
Schatz erobern (2-6 Spieler)

Material: Kiste mit Holzwürfeln, 1 Spielwürfel, Schatz (1 Muggelstein)

In der Mitte liegt ein Muggelstein als „Schatz“. Drumherum ist eine Mauer aus Holzwürfeln aufgebaut. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler nimmt so viele Holzwürfel aus der Mauer weg, wie die Augenzahl seines Würfels angibt. Wer mit seinem Wurf die letzten Holzwürfel wegnehmen kann, erhält den Schatz/hat gewonnen.

Variante: zwei Würfel verwenden

Muggelsteine erwürfeln (2-6 Spieler)

Material: Korb mit Muggelsteinen, 1 Spielwürfel

Alle Spieler sitzen um einen Korb, der mit Muggelsteinen gefüllt ist. Es wird reihum gewürfelt. Wer eine 2, 3, 4 oder 5 würfelt, darf sich genauso viele Muggelsteine nehmen.

Wer eine 6 würfelt, muss sechs Muggelsteine zurücklegen. Hat er nicht so viele, muss er alle, die er besitzt, abgeben. Wer eine 1 würfelt, schenkt demjenigen Mitspieler einen Muggelstein, der am wenigsten hat. Das Spiel endet, wenn der Korb leer ist.

Variante: zwei Würfel verwenden



Bohnenspiel (2 Spieler)

Material: Spielpläne, 1 Würfel, Muggelsteine in zwei Farben

Jedes Kind bekommt ein eigenes Spielfeld und Muggelsteine einer Farbe. Es wird abwechselnd gewürfelt. Wer an der Reihe ist, legt auf das Feld mit der gewürfelten Augenzahl einen Muggelstein. Ist das Feld bereits belegt, muss man aussetzen. Gewonnen hat der, der zuerst alle Felder belegt hat.

Variante: Zwei Kinder spielen auf einem Spielplan, jedes belegt mit Muggelsteinen einer Farbe, wer mehr Felder belegt hat, hat gewonnen.

Variante: Verwendung unterschiedlicher Spielpläne mit verschiedenen Anordnungen

Variante: Würfelt ein Spieler und kann kein Feld mehr belegen, darf der Mitspieler das entsprechende Feld auf seinem Plan belegen.

Variante: Einen Würfel mit Ziffern verwenden.

Immer 12 (2-4 Spieler)

Material: Spielplan, 5 Würfel

Der Spielplan ist ein 2x2-Feld. Es wird abwechselnd gewürfelt. Wer an der Reihe ist, würfelt und legt den Würfel mit der gewürfelten Zahl nach oben in ein freies Feld. Ziel ist es, dass die Summe der Augen aller vier Würfel auf dem Spielplan 12 ergibt. Liegen vier Würfel auf dem Spielplan, ohne dass ihre Augensumme 12 ist, wird mit dem fünften Würfel gewürfelt weiter gewürfelt. Nach dem Wurf kann dieser Würfel einen beliebigen Würfel auf dem Spielplan ersetzen.

Variante: Es wird nur mit vier Würfeln gespielt. Nachdem alle vier Würfel gesetzt sind, muss man vor dem nächsten Würfeln entscheiden, welchen der vier Würfel man ersetzen möchte. Mit diesem wird dann gewürfelt.



Wer hat mehr? Wer hat weniger? (2 Spieler)

Material: Spielprotokoll, Stift, 2 Würfel, Muggelsteine

Beide Kinder würfeln gleichzeitig. Wer die höhere Zahl würfelt, bekommt einen Muggelstein. Wer zuerst zehn Muggelsteine hat, hat gewonnen. Die Würfelergebnisse werden auf dem Spielprotokoll dokumentiert.

Variante 1: Wer die kleinere Zahl würfelt, bekommt die Differenz zur Zahl des anderen in Muggelsteinen ausgezahlt.

Beispiel:



Ellen



Kathrin

Kathrin bekommt zwei Muggelsteine und legt sie in das leere Feld auf dem Spielplan. Zum Schluss zählen die Kinder ihre Muggelsteine. Wer am meisten Muggelsteine hat, hat gewonnen.

Variante 2: Jedes Kind würfelt mit zwei Würfeln.

Strecken bauen (2-4 Spieler)

(nach einer Idee des Spiels Tsuru)



Material: Streckenpuzzle, Spielfeldvorlage für 4x4 Puzzleteile

Der Spielplan zeigt ein Quadrat mit 4x4 Spielfeldern. Die Kinder platzieren ihre Spielfiguren jeweils an einem beliebigen Platz am Rand des Spielplans mittig an ein Spielfeld. Die Teile des Streckenpuzzles werden mit der Unterseite nach oben auf einen Haufen gelegt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, zieht verdeckt ein Puzzleteil und legt es beliebig vor seiner Spielfigur ab. Dann wandert er mit seiner Figur die vor ihm liegende Linie entlang bis zu einem Rand des Puzzleteils. Gelangt seine Figur wieder an den Rand des Spielplans, ist er aus dem Spiel ausgeschieden. Treffen zwei Spielfiguren aufeinander, scheiden beide aus. Gewonnen hat derjenige Spieler, dessen Spielfigur am längsten auf dem Spielfeld bleibt.

Variante: 5x5-Feld, 6x6-Feld

Muster legen (2-6 Spieler)

Material: Patternblocks

Gemeinsam wird reihum ein Muster mit den Patternblocks gelegt. Dabei müssen entweder Regeln vorgegeben werden oder (während des Spiels) erarbeitet werden.

Mögliche Regeln:

- Jeder Mitspieler darf immer genau ein Teil (zwei Teile) legen.
- Etwas Gebautes darf nicht wieder weggenommen werden.
- Etwas Gebautes darf wieder abgebaut werden (max. ein Teil). Dann darf aber nur noch ein Teil gelegt werden.

Variante: Materialergänzung: Ein Würfel, bei dem festgelegt wird, welche Ziffer für welchen der sechs verschiedenen Patternblocks steht. Jeder Spieler würfelt zunächst, welches Teil er legen muss.

Hamstern (2 Spieler)

Material: 1 Spielplan, 1 Würfel, Muggelsteine

Der Spielplan zeigt zwei Spalten à sechs Felder, eine Reihe für jeden Spieler. Jeder Spieler hat vor sich einen Haufen Muggelsteine in einer Farbe liegen. Die Farben sollten unterschiedlich sein. Vor jeder Spielrunde wird der Spielplan geleert. In jeder Runde darf jeder Spieler einmal würfeln. Jeder belegt nach seinem Wurf so viele Felder seiner Spalte mit je einem Muggelstein, wie der Würfel Augen zeigt. Der Spieler, der mehr Plättchen hat, darf die Plättchen, die er mehr hat, hamstern (wegnehmen). Der Gewinn wird in das Zehnerfeld auf dem Spielplan gelegt. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler 10 Muggelsteine gewonnen hat, also das Zehnerfeld ganz gefüllt ist.



Pasch-Würfeln

Material: 6 Spielwürfel, Würfelbecher, Papier, Stift

Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erlangen. Dabei werden jedoch nur Würfel mit der gleichen Augenzahl gezählt. Es darf dreimal gewürfelt werden. Nach jedem Wurf darf man entscheiden, mit wie vielen Würfeln weiter gewürfelt wird.

Beispiel:

1. Wurf: 5, 5, 3, 6, 2, 4 (die beiden Fünfen lässt man liegen, mit den anderen Würfeln wird weiter gewürfelt)
2. Wurf: 5, 2, 2, 1 (die Fünf wird zu den anderen Fünfen an die Seite gelegt, mit den drei übrigen Würfeln wird weiter gewürfelt)
3. Wurf: 5, 6, 2

Summenbildung: $5 + 5 + 5 + 5 = 20$ (alle gewürfelten Fünfen werden aufaddiert)

Die erlangten Summen können rundenweise miteinander verglichen werden. Derjenige mit der höheren Summe hat die Runde gewonnen. Der Spielverlauf wird mit dokumentiert.



Hamstern - Spielplan -

Spieler 1

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○

Spieler 2

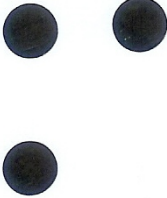

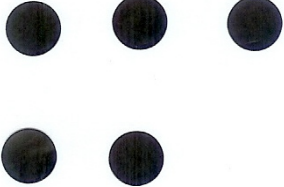

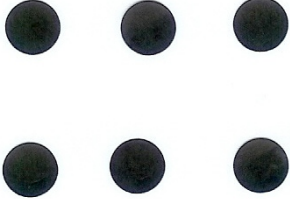

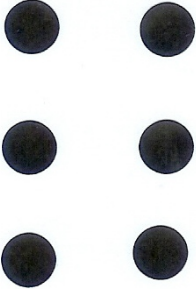
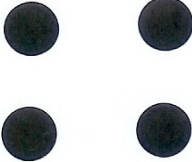
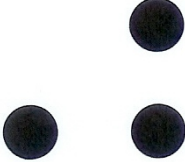
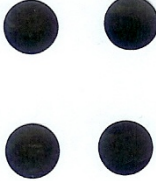

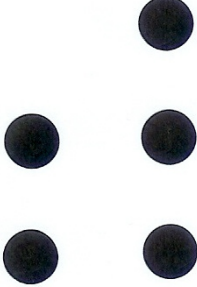
Gewinn Spieler 1:

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○

Gewinn Spieler 2:

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○

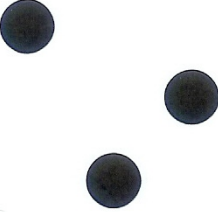

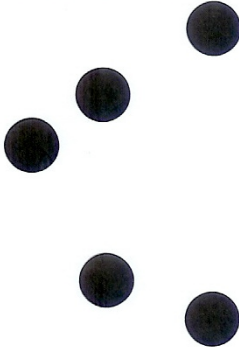

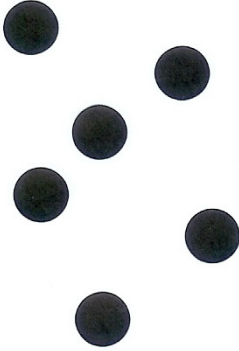

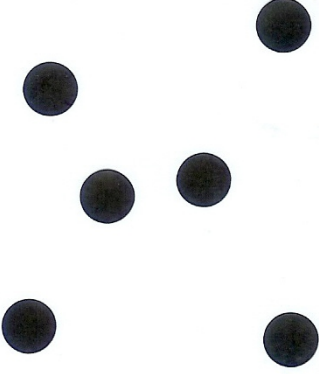
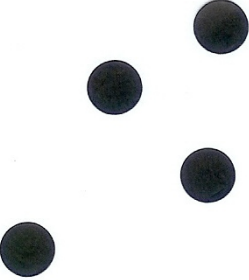
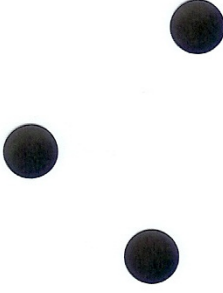
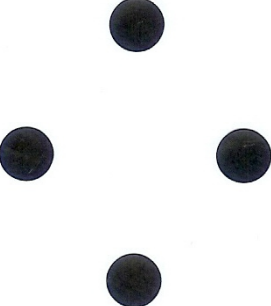

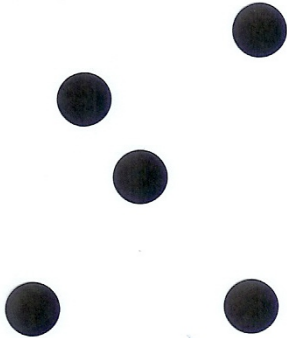
Bohnenspiel - Spielplan -

Bohnenspiel - Spielplan -

1	2	3
4	5	6
1	2	3
4	5	6



Bohnenspiel - Spielplan -



Bohnenspiel - Spielplan -

Immer 12 - Spielplan -

Wer hat mehr? Wer hat weniger? - Spielprotokoll -

<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Muggelsteine			Muggelsteine

Wer hat mehr? Wer hat weniger? - Spielprotokoll -

<input type="text"/>		<input type="text"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Muggelsteine			Muggelsteine

Strecken bauen

Literaturverweise

- Schütte, Sybille (Hrsg.) (2000): Die Matheprofis 1. Schülerband und Lehrerband. München. Oldenbourg.
- Schuler, Stephanie (2010). Das Bohnenspiel. Ein Regelspiel zur Förderung des Zahlbegriffs im Kindergarten und am Schulanfang. In: Grundschulunterricht Mathematik 1, S. 11–16.
- Verboom, L. (2010): „Ich habe 3 Plättchen mehr als du“ In: Mathematik Grundschule, H. 25, S. 6 – 7. (Spiel Hamstern)

