



Autorennen



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 1 (großer) Würfel, Papier und Stift oder Tafel



Spielregel :

M 05-01

Jeder Spieler (jede Mannschaft) kann sich eine Automarke wählen, die auf einer großen Liste eingetragen wird. Dann wird überlegt, was zu einem Autorennen benötigt wird. 1 = Auto; 2 = Führerschein; 3 = Zündschlüssel; 4 = Benzin; 5 = Starterlaubnis; 6 = Startschuss.

Dann wird reihum gewürfelt. Wer eine [6] gewürfelt hat, kann starten. Die Nummer wird dann auf einer großen Liste in einer Spalte eingetragen. Die Spieler benötigen dann noch die weiteren Nummern von 1 - 5, hier ist keine bestimmte Reihenfolge notwendig.

Hat ein Spieler alle 6 Nummern gewürfelt, kann er mit dem Rennen beginnen. Die nun gewürfelten Zahlen werden aufgeschrieben. Das Ziel ist bei 100 Punkten. - Welcher Spieler hat zuerst das Ziel erreicht?

(Der Spielleiter kann u. U. auch die Funktion eines Berichterstatters bzw. Ansagers einnehmen. Er gibt in entsprechendem Stil hin und wieder bekannt, welche Automarke derzeit in Führung liegt.)



Würfeljagd I



Spieler : ab 8 Spieler



Material : 2 Würfel



Spielregel :

M 05-03

Alle Spieler sitzen im Kreis. Zwei sich gegenüberliegende Kinder bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll. Derjenige, bei dem die Würfel zusammenkommen, scheidet aus, oder bekommt einen Strafpunkt.

Variante:

Zwei Mannschaften sitzen abwechselnd im Kreis. Der Würfel wird immer an den übernächsten Spieler (= der nächste der eigenen Mannschaft) weitergegeben.



Pyramidenbingo



Spieler : ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)



Material : 1 Würfel, Papier und Stift oder Tafel



Spielregel :

M 05-02

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen eins bis sechs als Pyramide auf. Also: als Spitze 1x1, dann 2x2 usw.

Dann beginnt der erste zu würfeln und streicht die gewürfelte Zahl weg. Dann bekommt der nächste den Würfel.

Wer als erstes alle Zahlen weg gestrichen hat, ist Gewinner.



Eisbär



Spieler : ab 4 Spieler



Material : 2 Würfel



Spielregel :

M 05-04

Man würfelt mit zwei Würfeln. Der Punkt in der Mitte ist ein Loch, alle anderen Punkte sind Eisbären ([1] = 1 Loch, [2] = 2 Eisb., [3] = 2 Eisb. und 1 Loch, [4] = 4 Eisb., [5] = 4 Eisb. und 1 Loch, [6] = 6 Eisb.) Nun erzählst du die Geschichte von Eisbären, die um 1 (oder mehrere) Eisloch herum sitzen und fischen.

Aufgabe: Die Spieler müssen herausfinden, wie viele Fische die Eisbären fangen.

Lösung: Anzahl der Fische ist die Anzahl der Punkte auf der Unterseite der beiden Würfel (Z.B.: Du würfelst eine 5 und eine 2 - dann hast du 6 Eisbären, die um 1 Eisloch herum sitzen und dann 7 Fische fangen). Du würfelst relativ oft bis die Kinder dahinter kommen, dass zwei gegenüberliegende Würfelseiten immer 7 ergeben. Natürlich darfst du als Spielleiter beim Ausrechnen der Fische nicht die Würfel umdrehen und nachzählen. :)