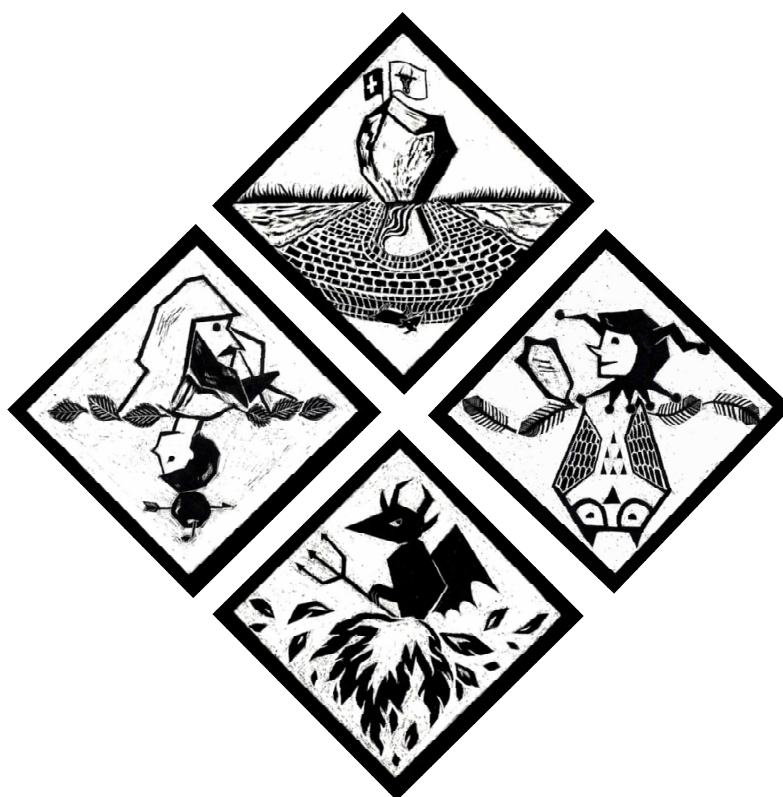
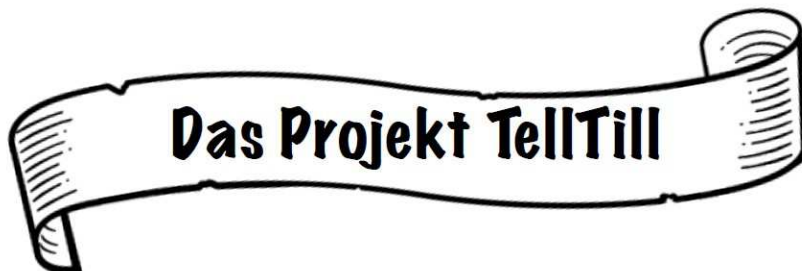


# **TellTill - Spiegelspiel**



**Spielbrett und Brettspiele für Kinder  
zum Kombinieren, Lernen und Denken**



# Das Projekt TellTill

Das Verbindende in der Willensnation Schweiz heisst Heimat, Selbstbestimmung und Freiheit, symbolisiert durch den Nationalhelden Wilhelm Tell. Wenn Tell auf den Narren Till Eulenspiegel trifft, liegt der Name TellTill in der Luft. Ein Spiegel zeigt die Realität seitenverkehrt, manchmal auch verzerrt. Aus verschiedensten Blickwinkeln wird die Urner Kultur um Bruchstücke ergänzt. Menschen werden ins Zentrum gestellt und Generationen verbunden.

Das Projekt TellTill entstand in Zusammenarbeit von fünf Urner Organisationen. Diese bilden die gemeinsame Trägerschaft für eine Palette von Texten, Melodien, Fotos, Grafiken und Spielen.

Das Spiegelspiel wurde den Urner Schulen abgegeben. Die Ludothek Altdorf und das Didaktische Zentrum Uri verleihen das Spiel.

## **Idee, Konzept, Projektleitung**

Urs Wüthrich, 6463 Bürglen

## **Grafik**

Ryoko Kameda Wüthrich, 6010 Kriens

## **Beratung und Herstellung**

Ludothek, 6460 Altdorf

Stiftung Behindertenbetriebe Uri, 6467 Schattdorf

Mana Design, 6467 Schattdorf

## **Bezugsadresse**

Tellmuseum, Postplatz, 6463 Bürglen

Didaktisches Zentrum Uri, Bahnhofstr. 38, 6460 Altdorf

## **Spielanleitung und Updates**

[www.telltill.ch](http://www.telltill.ch)



## **TellTill im Netz**

Auf der Website [www.telltill.ch](http://www.telltill.ch) wird das Gesamtprojekt vorgestellt. Spielanleitungen, Ergänzungen und Updates zum Spiegel-spiel können dort kostenlos heruntergeladen werden.



## **Geschichten und Sagen**

Die vier Abbildungen an den Ecken des Spielbretts erzählen Geschichten und Sagen von Tell mit Sohn Walterli und dem Apfelschuss oder von Till mit der Eule und dem Spiegel. Aber auch der Teufel mit dem Höllenfeuer und der Ziegenbock mit dem Teufelsstein sind Begriffe, die sich gegenüberstehen. Jede dieser Grafiken ist wiederum wie eine Spielkarte geteilt und erzählt ihre eigene Geschichte oder Sage. Kinder würden diese sicher gerne kennenlernen, falls sie ihnen jemand vorliest oder erzählt. Man findet sie im Internet unter

[www.telltill.ch/quellen-literatur.html](http://www.telltill.ch/quellen-literatur.html)

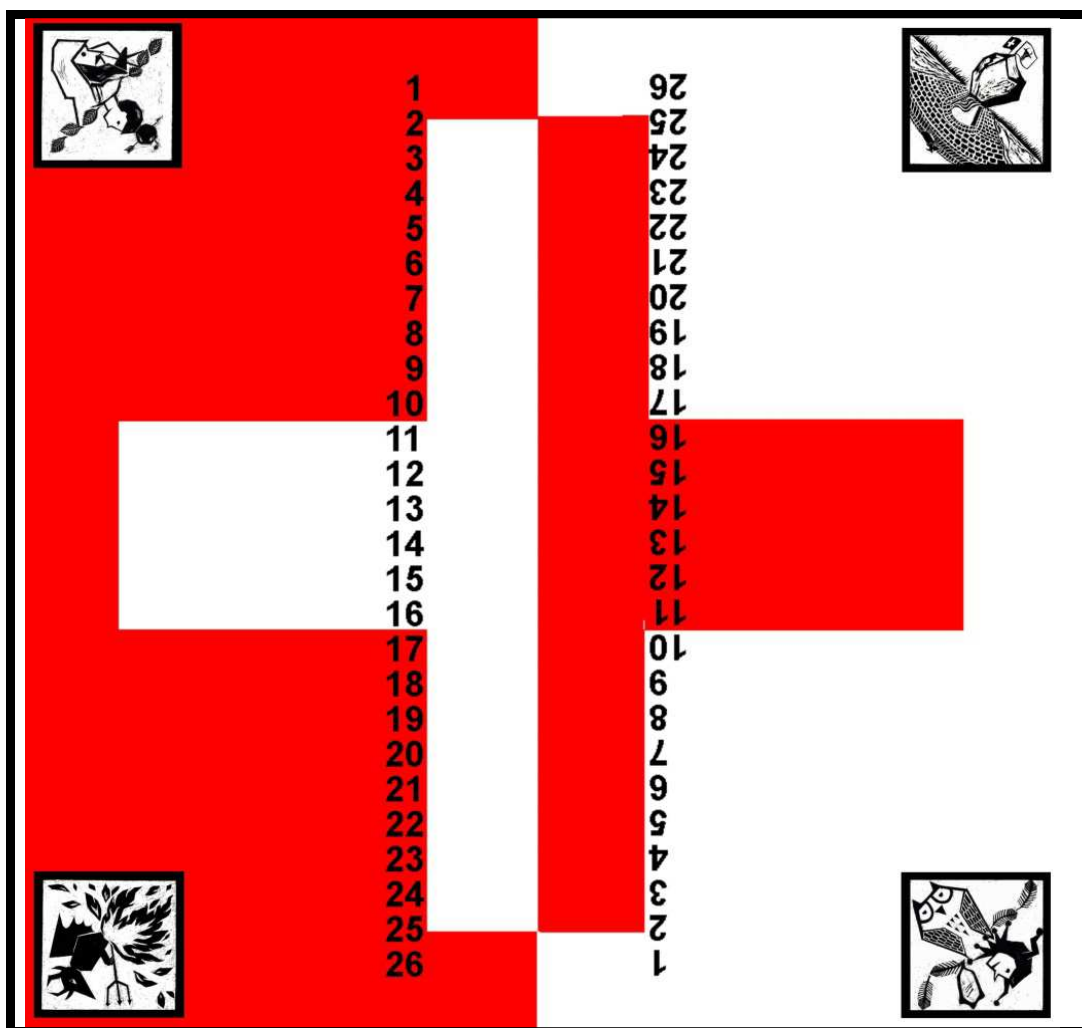


## **Spielanleitung**







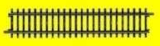



















Verschiedene Brettspiele sind Lern- und Kombinationsspiele für Kinder im Vorschulalter (\*) und auf der Primarschulstufe (\*\* und \*\*\*). Sie können zu zweit, zu viert oder in kleinen Gruppen gespielt werden. Dabei können auch Erwachsene mitmachen oder mithelfen.

# Spielbrett und Spielsteine

Das **Spielbrett** zeigt ein gespiegeltes Schweizerkreuz. Das Weisse Kreuz im roten Feld wird zum Roten Kreuz im weissen Feld. Die 26 Ziffern symbolisieren die 26 Schweizerkantone. Als Zahlenleitern stehen sie sich gespiegelt gegenüber auf dem Kopf.



Die **Spielsteine** erscheinen in den **Urnerfarben**. Der ernste **Tell** wählt jeweils **schwarz**, der heitere **Till** **gelb**. Zu jedem schwarzen Spielstein mit einem Wort passt ein gelber Spielstein mit einem Bild. Je zwei Worte oder zwei Bilder bilden ein Begriffspaar, beispielsweise Hand und Fuss, Bahn und Gleis, Armbrust und Pfeil.

Armbrust		Auge	
Pfeil		Ohr	
Bahn		Baum	
Gleis		Blatt	
Hand		Gabel	
Fuss		Löffel	
Huhn		Katze	
Ei		Maus	
Kirche		Sonne	
Glocke		Mond	
Tisch		Schaufel	
Stuhl		Pickel	
Hemd		Hose	

# Die Teufelsbrücke (\*)



**Ziele:** *Gemeinsames Bauen der Teufelsbrücke (zu zweit oder in zwei Gruppen). Finden, Ordnen und Kombinieren von Wort- und Bildbegriffen. Lesen der Zahlen von 0 bis 26. Kennenlernen der Sage von der Brücke in der Urner Schöllenschlucht.*

## Beschreibung / Anleitung

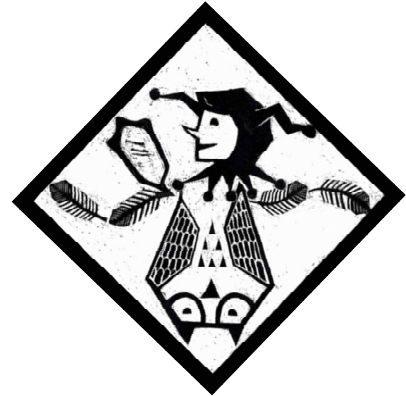
Zwischen den beiden Zahlenreihen, welche auch die Anzahl der Schweizer Kantone symbolisieren, liegt mitten in der Schweiz die Schöllenschlucht. Mit Hilfe des Teufels kann darüber eine solide Brücke gebaut werden. Es wird entweder mit allen gelben Steinen (mit Bildchen) oder mit allen schwarzen Steinen (mit Wortbegriffen) gebaut. Es ist auch möglich, nur 13 der 26 Begriffe zu benutzen. Dann werden je 13 schwarze und 13 dazu passende gelbe Steine benutzt.

Bei Spielbeginn liegen die Bausteine neben dem Spielbrett mit der Bedruckung nach oben. Abwechselnd müssen zwei zueinander passende Begriffe gesucht werden.

Tell legt einen frei gewählten Stein irgendwo auf die Leiter. Dieser wird zum Verbindungsstück zwischen den beiden Zahlenreihen. Till sucht nun den passenden Gegenstein und legt diesen auf dieselbe, aber gespiegelte Zahlenverbindung. Danach bestimmt er, wo es weitergeht und legt irgendwo einen weiteren Stein. Jetzt muss Tell wieder den passenden Gegenstein suchen und ihn bei der Sprosse mit den gespiegelten Zahlen einbauen. Bei Ende des Spiels verbinden die Balkenpaare alle Zahlen der Zahlenleitern. Die gemeinsam gebaute Teufelsbrücke steht dann solide zwischen Uri und Ursern. Ein Kreuz ist so stark, dass der Teufel zur Hölle fährt, wenn Gleichgesinnte oder Schlaue zusammenhalten.

# Spiegelbilder (\*\*)

**Ziele:** Rasches Kombinieren von Begriffen in Wort und Bild. Förderung der Konzentrationsfähigkeit. Laufendes Visualisieren und Interpretieren der Spielsituation unter Zeitdruck. Kennenlernen von Narren und Figuren mit Schellen und Treicheln.



## Beschreibung / Anleitung

Ein Spiegel bildet einen Gegenstand jeweils nicht identisch ab. Bild und Spiegelbild sind seitenverkehrt. Teil soll je zwei zusammenpassende Begriffe auf den Spielsteinen finden. Till Eulenspiegel kommt ihm zu Hilfe, er möchte dafür jedoch seinen Anteil behalten. Dank der klugen Eule finden beide rasch heraus, welche Begriffe und welche Bilder zusammengehören.

Am Anfang liegen alle Spielsteine mit der Bezeichnung nach unten neben dem Spielbrett. Dann darf abwechselnd ein Stein umgedreht werden, welcher gut sichtbar liegen bleibt. Wer nach dem Wenden rascher ein passendes Paar (Wort und Bild) entdeckt, darf dieses „Spiegelpaar“ für sich behalten. Sind beide Spielende gleich schnell, entscheidet ein Würfelwurf, wer das Steinpaar erhält. Der Spielende mit der höheren Zahl gewinnt! Die erbeuteten Steinpaare werden auf ein Feld der eigenen Spielbrettseite gelegt, beginnend mit dem Feld 1. Teil legt die schwarzen, Till die gelben Steine oben drauf. Wer am Schluss auf seiner Seite mehr Steinpaare besitzt, ist Sieger.

Vereinfacht kann auch mit nur einer Steinfarbe, also nur mit Begriffen (schwarz) oder nur mit Grafiken (gelb) gespielt werden. Dann bilden die beiden ähnlichen Begriffe je ein passendes Steinpaar.

# MemUri (\*\* / \*\*\*)



**Ziele:** Stärkung der Konzentrationsfähigkeit. Gedächtnistraining mit einem Memoryspiel für 2 bis 4 Spielende. Kennenlernen der Rütliwiese und der Geschichte der frühen Eidgenossenschaft.

## Beschreibung / Anleitung

Auf dem Rütli treffen sich die Eidgenossen zum Schwur. Für einen erfolgreichen Freiheitskampf muss man seine Freunde erkennen. Wer kommt mit wem und wie heissen die Leute? Diese Eidgenossen werden durch die vielen Spielsteine symbolisiert, welche bei Spielbeginn neben dem Brett mit der Beschriftung nach unten liegen. Es wird wahlweise mit den 26 beschrifteten schwarzen Steinen oder mit den 26 gelben Steinen mit Grafiken gespielt.

Wer an der Reihe ist, darf nacheinander zwei Steine wenden. Sind darauf zwei passende Begriffe, darf er dieses Paar behalten und zwei weitere Steine aufdecken. Die gewonnenen Steinpaare werden auf die eigene Spielbrettseite (bei 2 Spielenden) oder auf ein zugewiesenes Quadrat des Spielbretts (bei 3 und 4 Spielenden) gelegt. Das geht so lange, bis zwei begriffsfremde Steine aufgedeckt werden. Diese beiden Steine werden wieder umgedreht. Dann ist der nächste Spielende an der Reihe. Damit sich die Spielenden die Begriffe und die Lage der Steine gut merken können, müssen diese immer für kurze Zeit aufgedeckt liegenbleiben und dann natürlich an der gleichen Stelle wieder umgedreht werden. Wurde das letzte Begriffspaar aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Wer die meisten passenden Steinpaare gefunden hat, hat gewonnen.

Spielende mit einem guten Gedächtnis können auch mit sämtlichen 52 Steinen spielen. Dabei müssen der Wortbegriff und das gefundene Bild übereinstimmen, damit man ein Paar gewinnt (Niveau \*\*\*).



# Urner Leiterlispiel (\*\*)

**Ziele:** Erkennen von Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten während des Spiels. Das Wappen der Urner Gemeinde Isenthal steht für beschwerliche Wege zum Ziel.



## Beschreibung / Anleitung

Tell (schwarz) und Till (gelb) sind abwechselnd an der Reihe. Der erste Spielende wirft gleichzeitig beide Würfel. Er kann wahlweise die Augenzahl von nur einem einzelnen der beiden Würfel beachten, die Augen beider Würfel als zweistellige Zahl lesen oder die Augen beider Würfel addieren. Bei einer zweistelligen Zahl ist zu beachten, dass längst nicht alle Kombinationen möglich sind, da die Zahlenleiter nur bis 26 reicht (Beispiel siehe unten).

Sofern eine Sprosse mit einer so bestimmten Zahl noch frei ist, legt man dort einen Stein der eigenen Farbe hin. Würfelt man zwei gleiche Zahlen (= Pasch), darf man dem Gegner einen Stein vom Brett rauben und dort einen eigenen Stein hinlegen. Oder man darf stattdessen seinen Stein auf irgendeiner noch freien Sprosse platzieren. Ist keine gewürfelte Brettzahl mehr frei, darf wieder der Gegner würfeln. Es wird gespielt, bis alle Zahlen belegt sind. Wer auf der Zahlenleiter mehr Sprossen legen kann, hat gewonnen.

## Beispiel

Die beiden Würfel zeigen eine **2** und eine **4**. Man kann jetzt mit diesen Zahlen folgende Sprossen wählen:

Zahl von nur einem Würfel:

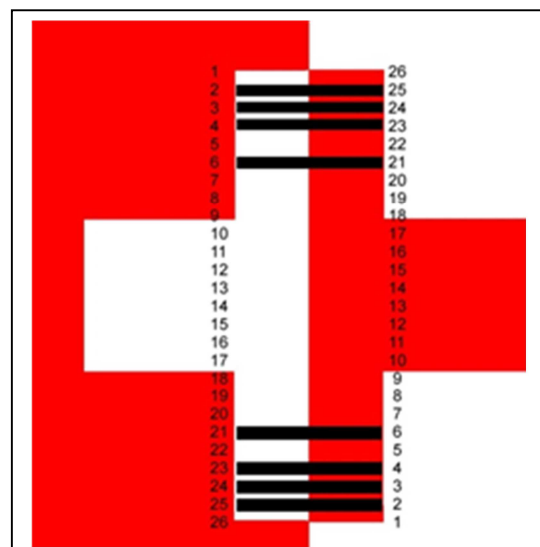
- 2** zu 25
- 25 zu **2**
- 4** zu 23
- 23 zu **4**

Zweistellige Zahl:

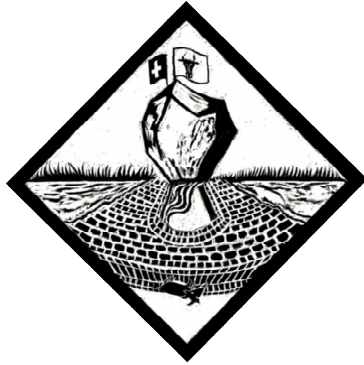
- 24** zu 3
- 3 zu **24**
- 42 gibt es nicht!

Zusammengezählte Augenzahl:

- 6** zu 21
- 21 zu **6**



# Teufelssteinspiel (\*\*\*)



**Ziele:** Spielerisches Rechnen mit den Zahlen der Würfelaugen. Kontakt mit Naturwissenschaften.

## Beschreibung / Anleitung

Tell (schwarz) und Till (gelb) werfen abwechselnd 2 Würfel. Deren Augenzahlen werden wahlweise addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert. Zeigt das Resultat eine noch freie Zahl auf einer Leiter, darf dort ein eigener Stein hingelegt werden. Bei gleicher Augenzahl der beiden Würfel (= Zweierpasch) darf entweder ein gegnerischer Stein durch einen eigenen ausgetauscht oder eine noch freie Sprosse belegt werden. Dies ist für die Sprosse von 13 zu 14 zwingend notwendig, da sie mit den 4 mathematischen Grundoperationen mit Würfelzahlen nicht berechnet werden kann. Es wird gespielt, bis alle Sprossen belegt sind. Wer mehr Steine legen konnte, hat gewonnen.

Multiplikation und Division können allenfalls auch weggelassen werden. Dann ist das Spiel etwas einfacher (= Niveau \*\*).

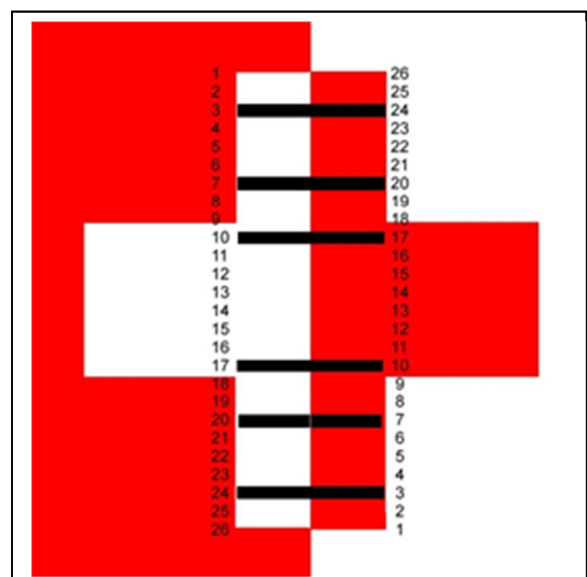
## Beispiel

Die beiden Würfel zeigen eine 2 und eine 5.

Ein Stein kommt entweder auf  
Feld 3 (5-2)  
Feld 7 (2+5)  
Feld 10 (5x2)  
sofern dieses frei ist.

Dabei spielt es keine Rolle, ob man eine Stufe 7 zu 20 oder die gespiegelte Stufe mit Feld 20 zu 7 wählt.

Die Division (5:2) geht hier nicht, da keine ganze Zahl resultiert.



# Weitere Spiele

**Ziele:** *Mit den Spielutensilien und Unterlagen kreative und fantasievolle neue Spiele erschaffen und weiterentwickeln. Webplattform für Ideentausch nutzen.*

## Sagenstafette

Die Spielenden müssen Geschichten erzählen, die einen Bezug zu den Spielsteinen haben. Sie starten mit einem frei gewählten Stein und legen diesen bei Feld 1 hin. Die Erzählung beginnt und muss Sinn machen, darf aber frei erfunden sein. Nun werden weitere Steine angelegt. Dabei muss die Erzählung immer zum abgelegten Begriff passend weitergeführt werden. Wer schafft es, eine Erzählung über 26 Spielsteine zu kreieren? Die Spielsteine können zufällig gezogen (Fortgeschrittene) oder zuvor ausgewählt werden (Anfänger).

## Quartett mit Bausteinen

Jeweils vier Steine bilden zusammen ein thematisches Quartett, nämlich zwei schwarze mit Begriffen und zwei gelbe mit Grafiken. Wem gelingt es, mehr solche Begriffsquartette zu sammeln? Um Steine zu erhalten, muss man die Buchstabenanzahl der Begriffe durch Addition oder Subtraktion der Augen zweier Würfel finden.

## Zusätzliche Spiele – Updates und Downloads

Weitere Spielideen sind auf der Website [www.telltill.ch](http://www.telltill.ch) beschrieben. Auch deine Spielvorschläge werden dort gerne hochgeladen und andern Spielenden zur Verfügung gestellt.

*Mathematik gehört wie Geologie, Physik, Biologie oder Chemie zu den Naturwissenschaften. Die Naturforschende Gesellschaft Uri ist Eigentümerin des Teufelssteins in Göschenen. Sie fördert auch Jungforscher und organisiert Exkursionen in die Natur.*

# Träger des Projekts TellTill



## Tell Museum musée museo Bürglen



### Naturforschende Gesellschaft Uri



# Sponsoren des Projekts TellTill

