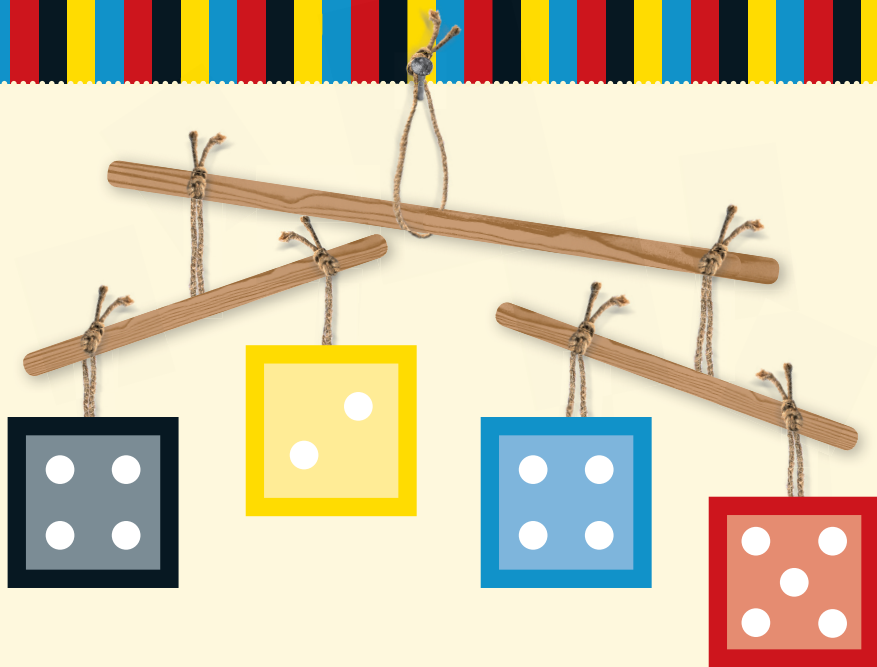


Zahlen-Mobile

Zahlen und Summen vergleichen



Zahlen-Mobile

Zahlen und Summen vergleichen

Ein Spiel für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren
von Bernhard Lach und Uwe Rapp

Material:

4 × 4 Würfel in den Farben schwarz, gelb, blau und rot

4 Würfelbecher in unterschiedlichen Farben

27 Karten auf denen ein Mobile abgebildet ist, an dessen Enden schwarze, gelbe, blaue und rote Kästchen hängen. Auf jeder Karte ist das Mobile in einer anderen Position dargestellt.

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell die auf der vorgegebenen Mobile-Karte abgebildete Gewichtssituation zu erwürfeln. Wer dies am besten kann, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Alle Mobile-Karten werden gut durchmischt als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt einen Würfelbecher und einen Satz mit vier verschiedenfarbigen Würfeln, die er in den Becher gibt. Übrige Würfel und Würfelbecher werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Die oberste Karte wird von einem Spieler aufgedeckt und offen neben den Kartestapel gelegt. Anschließend würfeln alle Spieler gleichzeitig die Würfel in ihrem Würfelbecher vor sich auf den Tisch. Ziel ist es hierbei, die auf der vorgegebenen Mobilekarte abgebildete Gewichtssituation zu erwürfeln.

Die gewürfelte Zahl auf jedem der vier farbigen Würfel gibt an, wie schwer das Kästchen in derselben Farbe ist, das an dem Mobile hängt.

Entsprechen die gewürfelten Zahlen der Würfel nicht der abgebildeten Gewichtssituation, kann man einen oder mehrere Würfel wieder in den Würfelbecher legen und neu würfeln. Jeder Spieler würfelt solange, bis er die vorgegebene Gewichtssituation mit seinen Würfeln erzielt hat. Wenn ein Spieler dies erreicht hat, stellt er seinen Würfelbecher mit Öffnung nach unten sofort auf den Kartennachziehstapel.

Beim Spiel zu zweit ist diese Runde bereits beendet. Der Spieler nimmt die offen liegende Karte an sich und die nächste Runde beginnt wieder mit dem Aufdecken der nächsten Karte.

Beim Spiel zu dritt oder viert würfeln die anderen Spieler weiter, bis ein zweiter Spieler die Gewichtssituation erwürfelt hat und als Zeichen seinen Würfelbecher über den ersten Becher stülpt. In diesem Fall bekommt nun der Spieler, der als erstes die abgebildete Gewichtssituation erwürfelt hat, die aufgedeckte Karte sowie eine Karte vom Nachziehstapel als Punkt. Der zweite Spieler bekommt eine Karte vom Nachziehstapel als Punkt. Die anderen Spieler gehen leer aus.

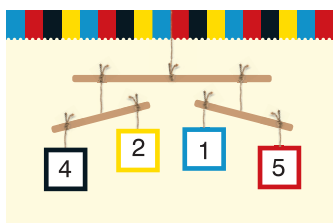
Stellt sich heraus, dass ein Spieler mit einer falschen Gewichtssituation den Becher auf den Nachziehstapel gestellt hat, muss er zur Strafe eine Karte abgeben.

Spielende:

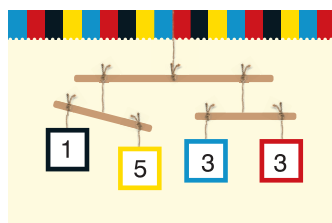
Das Spiel endet beim Spiel zu zweit, wenn ein Spieler fünf Karten erspielt hat. Er hat dann das Spiel gewonnen. Beim Spiel zu dritt bzw. zu viert endet das Spiel, wenn alle Karten als Punkte verteilt sind, also nach neun Runden. Wer die meisten Karten hat, ist der Sieger.

Nachfolgend sechs Beispiele für einen gelungenen Wurf:

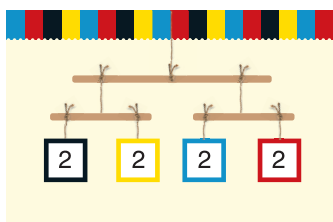
Die Anordnung der vier Würfel muss sowohl der Ausrichtung der beiden kürzeren Stäbe entsprechen als auch des übergeordneten langen Stabes.



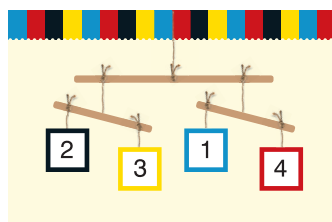
$$\begin{array}{rcl} 4 > 2 & & 1 < 5 \\ 4 + 2 & = & 1 + 5 \end{array}$$



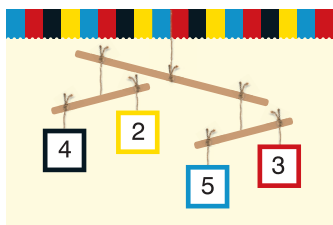
$$\begin{array}{rcl} 1 < 5 & & 3 = 3 \\ 1 + 5 & = & 3 + 3 \end{array}$$



$$\begin{array}{rcl} 2 = 2 & & 2 = 2 \\ 2 + 2 & = & 2 + 2 \end{array}$$

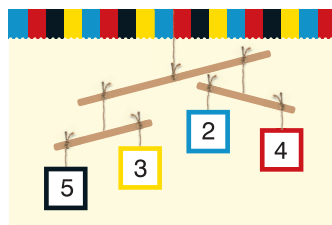


$$\begin{array}{rcl} 2 < 3 & & 1 < 4 \\ 2 + 3 & = & 1 + 4 \end{array}$$



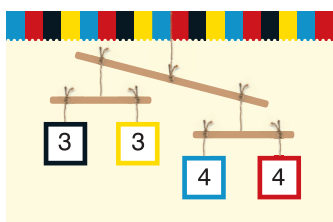
$$4 > 2 \quad 5 > 3$$

$$4 + 2 < 5 + 3$$



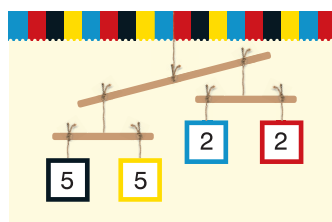
$$5 > 3 \quad 2 < 4$$

$$5 + 3 > 2 + 4$$



$$3 = 3 \quad 4 = 4$$

$$3 + 3 < 4 + 4$$



$$5 = 5 \quad 2 = 2$$

$$5 + 5 > 2 + 2$$

Impressum

ZAHLN-MOBILE

Zahlen und Summen vergleichen

© 2013 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17

30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Bernhard Lach/Uwe Rapp

Grafik: Katrin Gerstle, Lars Pätzsch

Redaktion: Kirsten Hellwege

Druck: Ludo Fact GmbH

Printed in Germany

Art.-Nr.: 13388

www.kallmeyer-lernspiele.de

Üben mit nur einem Kind

Als Erweiterung des Spiels kann das Zahlen-Mobile auch zum Üben mit nur einem Kind eingesetzt werden. Dafür wählt man eine Karte aus und lässt das Kind, ohne zu würfeln, die Würfel so legen, dass die entsprechende Mobile-Konstellation erfüllt wird. Das Kind kann so durch selbstständiges Ausprobieren und Überlegen den Zusammenhang zwischen den Zahlen und Summen herausfinden.