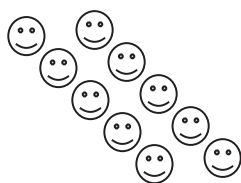
1. Münzen im Kreis

Die Spieler A und B legen abwechselnd 1-Cent-Stücke auf einen Kreis. Zwei Münzen dürfen sich berühren, aber nicht überlappen. A beginnt. Wer zuerst keine Münze mehr legen kann, weil kein Platz mehr ist, verliert das Spiel.



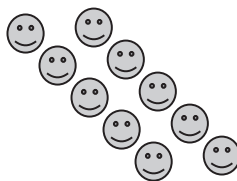
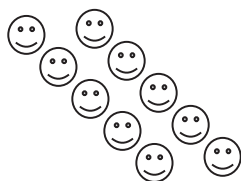
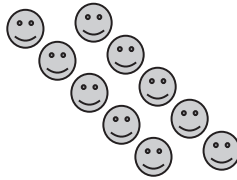
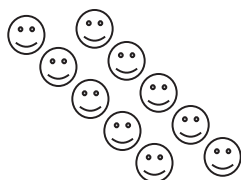
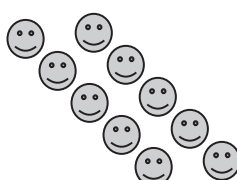
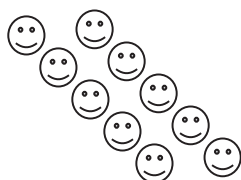
2. Spiel der zwei Stapel

Von zwei Stapeln von je 10 Steinen nehmen A und B abwechselnd so viele Steine weg, wie sie wollen, aber immer nur jeweils von einem Stapel. Wer den letzten Stein nimmt, gewinnt. A fängt an.



Ihr könnt das Spiel mit je 10 Gegenständen spielen oder hier mit dem Stift durch „ankreuzen“ statt wegnehmen.

Vorlage für weitere Runden:



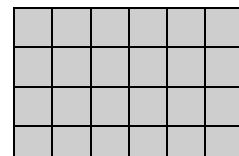
Strategiespiele für zwei – wer gewinnt immer?

Sucht euch zu viert ein Strategiespiel aus. Je zwei spielen ein bis zwei Runden, die anderen beobachten. Dann tauscht ihr die Rollen.

Könnt ihr mit Symmetrie-Überlegungen eine Sieg-Strategie ermitteln?

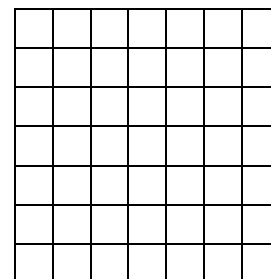
1. Schokolade

Alex und Beate brechen abwechselnd eine Tafel Schokolade aus 4×6 Stücken entlang der Rippen. Alle abgebrochenen Stücke bleiben liegen und können weiter zerbrochen werden. Wer zuerst ein einzelnes Stück abbricht, hat gewonnen. Alex beginnt.



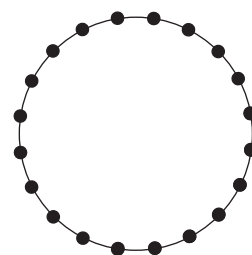
2. Felder ankreuzen

Anna und Björn spielen auf einem 7×7 -Spielbrett. Abwechselnd kreuzen sie beliebig viele benachbarte Felder aus einer Reihe oder einer Spalte vom Spielfeld an. Gewinner ist, wer das letzte Feld ankreuzt. Anna fängt an.



3. Strecken im Kreis

Auf einer Kreislinie sind 20 Punkte regelmäßig verteilt. Arnulf und Beatrix verbinden abwechselnd je zwei Punkte mit einer Strecke. Dabei dürfen sich zwei Strecken nie schneiden, und von einem Punkt darf auch nur höchstens eine Strecke abgehen. Wer zuerst keine Linie mehr einzeichnen kann, hat verloren. Arnulf fängt an.



4. Rösselsprung um die Wette

André (weiß) und Bianca (schwarz) stellen abwechselnd weiße und schwarze Springer auf ein Schachbrett. Dabei darf auf jedem Feld nur eine Spielfigur stehen. Außerdem darf eine Figur nicht auf ein Feld gesetzt werden, das von einem gegnerischen Springer bedroht wird. Die beiden haben dabei nicht nur zwei, sondern beliebig viele Springer zur Verfügung (weiße und schwarze Dame-Steine). Wer zuerst keinen Springer mehr setzen kann, hat verloren. André beginnt.

