Magische „13“

Art.-Nr. 0109

Inhalt: 1 Holzbrett (28,5 x 7 x 2 cm)
1 Glaskugel

Alter: 4 +

Anmerkung:

Die Kugel wird entweder mit dem Finger angestoßen oder angeblasen.

Einsatz des Materials:

Brett und Kugel werden an Stelle eines normalen Augen- oder Farbwürfels eingesetzt. Zielsetzung des Materials ist es, beim Würfeln nicht einfach vom Glück abzuhängen, sondern hier sein Glück selber bestimmen zu können.

Die Laufstrecke für die Kugel besteht aus einem Startkanal, 6 Wellentälern und am Ende ein Loch für die Kugel. Zum Start wird die Kugel irgendwo in den Startkanal gelegt und angestoßen. Erreicht die Kugel nicht das erste Wellental, so ist der Versuch nicht gültig und kann wiederholt werden.
Rollt die Kugel über das sechste Wellental hinaus und fällt in das Loch, so ist das Ergebnis gleich Null.

Spielregel der "Magische 13":

Anzahl der Spieler: unbegrenzt Alter: 6+

A)
Zielsetzung dieses Spiels ist es, mit 3 Versuchen 13 Punkte zu machen. Falls keiner der Spieler 13 Punkte erreicht, so entscheidet die Zahl, die der 13 am nächsten kommt: wie z. B.: 12 oder 14, 11 oder 15, 10 oder 16 usw..
Im Falle von Punktgleichheit gibt es einen weiteren Versuch pro Spieler, wobei nun das Ergebnis unter 13 zu und über 13 runtergezählt wird.
Spielt man in einer Gruppe, so erhält der Spieler einen Punkt, der am nächsten an die 13 herankommt. Der Spieler, der 13 erreicht, erhält jedoch 2 Punkte.
Wer am Schluß die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger.

B)
Mit wieviel Versuchen erhält man "13":
Jeder Spieler versucht mit so wenig Versuchen wie möglich 13 zu erhalten, wobei wie oben, nachdem man 13 überschritten hat, die erzielten Punkte abzezogen werden.

Es ist sehr reizvoll um Chips oder ähnlichen Einsatz zu spielen.

Wichtig

Es sollte darauf geachtet werden, dass das Spielbrett immer waagerecht liegt.

Einsatz des Fingers beim Anstoßen der Kugel:

Es wird empfohlen - um eine bessere Kontrolle und Feinmotorik des Fingers beim Einsatz zu haben - daß der Finger mit der Fingerkuppe fast parallel zum Holz in den Kanal gelegt wird und man so versucht, die Kugel ohne große Fingerbewegung durch Hand/Armbewegung anzustoßen.

www.froehling-spieleverlag.de

FRÖHLING

Spielregeln
Magische „13“ für Kindergarten und Schule

Das magische "13" Farbenspiel / Alter 3+

Zu Spielbeginn werden pro Mitspieler je 6 Murmelsteine+Knöpfe oder ähnliches in den 6 Farben auf die Tischmitte gelegt.

Sodann hat jeder Mitspieler der Reihe nach einen Spielversuch. Bleibt die Kugel bei einer Farbe liegen, so nimmt der Spieler den entsprechenden Farbstein. Jede Farbe kann nur einmal genommen werden.

Wer als erster 6 Steine in den 6 Farben hat, ist Sieger.

Variante:

Anstatt Farbsteine zu benutzen, erhält jeder Spieler ein Blatt Papier und ein Satz Farbstifte für alle.

Nun zeichnet jeder Spieler auf sein Blatt die Konturen der 6 geometrischen Formen.
Spielbeginn wie oben. Bleibt die Kugel auf einem Farbfeld liegen, so füllt der Spieler die geometrische Form mit der Farbe aus.
Wer als erster alle Formen ausgefüllt hat, ist der Gewinner.

Einsatz als "AUFFORDERUNGSMEDIUM"

Werden zum Beispiel in der Sprachförderung bestimmte Wortkarten eingesetzt, die die Kinder nicht gerne verbalisieren, so kann man die Wortkarten mit Farbpunkten versehen und die Kinder spielen die Wortkarten selbst aus.

Zahlen im Bereich bis 100:

Irgendeine Zahl zwischen 1 und 100 wird festgelegt. Wer mit den wenigsten Spielversuchen diese Zahl erreicht, ist Sieger.
Dabei können die 4 Grundrechenarten einsesetzt werden. Beispiel:
Magische "58":
5 x 3 = 15 x 4 = 60 - 3 = 57 + 1 = 58
Die bedeutet, dass der Spieler 5 Versuche benötigt hat um die Zahl 58 zu erreichen.
Somit kann man mit diesem Spiel einfache Kopfrechenaufgaben spielerisch lösen.

* * *

Alle Spielregeln fördern die Feinmotorik, das Orientierungsvermögen und die Zuordnungsfähigkeit.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren / 36 Monaten!

Copyright und Herstellung FRÖHLING Verlag/Germany,