



<b>Aktivität:</b>	<b>Steinspiele</b>
<b>Alter:</b>	Denkspiele für Alt und Jung
<b>Dauer:</b>	bis der Kopf raucht ...
<b>Material:</b>	Steine, aufgezeichnete Felder ...

**Eine Handvoll Steine ...**



Als es Robinson auf seiner Insel zu langweilig wurde, begann er, Rätsel zu erfinden, um sich die Zeit zu vertreiben und seinen Geist zu trainieren.

**Plätze tauschen:**

1. Robinson sucht sich sechs Steine, **drei** helle und **drei** dunkle, und legt sie in **sieben** nebeneinander liegende Felder.
2. In die linken **drei** Felder die dunklen, in die rechte die hellen Steine, das Mittelfeld bleibt leer.
3. Jetzt sollen die Steine ihre Plätze tauschen, die dunklen nach rechts, die hellen nach links. Dabei dürfen sie immer nur ein Feld vor- oder zurückspringen oder einen Stein überspringen.
4. **Variante:** Es werden **zwei** Felder mehr verwendet und das mit **acht** Steinen. Es muss immer abwechselnd mit einem hellen und dann mit einem dunklen Stein gezogen werden und es können nur mehr andersfärbige Steine übersprungen werden.



