

**ZMATH 2015d.00660**

**Hartmann, Mutfried**

**Game analysis as an approach to finite geometries. (Spielanalyse als Einstieg in finite Geometrien.)**

Mathematikunterricht 61, No. 2, 18-26 (2015).

Aus dem Text: Zur Begabungsförderung bedarf es geeigneter Problemkontexte, innerhalb derer mit leicht verständlichen Fragestellungen dazu motiviert werden kann, sich tief in eine anspruchsvolle Thematik hineinzuarbeiten. Derartige Probleme sollten nicht nur eine hinreichende Komplexität aufweisen, sondern auch vielschichtig in dem Sinne sein, dass sie vielseitige Bearbeitungsmöglichkeiten zulassen, die Stärken verschiedener heuristischer Strategien erfahrbar werden und möglichst auf unterschiedlichen Niveaus motivierende Teilergebnisse zu erwarten sind. Immer wieder erweisen sich Spiele als geeignete Anlässe, um in diesem Sinne fruchtbar Mathematik zu betreiben. Dass auch das Spiel Dobble dieses Potenzial hat, soll im Folgenden gezeigt werden. Der Autor analysiert das Kartenspiel Dobble und findet überraschend Lösungen für Fragen rund um das Spiel mit Mitteln endlicher projektiver Geometrien.

*Classification:* G90 A90 U60

*Keywords:* card games; Dobble; finite projective geometries; modes of representation; graph theory; axiomatics; affine planes; projective planes; heuristic methods; variations; creativity routine; discovery learning; exploratory problems; gifted students