

## LIEBE SCHÜLER und SCHÜLERINNEN! LIEBE ELTERN!!

Ich bin die Beratungslehrerin an Ihrer Schule, und stehe das ganze Schuljahr mit Rat und Tat zur Seit. Deshalb möchte ich auch in dieser schwierigen Zeit, für die SchülerInnen sowie für die Eltern da sein

. Gibt es Fragen oder Sorgen in dieser lebensweltlichen Krise,  
bin ich erreichbar unter:

 **0699 133 60 602**

 **beratungslehrer.krenn@gmx.at**

Mein erstes Angebot an die SchülerInnen und Eltern.

Lernen kann auch Spaß machen, wenn es auf unterschiedlichste Weise angeboten wird.

Würfeln sind in fast jedem Haushalt vorhanden, deshalb finden Sie im Anschluss eine Liste von Würfelspielen für die unterschiedlichsten Altersgruppen.

Es fördert die **Rechenfähigkeit** und das **taktische Denken**.

### Triff die 15

Dieses **Würfelspiel** spielt man mit einem Würfel, geeignet für Kinder ab der 1. Klasse. Fördert das **Rechnen** über den Zehner Sprung Vor Beginn vereinbaren, wie viele Runden gespielt wird. Nach dem letzten Spiel werden bei allen die Gewinnpunkte addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat natürlich gewonnen. Ziel des Spieles ist es, mit den gewürfelten Augen so nah wie möglich an die Summe 15 heranzukommen. Jeder Mitspieler darf mit einem Würfel werfen, so oft er will. Er entscheidet selbst, wann er aufhört. Übersteigt seine Summe die 15, hat er verloren und scheidet aus. Trifft er die 15 genau - zum Beispiel mit den Würfeln 3, 6, 4 und 2 - hat er die Runde sofort gewonnen und erhält einen Gewinnpunkt. Stoppt er beispielsweise bei 12, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser muss nun versuchen, die 12 zu übertreffen.

### Geschickt gewählt

Spiel mit drei Würfeln für Kinder ab der 3. Klasse. Jeder Spieler hat drei Würfel, um ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen und besser als sein Gegner zu sein. Es wird anfangs mit drei Würfeln gespielt. Nach dem ersten Wurf kann der Spieler einen oder zwei Würfel raus legen und nur mit den restlichen weiterspielen. Jede gewürfelte 1 zählt 100 Punkte, jede 6 zählt 60 Punkte. Die anderen Würfel zählen nur 2, 3, 4 und 5 Punkte, sind also wenig wert. Würfelt ein Spieler zum Beispiel eine 1, eine 3 und eine 5, dann würde er die Gesamtzahl 135 erhalten. Er kann aber auch entscheiden, nur die 2 liegen zu lassen, und mit den beiden anderen Würfeln sein Glück erneut zu versuchen. Das beste Ergebnis ist dreimal die 1, die insgesamt 300 Punkte ergibt. In der im Voraus festgelegten Anzahl der Spielrunden werden die Summen eines jeden Spielers notiert und am Ende addiert. Sieger ist, wer die meisten Punkte ergattert hat.

### Die böse Eins - wird mit 1 Würfel gespielt

Ein Würfel macht die Runde. Jeder Spieler darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfeln werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig. Sieger ist, wer als erster 100 Punkte hat.

Man kann auch vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden oder eine Zeit vereinbaren. Sieger ist dann, wer die meisten Punkte hat. Die Anzahl der Spieler ist beliebig.

### Die weiteste Reise gewinnt - wird mit 1 Würfel gespielt

Jeder Spieler würfelt nacheinander dreimal. Bei jedem Wurf sagt er, an welche Stelle er die gewürfelte Augenzahl setzen will. (Gemeint sind hier Einer, Zehner oder Hunderter). Ziel ist es eine möglichst hohe Zahl zu erreichen. So wird man eine Sechs natürlich an die Hunderterstelle setzen, eine eins an die Einerstelle. Nach drei Würfeln steht die Kilometerzahl fest, die der Spieler „reisen“ darf. Das Spiel wird interessanter, wenn man vor dem Wurf sagt, an welcher Stelle die Augenzahl gesetzt wird. Dann entscheidet das Glück. Die weiteste Reise kann also 666 km, die kürzeste nur 111 km weit gehen.

### Hohe Hausnummer mit Schikanen - wird mit 3 Würfeln gespielt

Es ist hier gestattet, jedes Mal einen der geworfenen Würfel herumzudrehen, so dass die entgegengesetzte Fläche nach oben kommt. Natürlich wird die Augenzahl dieser neuen Flächen sich stets zu Sieben ergänzen, so kann man, wenn z.B. unter den geworfenen Augen eine 2 liegt, 5 erzielen und auf diese Weise eine hohe Hausnummer erlangen. Ein Beispiel: Spieler wirft 1, 2, 2. Mit der Hausnummer 122 würde er wahrscheinlich verlieren. Er dreht daher die Eins um und erreicht damit eine Sechs; Hausnummer jetzt 622.

### Grade oder Ungerade - wird mit 1 Würfel gespielt

Der Würfel macht die Runde. Nur die geraden Zahlen zählen - oder ungerade, je nachdem, was man vorher verabredet hat. Die Punkte der gültigen Würfel werden zusammen gezählt. Nach einer vorher bestimmten Rundenzahl wird abgerechnet. Sieger kann sein, wer die meisten Punkte oder auch die wenigsten Punkte erreicht hat.

### Reihen würfeln - wird mit 1 Würfel gespielt

Jeder Spieler schreibt vor dem Spiel die Zahlen 1 - 6 auf ein Stück Papier. (untereinander). Der Würfel macht die Runde. Nun gilt es, nacheinander die Augenzahl eins bis sechs zu würfeln, d.h., wer eine Eins wirft, darf auf seinem Zettel die Eins durchstreichen, danach die Zwei u.s.w. Wer bei der Sechs angelangt ist, zählt rückwärts wieder bis zur Eins. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen nacheinander durchgestrichen hat.

### Pasch - wird mit 3 Würfeln gespielt

Jeder Spieler wirft 3 x, wobei nur die Würfel mit 2 oder 3 gleichen Zahlen zusammengezählt werden. Sind alle Zahlen verschieden, so zählt der erste und zweite Wurf gleich Null. Beim 3. Wurf werden stets auf gewöhnliche Weise alle Augen zusammengezählt. Drei Einsen zählen 19, gelten also mehr als 3 Sechser.

### Einundzwanzig - wird mit 1 Würfel gespielt

Der erste Spieler legt den Würfel mit der 1 nach oben und schnippt den Würfel mit dem Zeigefinger seinem rechten Nachbarn weiter. Dieser zählt seine Zahl dazu und so fort. Wer die Zahl 21 oder darüber erreicht, erhält einen Strich und darf wieder beginnen.

### Der Wächter bläst vom Turm - wird mit 3 Würfeln gespielt

In den Becher werden zwei Würfel gelegt und dann umgestülpt, die Würfel bleiben verdeckt liegen. Der dritte Würfel wird oben auf den Becherrand gelegt und vom Spieler herunter geblasen. Man kann nun entweder die Augen aller drei Würfel zusammenzählen, wobei die niederste Zahl einen Strich erhält; oder aber es wird die Zahl der Augen unter dem Becher mit der Augenzahl des Würfels multipliziert. Schließlich gilt es auch noch die Rechnung "hoch mal hoch durch nieder".

D.h. die Augen des geblasenen Würfels werden mit sich selbst multipliziert (z.B.  $4 \times 4 = 16$ ) und die so erhaltene Zahl durch die Gesamtzahl der vorher verdeckten Würfel dividiert. Der niederste erhält den Strich.

#### **Einsamer Ritter - wird mit 1 Würfel gespielt**

Der erste Spieler setzt den umgestülpten Becher seinem rechten Nebenmann vor, darf ihn aber nicht selbst aufheben. Der Nebenmann hebt den Becher. Zeigt der Würfel eine 1, so erhält er einen Strich und gibt seinem Vormann den Würfel zurück. Dieser hebt den Becher auf. Bei einer 1 erhält auch dieser seinen Strich. Ist keine 1 drunter, so geht das Spiel weiter. Wer den vor ihm umgestülpten Becher selbst aufhebt, erhält zur Strafe ebenfalls einen Strich.

#### **Abstreichen - wird mit 1 Würfel gespielt**

Zunächst wird für jeden Spieler die Zahlenreihe 1- 6 aufgeschrieben. Beispiel:

A B C D  
1 1 1 1  
2 2 2 2  
3 3 3 3  
4 4 4 4  
5 5 5 5  
6 6 6 6

Jeder Spieler wirft einmal und darf die Nummer streichen, die er wirft. Wer zuletzt fertig ist, bezahlt oder erhält den Strich. Bei mehreren Spielern kann die Vereinbarung auch so gehen, dass die 2 oder 3 Letzten das Zahlen gemeinsam übernehmen.

#### **Studentenpasch - wird mit 3 Würfeln gespielt**

Die Zahl 1 zählt 100, die Zahl 6 zählt 60, alle anderen Augen einfach. Jeder Spieler hat 3 Würfel frei, wobei es ihm überlassen bleibt, die günstigsten Würfel liegen zu lassen und nur noch mit 2 oder 1 Würfel weiterzumachen, bis er seine Höchstzahl erreicht hat. Wer die niederste Zahl hat, erhält einen 1 Strich.

#### **Mauseloch - wird mit 1 Würfel gespielt**

Es werden die Zahlen 3 bis 18 auf ein Blatt Papier geschrieben. Jeder Spieler darf hintereinander dreimal würfeln, nach jedem Wurf wird die Gesamtsumme seiner Würfel auf dem Blatt gestrichen. Eine gestrichene Zahl darf nicht zum zweiten Mal gestrichen werden! Sie ist erledigt. In der gegebenen Weise wandert der Würfelbecher im Kreise herum, bis endlich ein Spieler drei Würfel tut, deren Gesamtsummen bereits alle gestrichen sind, bis ein Spieler "leer würfelt". Es genügt, wenn von drei aufeinanderfolgenden Würfeln auch nur einer gestrichen werden kann. Der Spieler, der "leer würfelt", hat verloren.

#### **Die fünf Finger - wird mit 3 Würfeln gespielt**

Hier müssen die drei Würfel zusammen 5 Augen zählen. Jeder Spieler darf nacheinander zehnmal würfeln. Wer am spätesten fünf Augen ("fünf Finger") erzielt, hat verloren. Es ist gestattet, alle drei Würfel zu stürzen und die Augen der Gegenseite zusammenzuzählen. Man wird dies stets tun, wenn die Summe der Augen 16 ergibt. In diesem Falle zählen nämlich die Augen der Gegenseiten stets zusammen 5. Z. B.: ein Spieler wirft 5, 5 und 6: er stürzt und erhält  $2+2+1=5$  Augen.

#### **Die böse Sieben - wird mit 3 Würfeln gespielt**

Dieses Spiel wird genau so wie das vorgehende ausgeführt; statt 5 wird hier jedoch die Zahl 7 zugrunde gelegt.

#### **Würfel-Aufgabenspiel**

Auf ein Blatt Papier werden die Zahlen 1 bis 6 geschrieben. Hinter jeder Zahl werden 2-3 Aufgaben notiert. Wer diese Zahl würfelt, der muss dann diese Aufgabe erledigen. Nun ja, Aufgaben die möglich sind gibt es wie Sand am Meer und können je nach Anlass und „Gruppensituation“ aufgeschrieben werden.

#### **Würfelpyramide**

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.

#### **Würfel fangen**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Zwei sich gegenüber sitzende Spieler 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 gibt einen Pfand etc.

#### **Addieren oder subtrahieren**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Vorgegeben ist ein Zahlenwert von 20. Nun wird reihum gewürfelt. Jeder rechnet für sich. Eine gerade Zahl wird addiert, eine ungerade subtrahiert. Haben alle das Gleiche Ergebnis?

#### **Super 6**

In der Tischmitte stehen 6 nummerierte Behälter. Jeder Mitspieler erhält 20 Spielsteine und einen Würfel. Wenn ein Mitspieler eine 6 würfelt, legt er einen Spielstein in den Behälter mit der Nummer 6. Dieser Spielstein bleibt immer in diesem Behälter. Nun würfelt der nächste. Würfelt er eine 1 bis 5 darf er seinen Spielstein nur dann in den Behälter werfen, wenn er leer ist. Hat schon vor ihm ein Spieler einen Stein rein getan, muss er diesen rausnehmen und behalten. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst keine Spielsteine mehr hat.

#### **53 verliert**

Gespielt wird mit 6 Würfeln, gespielt wird zunächst im Uhrzeigersinn. Ziel ist es mindestens die Summe 30 zu erwürfeln, in dem nach jedem Wurf mindestens ein Würfel rausgenommen wird (der mit der höchsten Augenzahl). Sind mehrere 6er oder 5er im Wurf, dürfen die auch mit entfernt werden. Schließlich, wenn alle Würfel rausgenommen worden sind, wird die Summe der Augen gezählt. Bei 30 erfolgt ein Richtungswechsel, unter 30, erhält man die Differenz bis zur 30 als Strafpunkte (Augenzahl 28 heißt 2 Strafpunkte), kommt man jedoch über 30, kann man seinem direkten Mitspieler Strafpunkte verpassen, in dem man die Würfel (alle 6) wieder in den Becher tut und noch mal würfelt, dies geschieht diesmal solange, wie min ein Würfel mit der Zahl erscheint, die über 30 liegt (Summe war z.B. 33, als 3 drüber), erscheint also eine drei wird der Würfel zur Seite gelegt und mit den Restlichen weiter gemacht, die Summe alle in diesem Fall gewürfelten 3 wird dem nebenan sitzen als Strafpunkte notiert. Wer als erster 53 Strafpunkte hat verliert!

#### **Fuchs-Jagd**

Ein Mitspieler ist der Fuchs, die anderen sind die Jäger. Der Fuchs legt zwei Würfe vor; 1. Jäger würfelt; Fuchs würfelt; 2. Jäger würfelt, dann wieder der Fuchs usw.

Würfe von Fuchs bzw. Jägern werden zusammengezählt bis der Fuchs 30 Punkte erreicht hat oder die Jäger ihn einholen. Differenz (+ für Fuchs oder – für Jäger) und erreichte Summe des Fuchses wird notiert. Nächster Spieler wird Fuchs... Gewonnen hat, wer als Fuchs die größte (positive) Differenz erreicht hat. Bei Gleichstand zählt die Höhe der Würfe des Fuchses.

#### **Quinze**

Beim **Quinze** spielt man mit einem Würfel. Jeder würfelt so lange, bis er möglichst dicht an das Ziel (15 Augen) kommt. Dafür werden die Augenzahlen der einzelnen Würfe laufend zusammengezählt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter zu liegen kommt. Bei gleichen Resultaten entscheidet, wer es zuerst erreicht hat.