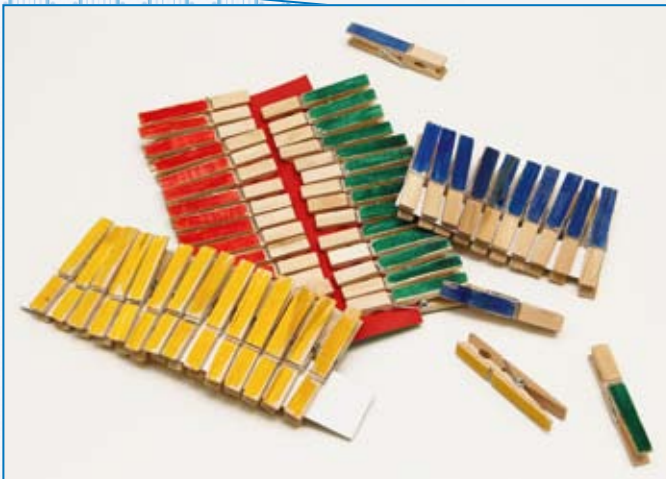


5. Klammerspiele

Alle Klammerspiele können durchgeführt werden, wenn folgende Materialien vorhanden sind. Sie benötigen die **Spielkiste** versehen mit der **Zahlenleiste** an jeder Kistenseite. Des Weiteren brauchen Sie mindestens **60 Klammern**. Bei der Auswahl der Klammerart haben Sie sehr viele Möglichkeiten, z. B. große und kleine Klammern, Holz- und Plastikklammern oder auch dicke und dünne Klammern. Für welche Art Sie sich entscheiden, hängt ganz allein von Ihrem Geschmack ab. Sie sollten jedoch Klammern in **mindestens 4 Farben** wählen, sodass Sie von **jeder Farbe 15 Klammern** in Ihrer Kiste haben. Weiterhin benötigen Sie verschiedene kleine Kisten und/oder Schachteln. Optimal sind **2–4 Extraschachteln**. Diese Schachteln können als Aufbewahrungsboxen für die Spielmaterialien genutzt werden und als fester Bestandteil in der Spielkiste bleiben. Um alle Klammerspiele durchführen zu können, brauchen Sie mindestens einen handelsüblichen Spielwürfel, für einige Spielvarianten bietet es sich jedoch an, **4 Spielwürfel** in Ihre Spielkiste zu legen. Komplettiert wird die Sammlung durch **20 Steine**, die Sie bereitlegen sollten.





Wäsche aufhängen/Wäsche abnehmen

Materialien:

- Kiste
- Klammern (15 pro Spieler)
- 1 Würfel

Spieleranzahl: 1–4

Spielverlauf:

Wäsche aufhängen:

Die Spieler sitzen um die leere Spielkiste, sodass jeder Spieler eine Kistenseite vor sich hat. Die Klammern liegen in der Kiste. Ziel des Spieles ist es, als Erster 15 Klammern auf der eigenen Kistenseite anzustecken.

Es wird reihum gewürfelt und jeder Spieler darf sich so viele Klammern aus der Kiste nehmen, wie die erwürfelte Augenzahl des Spielwürfels anzeigt. Der Spieler, der als Erster genau 15 Klammern auf seiner Kistenseite anklammert, hat gewonnen.

Wäsche abnehmen:

Die Spieler sitzen um die leere Spielkiste, sodass jeder Spieler eine Kistenseite vor sich hat. Jeder Spieler erhält 15 Klammern. Diese stecken die Spieler an ihre Kistenseite. Ziel des Spieles ist es, als Erster die 15 Klammern durch Abwürfeln zu verlieren. Es wird reihum gewürfelt und jeder Spieler darf so viele seiner Klammern in die Kiste legen, wie die erwürfelte Augenzahl des Spielwürfels anzeigt. Der letzte Würfelwurf muss genau der Anzahl der noch verbleibenden Klammern entsprechen. Der Spieler, der als Erster keine Klammern mehr auf seiner Kistenseite hat, ist Sieger.

Varianten/Hinweise:

Die Klammeranzahl kann nach Belieben erhöht bzw. vermindert werden, um den Zahlenraum den Fähigkeiten der Spieler anzupassen.

Fördermöglichkeiten:

Pinzettengriff, Auge-Hand-Koordination, rechnerisches Denken

Besondere Idee zum Geburtstag

Verpacke ein Geschenk in eine Tüte und verschließe diese mit 6 nummerierten Klammern (Zahlen 1–6).
Hänge einen kleinen Beutel mit einem Würfel und der Spielbeschreibung an die Tüte.

Spielverlauf: Das Geburtstagskind würfelt und die Augenzahl des Würfels zeigt an, welche Klammer abgenommen werden darf. Wenn alle Klammerzahlen gewürfelt wurden, kann das Geburtstagskind sein Geschenk auspacken.



Raus oder rein

Materialien:

- Kiste
- Klammern (10 pro Spieler)
- 1 Würfel

Spieleranzahl: 1–4

Spielverlauf:

Die Spieler sitzen um die leere Spielkiste, sodass jeder Spieler eine Kistenseite vor sich hat. Jeder Spieler darf sich 5 Klammern auf seine Kistenseite anstecken. Die restlichen Klammern liegen in der Kiste. Ziel des Spieles ist es, als Erster 10 Klammern auf der eigenen Kistenseite anzustecken. Der beginnende Spieler würfelt zweimal. Der erste Wurf zeigt die normale Augenzahl an. Der zweite Wurf zeigt an, ob Klammern aus der Kiste genommen werden dürfen oder in die Kiste gelegt werden müssen. Erscheint auf dem Würfel eine gerade Zahl (2, 4, 6), ist das mit einem Plus (+) gleichzusetzen, und der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich die erwürfelte Augenzahl an Klammern aus der Kiste nehmen und diese an seine Kistenseite stecken. Erscheint auf dem zweiten Würfel dagegen eine ungerade Zahl (1, 3, 5), ist das mit einem Minus (–) gleichzusetzen, und der Spieler muss die angezeigte Anzahl von seinen schon erworbenen Klammern wieder in die Kiste zurücklegen. Danach würfeln die anderen Spieler reihum auch jeweils zweimal. Wer auf diese Weise 10 oder sogar mehr Klammern ansteckt, hat gewonnen.

Varianten/Hinweise:

Dieses Spiel kann auch mit 2 Würfeln gespielt werden. Ein Würfel zeigt dabei die Anzahl der Klammern an und der andere Würfel die Funktion (+/–).

Den Würfel zum Darstellen der Rechenfunktion können Sie auch selbst herstellen. Kleben oder malen Sie dazu jeweils auf 3 Seiten eines normalen Würfels ein – und auf 3 Seiten ein +.

Fördermöglichkeiten:

rechnerisches Denken, Konzentration



Triff die Kiste

Materialien:

- eine oder mehrere verschiedene leere Kisten und/oder Kistendeckel
- verschiedenfarbige Klammern (so viele Farben wie Spieler; 5 pro Spieler)

Spieleranzahl: 1–4

Spielverlauf:

„Triff die Kiste“ kann mit einer oder mehreren Kiste(n) gespielt werden. Ziel des Spieles ist es, die eigenen Klammern in die leeren Kisten zu werfen. Die Kisten und/oder Deckel werden auf dem Tisch oder dem Boden verteilt. Die Spieler stellen sich in einem vorher vereinbarten Abstand vor die leeren Kisten. Jeder Spieler erhält 5 Klammern der gleichen Farbe und muss versuchen, diese vom vereinbarten Standpunkt aus in die Kisten/Kistendeckel zu werfen. Wer die meisten Klammern versenkt, hat gewonnen.

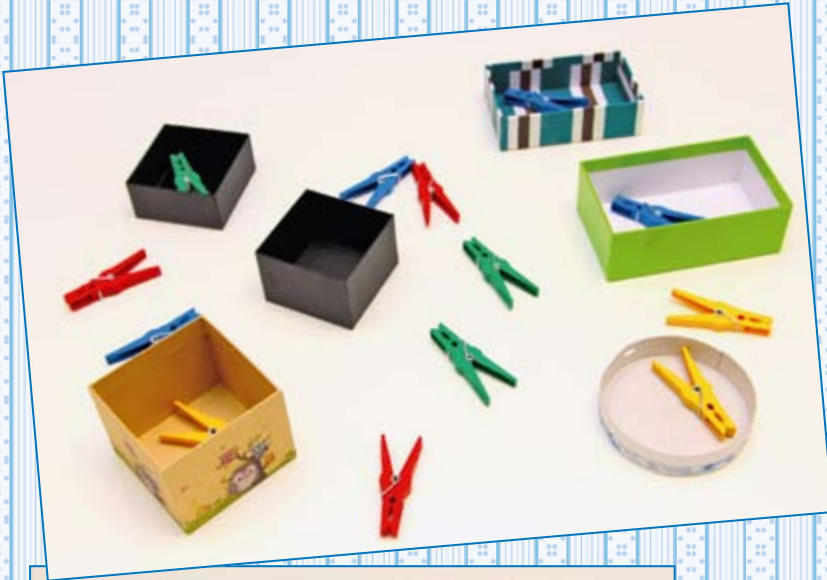
Varianten/Hinweise:

Die Anzahl und Lage der Kisten sowie der Abstand der Spieler zu den Kisten sollte dem Alter und den Fähigkeiten der Spieler angepasst werden.

Vor Beginn des Spiels können zwischen den Spielern verschiedene Wurftechniken vereinbart werden, z. B. nur mit der linken/rechten Hand, von oben/unten, durch die Beine, mit geschlossenen Augen ...

Fördermöglichkeiten:

Auge-Hand-Koordination, Kraftdosierung



Klammern ertasten

Materialien:

- Kiste mit Deckel und Fühlöchern
- 10 Klammern
- Steine (Anzahl variiert je nach Spielrunden)

Spieleranzahl: 2–4

Spielverlauf:

Ziel des Spiels ist es, die Anzahl der in der Kiste vorhandenen Klammern „blind“ zu ertasten. Ein Spieler muss sich umdrehen, sodass er die Kiste nicht mehr sehen kann. Die anderen Spieler vereinbaren stumm eine Anzahl von Klammern, die sie in die Kiste legen und wieder verschließen. Die restlichen Klammern, die nicht in die Kiste kommen, verstecken die Spieler (z. B. unter dem Tisch, hinter dem Rücken eines Spielers, ...). Der „blinde“ Spieler muss nun durch ertasten des Kisteninhaltes durch ein Fühlloch herausfinden, wie viele Klammern in der Kiste liegen. Hat er die richtige Anzahl ertastet, darf er sich einen Stein nehmen und der nächste Spieler ist dran. Wer nach 5 Durchgängen die meisten Steine vor sich liegen hat, hat gewonnen.

Varianten/Hinweise:

Nachdem der „blinde“ Spieler den Kisteninhalt ertastet und die Mengenzahl genannt hat, soll er ausrechnen, wie viele Klammern nicht in die Kiste gelegt und von den Mitspielern versteckt wurden.

Je nach Fähigkeiten der einzelnen Spieler kann die Anzahl der Klammern verändert und angepasst werden.

Fördermöglichkeiten:

taktile Wahrnehmung, Kooperation, rechnerisches Denken

