

TIPP DES TAGES

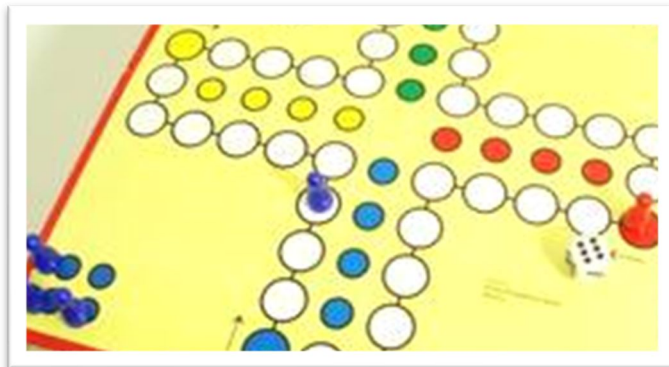
11.Mai 2020

Mensch-ärgere-dich-nicht:

selber gemacht

Heute soll es den ganzen Tag immer wieder Regen geben, daher heute ein Spiel.

Ihr braucht:



Ausdruck des Spielplans, Tesafilm oder anderen Klebstoff zum zusammenkleben.

1 Würfel, für jeden Mitspieler 4 Spielfiguren einer Farbe oder Art: Ihr könnt dazu einfache Alltagsgegenstände wie Radiergummis oder Münzen nutzen. Ganz toll sind aber auch Gummibärchen oder Bonbons, da sie nach Spielende aufgegessen werden können.

So geht es:

Jeder von euch erhält 4 Spielfiguren in seiner Lieblingsfarbe. Diese setzt ihr auf den Anfangskreis der gleichen Farbe, wobei eine Figur die Startfigur ist und auf das Feld wo der Pfeil ist kommt.

Würfelt alle einmal – wer die höchste Zahl hat, darf anfangen, aber ihr könnt das auch nach einem anderen Vorgehen entscheiden. Z.B. der/die Jüngste beginnt. Eure 4 Figuren starten am Anfangskreis und werden in Pfeilrichtung Richtung Endkreis (Ziel) gezogen.

Wer an der Reihe ist, würfelt und darf seine Figur, beginnend mit der Startfigur, entsprechend der Augenzahl des Würfels setzen. Danach ist der Nächste von euch an der Reihe.

Wenn ihr auf ein Feld setzen könntet, das bereits belegt ist, kann die gegnerische Figur „rausgeworfen werden“. Diese Figur wird wieder in den Anfangskreis gesetzt.

Wer eine 6 würfelt, bekommt einen weiteren Wurf und muss eine weitere Figur aus dem Anfangskreis ins Spiel bringen und mit dem 2. freien Wurf weiter, entsprechend der Augen, setzen.

Würfelt man dagegen z. B. eine 5, so muss man eine andere Figur setzen. Würfelt man eine 6, hat aber bereits alle 4 Figuren auf den Weg gebracht, kann man eine beliebige Figur um 6 Felder setzen.

Hat man keine andere Figur mehr auf dem Feld, muss man unbedingt eine 6 würfeln, damit eine Figur aus dem Anfangskreis starten kann. Gelingt das beim Wurf nicht, muss man den Würfel abgeben.

Über die im Weg stehenden eigenen und anderen Figuren wird gesprungen, das besetzte Feld aber mitgezählt.

Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umrundet, so rückt dieselbe auf die Kreise ihrer Farbe ins Ziel ein. In die Endfelder kann nur eingerückt werden, wenn die exakte Zahl auf die freien Felder gewürfelt wird.

Alles hat mal ein Ende

Wer zuerst seine 4 Figuren ins Ziel bringt, hat gewonnen. Die anderen können für sich entscheiden, ob das Spiel endet oder ob sie noch um die unteren Plätze spielen wollen.

Viel Spaß und ärgert euch nicht und bleibt gesund!

Viel Spaß, und bleibt gesund
Sabine Clausen
015123669242

Bildungsforum im Falkenhagener Feld, Im Spektefeld 26, 13589 Berlin, Tel.: 030-3736253
Ein Projekt der Paul-Gerhardt-Kirchengemeinde Spandau gefördert mit Mitteln "Zukunftsinitiative Stadtteil -
Teilprogramm Soziale Stadt"

Wer diesen Newsletter nicht mehr erhalten möchte, sendet bittet eine e-mail an:

sabine.clausen@paulgerhardtgemeinde.de

