

Würfelspiele

Die Kinder lernen spielerisch rechnen, und haben dabei noch Spaß. Vor allem die Addition wird dabei gefestigt. Durch das Spiel verbessert sich auch ihre Schnelligkeit im Rechnen.

Verbotene Zahl

Material: Becher, Würfel, Stift und Papier

Jeder kann mit einem Würfel in aller Ruhe so lange hintereinander würfeln, wie er nur will und zählt dabei die Augen zusammen. Erscheint aber die verbotene Zahl „1“, dann sind alle Punkte ungültig. Spannend ist das Spiel deshalb, weil man sich genau überlegen muss, ob man noch weiter würfeln oder es lieber lassen soll.

Die Punkte werden in eine Liste mit den Namen der Teilnehmer eingetragen.

Man kann entweder vorher festlegen, wie viele Runden gespielt werden bzw. welche Zahl erreicht werden muss, um den Sieger festlegen zu können.

Fünfzehn würfeln

Material: Becher, Würfel, Stift und Papier

Hier geht es darum die Gesamtaugenanzahl 15 möglichst genau zu erreichen. Jeder wirft reihum mit einem Würfel so lange, wie er mag. Wenn er sich schon 14 Augen zusammen gewürfelt hat, wird er lange überlegen, ob er weiter machen oder sich damit begnügen soll. Denn schließlich müsste er eine Eins würfeln, wenn er genau auf die 15 kommen will. Es kann aber auch sein, dass er eine 6 würfelt, damit auf 20 kommt und weit über die 15 hinaus gerät. Es kommt bei diesem Spiel nämlich darauf an, dass man sich möglichst nahe an die 15 hält.

Ist die Runde ausgespielt, wird die „Rangliste“ ermittelt.

Jeder bekommt als Strafpunkte nämlich die Augen angerechnet, die er mehr oder weniger als 15 hat, diese werden aufgeschrieben. Man würfelt mehrere Runden und zählt die Strafpunkte zusammen. Wer am wenigsten hat, hat gewonnen.

Mäxchen

Material: Becher, 2Würfel, Bierdeckel, Stift und Papier

Der erste Spieler schüttelt die Würfel im Becher und schaut verdeckt darunter, sodass seine Mitspieler sie nicht sehen können. Dann sagt er laut die (angebliche) Summe und gibt den Becher verdeckt an seinen Nachbarn weiter. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er übernimmt den Becher mit den Würfeln und schaut seinen Vordermann prüfend an. Hat er die Wahrheit gesagt oder nicht?

Glaubt ein Spieler seinem Vorgänger nicht, deckt er den Würfelbecher auf. Hat die Augenzahl gestimmt, bekommt der erste Spieler die Summe gut geschrieben, hat der Vorgänger gelogen, geht die Summe der Würfel auf das Konto des zweiten Spielers.

Gewonnen hat, wer nach einer bestimmten Anzahl von Runden am meisten Punkte ergattert hat.

Punkte werden auf Zettel notiert.