

„Würfel“-Spiel

Wolfgang Schmidt (Mai 2013)

Beim „Würfel“-Spiel handelt es sich um ein Würfelspiel, bei dem sich alles um den Würfel, bzw. Kubus dreht. Die abwechslungsreichen Aktions-, Farb- und Fragefelder bieten die Möglichkeit für interessante Spielvarianten und lustvolles Üben und Festigen des Wissens rund um den Würfel.

Bei der Auswahl der Aufgaben wurde besonders darauf geachtet, dass sie von den Kindern handelnd nachvollzogen werden können. Grundkompetenzen aus dem Bereich Mathematik – Geometrie werden hier sehr schön abgedeckt. Die verschiedenen Aufgabentypen können (sollten!) im Vorfeld mit diversen Materialien erarbeitet werden. Auch während des Spiels könnte es sinnvoll sein, diese Materialien griffbereit zu haben, damit die Spieler /innen darauf zurück greifen können.

Ausgelegt ist das Spiel für 4 Spieler/innen. Diese sollen bereits sinnerfassend lesen können und Erfahrungen beim Umgang mit einfacheren Würfelspielen mitbringen. Die hier angeführten Spielregeln wurden mit Kindern einer Mehrstufenklasse in mehreren „Probepielen“ entwickelt, sollen aber nur als Vorschlag verstanden werden. Vereinfachen, verkomplizieren oder neu erfinden der Spielregeln ist erlaubt!

Vorbereitung:

- 1 Spielplan
- 4x2 Spielfiguren in den Farben Rot, Blau, Grün und Lila
- 2 Spielwürfel mit den Zahlen 1 bis 6,
- 1 Spielwürfel mit den Zahlen 1 bis 3
- 20 Spielchips (besser und passender wären kleine Rechenkuben)

Ablauf:

Das Kind mit der höchsten Würfelzahl beginnt. Die Spielrichtung verläuft im Uhrzeigersinn. Bei jedem Zug kann einer der beiden eigenen Spielkegel frei gewählt werden. Wenn beide im Zielfeld (Würfelnetz) sind, endet das Spiel.

Bedeutung der einzelnen Felder:

Farbfeld: Kommt man auf ein fremdes Farbfeld (z.B. grün) und befindet sich die gegnerische (grüne) Figur ebenfalls auf einem (grünen) Feld (Startfeld ausgenommen), so muss man mit der eigenen Figur zurück an den Start. Umgekehrt gilt ebenso: Kommt man auf ein Feld der eigenen Farbe und befinden sich gegnerische Figuren zu diesem Zeitpunkt ebenfalls auf Feldern dieser Farbe, so müssen alle diese zurück auf ihr Startfeld.

Spiralfeld: Die 4 Spiralfelder gelten ebenfalls als solche Farbfelder.

Fragefeld: Eine Aufgabenkarte wird gezogen. Wird die Aufgabe richtig gelöst, so erhält man einen Spielchip. Maximal 5 Chips können gesammelt werden. Diese können nach jedem Wurf bei Bedarf als zusätzliche Punkte hinzugezählt werden. Verwendete Chips müssen zurück gegeben werden. Kann die Frage nicht richtig beantwortet werden, muss ebenfalls ein Chip (sofern vorhanden) zurück gegeben werden.

Glücksfeld: Eine entsprechende Karte wird gezogen, gelesen und ausgeführt.

Pechfeld: Eine entsprechende Karte wird gezogen, gelesen und ausgeführt.

Würfelfeld: Es wird sofort um die entsprechende Augenzahl weitergezogen.

Landet man aufgrund einer Glückskarte, Pechkarte oder eines Würfelfeldes wieder auf einem Glücks- Pech- oder Würfelfeld, so geht's gleich weiter.

Zielfelder (Würfelnetz): Die Spieler/innen versuchen ihre beiden Spielfiguren auf diese Felder zu ziehen

Es gibt 2 Möglichkeiten ins Ziel zu kommen.

1. Eine Figur ist dann im Ziel, wenn die Augenzahl des Zielfeldes genau dem Wert des soeben gemachten Zuges entspricht. (Bsp.: Die Figur zieht 5 Felder und kommt damit genau auf das Zielfeld mit der Augenzahl 5). In diesem Fall darf das entsprechende Feld bereits von einer anderen Figur besetzt sein.
2. Über ein Spiralfeld: Steht eine Figur auf einem solchen Feld, so kommt sie dann auf eines der Zielfelder wenn die entsprechende Augenzahl eines dieser Felder gewürfelt wird. (Bsp.: Es wird 6 gewürfelt – 6 ist frei – Figur kommt auf das Feld mit der Augenzahl 6). In diesem Fall darf das entsprechende Feld noch nicht von einer anderen Figur besetzt sein.

Spielende: Sobald ein/e Spieler/in beide Spielfiguren im Ziel hat, ist das Spiel zu Ende.