

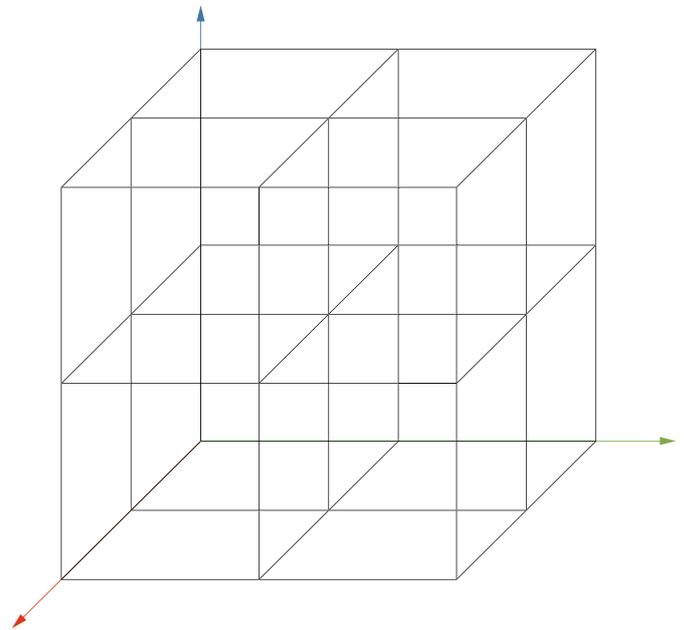
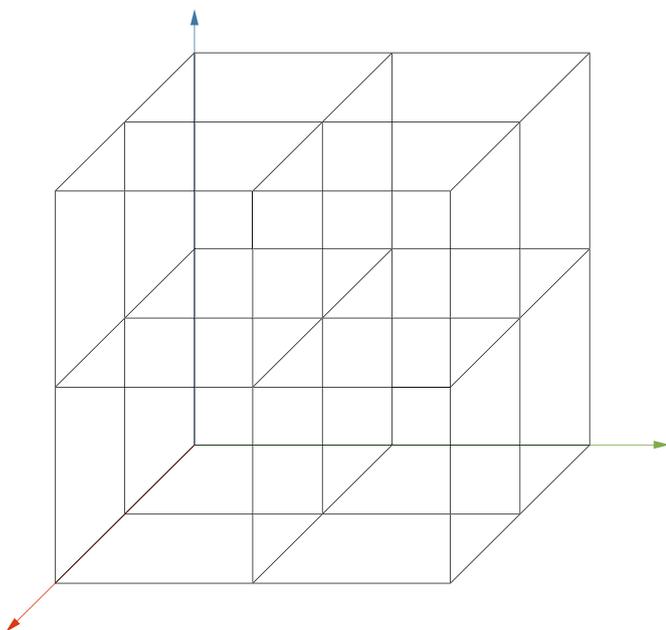
Spiele mit deiner Partnerin oder deinem Partner „Fliegen schnappen“.

Beschrifte die Achsen und den Nullpunkt in beiden Koordinatengittern. Zeichne im Bild unten links sechs „Fliegen“ als Punkte ein. Gib die jeweiligen Positionen mit Koordinaten an. Lass dir dabei nicht zuschauen. Deine Partnerin oder dein Partner trägt am eigenen Blatt ebenfalls sechs Fliegen ein.



Nun beginnt das Spiel:

Jede Spielerin bzw. jeder Spieler hat einen Frosch, der nach Fliegen schnappen kann. Ziel des Spieles ist, zuerst alle „gegnerischen“ Fliegen zu schnappen. Die jüngere Spielerin bzw. der jüngere Spieler beginnt und nennt eine Position im Koordinatengitter der Gegnerin bzw. des Gegners, auf die der Frosch schnappt. Sitzt auf dem genannten Punkt eine Fliege, so wird sie vom Frosch gefangen, und die Spielerin oder der Spieler ist nochmals an der Reihe. Sitzt auf dem genannten Punkt keine Fliege, ist die andere Spielerin bzw. der andere Spieler an der Reihe.



Positionen meiner Fliegen:

F<sub>1</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>2</sub> ( \_ | \_ | \_ )  
 F<sub>3</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>4</sub> ( \_ | \_ | \_ )  
 F<sub>5</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>6</sub> ( \_ | \_ | \_ )

Positionen der „gegnerischen“ Fliegen:

F<sub>1</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>2</sub> ( \_ | \_ | \_ )  
 F<sub>3</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>4</sub> ( \_ | \_ | \_ )  
 F<sub>5</sub> ( \_ | \_ | \_ )      F<sub>6</sub> ( \_ | \_ | \_ )

**TIPP** Trage im rechten Koordinatengitter die Positionen ein, nach denen du schon geschnappt hast. So vermeidest du Wiederholungen.