

Station 2 Hin und her

Ein Spiel für 2 bis 4 Personen

Spielregel:

Jede Person erhält 3 Spielfiguren. Die Figuren werden auf das Startfeld gestellt. Es wird nun reihum gewürfelt und gezogen. Dazu würfelt man mit beiden Würfeln.

Beim Rechenzeichenwürfel bedeutet

- + „stelle deine Figur so, dass sie in positive Richtung schaut“
- „stelle deine Figur so, dass sie in negative Richtung schaut“

Beim Zahlenwürfel bedeutet

- z.B. +3 „gehe drei Felder vorwärts“
-4 „gehe 4 Felder rückwärts“

Um eine Figur ins Spiel zu bringen, muss man eine „0“ würfeln. Ist keine eigene Figur im Spiel, darf dreimal gewürfelt werden.

Figuren werden rausgeworfen, wenn man mit dem eigenen Spielstein auf das Feld einer gegnerischen Figur kommt. Die gegnerische Figur kommt auf das Startfeld, darf aber später wieder eingesetzt werden.

Gewonnen hat, wer zuerst zwei Spielsteine auf die Zielfelder gebracht hat. Das Zielfeld muss nicht mit der genauen Augenzahl erreicht werden.

Beispiele:

- a) +(-2) heißt also: „Schau in positive Richtung und gehe zwei Felder rückwärts.“
- b) -(-4) heißt: „Schau in negative Richtung und gehe dann 4 Felder rückwärts.“

Aufgaben:

Probiert folgende Spielvariante:

Es gibt zwei Rechenzeichenwürfel und zwei Zahlenwürfel. Wer an der Reihe ist, wirft alle 4 Würfel und darf sich anschließend ein Rechenzeichen und eine der gewürfelten Zahlen aussuchen.

Noch eine Variante:

Es wird mit zwei Rechenzeichenwürfeln und zwei Zahlenwürfeln gespielt. Alle Würfel müssen verwendet werden. Man darf aber auswählen, welche Zahl zu welchem Rechenzeichen gehören soll.

Das Ergebnis kann dann am Ende des zweiten Pfeils abgelesen werden.

Station 2

Hin und her

Spielmaterial:

- Ein Würfel mit den Rechenzeichen + und -
- Ein Würfel, dessen Seiten folgende Zahlen tragen: 0, -1, -2, +3, -4, +5
- Drei Spielfiguren pro Person. Auf die Spielfiguren müssen Augen gemalt werden, damit man weiß, wo vorne und hinten ist.
- Spielplan

Station 2
Hin und her

ZIEL
-13
-12
-11
-10
-9
-8
-7
-6
-5
-4
-3
-2
-1
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
ZIEL