

# Schwertkampf

## Materialien:

- Trinkhalme (1 pro Spieler)

## Spieleranzahl: 2

## Spielverlauf:

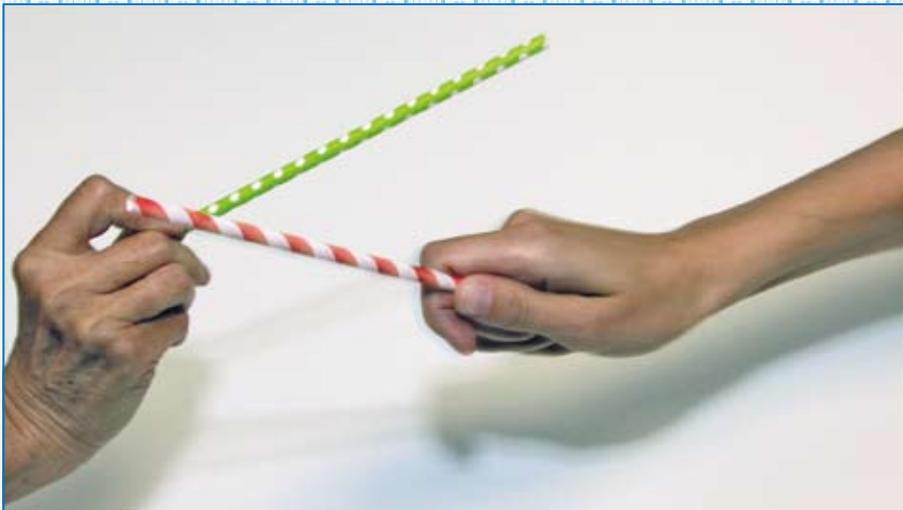
Die Spieler sitzen einander gegenüber und halten jeweils einen Trinkhalm in einer Hand. Ziel des Spiels ist es, mit dem eigenen Trinkhalm die Hand des Gegners zu berühren, in der er seinen Trinkhalm hält. Auf ein Signal hin beginnen die Spieler mit dem Schwertkampf, wobei der Trinkhalm als Schwert fungiert. Der Spieler, der als Erster die gegnerische Hand mit seinem Trinkhalm berührt, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster 5 Punkte erreicht.

## Varianten/Hinweise:

Die Spielrunden können beliebig variiert werden.

## Förderschwerpunkte:

Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit



## 9. Es dürfen alle ran

Je mehr Materialien man verwenden kann, umso größer werden die Spielmöglichkeiten. In diesem Kapitel finden Sie eine kleine Auswahl an Spielen, für die Sie alle Materialien benötigen. Sie brauchen Ihre Kiste mit den Fühlöchern und dem Deckel sowie alle Klammern, Trinkhalme, Steine und Schnüre.



## Ordnung muss sein

### Materialien:

- Kiste mit Deckel und Fühlöchern
- Klammern (4 pro Spieler)
- Trinkhalme (4 pro Spieler)
- Schnüre (4 pro Spieler)
- Steine (4 pro Spieler)

**Spieleranzahl:** 1–4

### Spielverlauf:

Alle Materialien werden in die Kiste gelegt und mit dem Deckel verschlossen. Ziel des Spieles ist es, jeweils 4 Klammern, 4 Trinkhalme, 4 Steine sowie 4 Schnüre blind aus der Kiste zu ziehen.

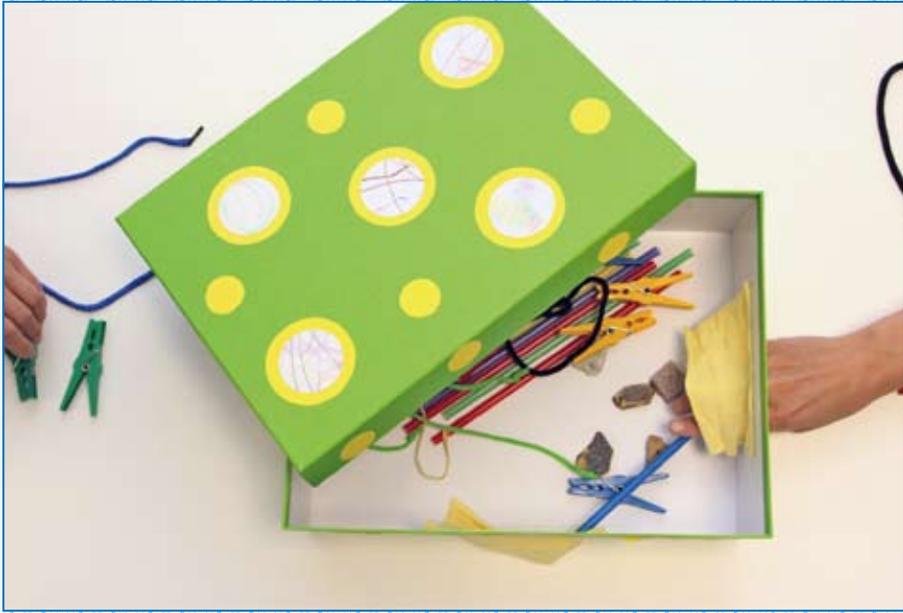
Jeder Spieler sitzt vor einer Kistenseite. Beginnend mit einem Startsignal fassen alle Spieler gleichzeitig mit einer Hand durch das Fühlloch vor ihnen und versuchen so schnell wie möglich jeweils 4 Klammern, 4 Trinkhalme, 4 Schnüre und 4 Steine aus der Kiste zu ziehen. Wer als Erster die Gegenstände vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.

### Varianten/Hinweise:

Die Anzahl der Materialien sowie Gegenstände kann beliebig verändert werden.

### Förderschwerpunkte:

taktile Wahrnehmung, Reaktionsschnelligkeit



# Casino

## Materialien:

- Kiste mit Deckel und Fülllöchern
- Klammern (jeweils 11 von 4 verschiedenen Farben)
- Steine als Spielgeld für den Spielleiter (mind. 40)
- Trinkhalme als Wetteinsatz (jeweils 10 von 4 verschiedenen Farben)

**Spieleranzahl:** 2–4

## Spielverlauf:

Für dieses Spiel wird ein Spieler zum Spielleiter bestimmt, der die Spielbank (Steine) verwaltet und nicht am Spiel teilnehmen kann. In die Kiste werden jeweils 10 Klammern von einer Farbe gelegt und gemischt. Dann wird die Kiste verschlossen und vor den Spielleiter gestellt. Jeweils eine Klammer jeder Farbe bleibt übrig, die nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt werden. Jeder Spieler bekommt 10 Trinkhalme (Wetteinsatz).

Ziel des Spieles ist es durch das Wetten/Setzen auf die richtige Klammerfarbe, die durch den Spielleiter aus der Kiste gezogen wird, so viel Spielgeld wie möglich zu gewinnen.

Das Spiel beginnt, indem jeder Spieler eine beliebige Anzahl seines Wetteinsatzes an eine oder höchstens zwei Klammerfarben legt. Der Spielleiter greift dann in die Kiste und zieht eine Klammer heraus. Die Spieler, die ihren Wetteinsatz (Trinkhalm) an die richtige Klammerfarbe gelegt haben, gewinnen. Sie erhalten vom Spielleiter ihren Wetteinsatz (Trinkhalm) zurück. Zusätzlich zahlt der Spielleiter in der eingesetzten Spielhöhe den gleichen Einsatz als Bonus aus. Den Wetteinsatz (Trinkhalm) der Spieler, die verloren haben, bekommt der Spielleiter. Gespielt wird so lange, bis ein Spieler keinen Wetteinsatz mehr besitzt oder die Spielbank kein Geld mehr besitzt. Gewonnen hat der Spieler, der im Besitz des meisten Spielgeldes (Steine) ist.

## Varianten/Hinweise:

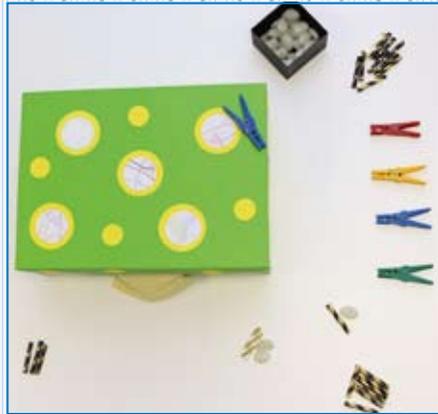
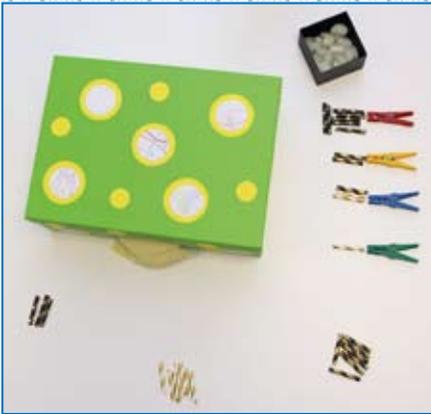
Hat ein Spieler keinen Wetteinsatz (Trinkhalm) mehr, kann er sich vom Spielleiter Trinkhalme mit gewonnenem Spielgeld (Steinen) zurücktauschen.

## Förderschwerpunkte:

visuelle Wahrnehmung, Frustrationstoleranz

**TIPP**

Halbieren Sie die Trinkhalme, dann wird der Einsatz handlicher.



# Bestellung

## Materialien:

- Kiste
- Klammern
- Steine
- Trinkhalme
- Schnüre
- Bestellzettel (siehe Kapitel Kopiervorlage/Download)
- Würfel

**Spieleranzahl:** 2–4

## Spielverlauf:

Jeder Spieler zieht einen Bestellzettel. Ziel des Spieles ist es, die auf dem Bestellzettel abgebildeten Materialien zu erwürfeln. Der erste Spieler würfelt und darf sich je nach Augenzahl einen Gegenstand aus der Kiste nehmen.

Bei den Augenzahlen 1–4 darf sich der Spieler jeweils den entsprechenden Gegenstand aus der Kiste nehmen. Bei Augenzahl 5 kann der Spieler einen beliebigen Gegenstand aus der Kiste nehmen. Bei Augenzahl 6 darf der Spieler einem beliebigen Mitspieler einen Gegenstand rauben, den er selbst noch braucht.

1 = Klammer

3 = Trinkhalm

5 = Joker

2 = Stein

4 = Schnur

6 = Räuber

Hat ein Spieler die geforderte Anzahl eines Materials in seinem Besitz, darf er sich keinen weiteren Gegenstand aus der Kiste nehmen, auch wenn er den Gegenstand erwürfelt.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle auf seinem Bestellzettel abgebildeten Materialien besitzt.

## Varianten/Hinweise:

Das Spiel kann auch ohne die vorgefertigten Bestellzettel gespielt werden. Die Spieler vereinbaren im Vorfeld, welche und wie viele Materialien erwürfelt werden sollen. Das Spiel verläuft dann wie beschrieben.

Die Spieler dürfen weitere Materialien in ihren Besitz bringen, um Reserven für einen möglichen Raub zu haben.

## Förderschwerpunkte:

visuelle Wahrnehmung, Ausdauer



**TIPP**

Legen Sie vor Beginn des Spiels die Materialien neben die entsprechende Würfelaugenzahl. So weiß jeder schnell, was zu tun ist.

