

Delfin oder Pirat - Wer gewinnt das Wettschwimmen?

Ein schnell gebasteltes Würfelspiel für 2 oder 4 Personen, das anschließend beliebig oft gespielt werden kann.

Eingereicht von Katja Henkel, Bibliothek Borgholzhausen



Zielgruppe:

Kinder im Alter von 6 - 8 Jahren, Familien

Dauer:

ca. 15 Minuten

Teilnehmer:innen:

2 - 4

Benötigte Materialien:

Spielplan, 4 Spielfiguren in zwei Farben, ein Würfel, Aktionskarten

Wir haben alle Materialien vorbereitet und in einen A4-Umschlag gepackt, der dann zum Buch entliehen werden konnte.

Einen Spielplan zum Ausdrucken findet man z.B. unter:

<http://www.eulenpost.ws/s/28010zsjezl>

Die Texte (s.u.) für die Aktionskarten haben wir vergrößert auf Pappe ausgedruckt, ausgeschnitten und laminiert. Wer keine Zeit oder Lust dazu hat, kann die Texte auch auf einfaches Papier drucken, ausschneiden und gefaltet in eine Schale, ein Säckchen o.ä. tun. Dann wird daraus „gezogen“.

Diese Texte sind nur Vorschläge, der eigenen Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Bei den Spielfiguren haben wir herkömmliche Figurenkegel wie beim Halma genommen, es können aber natürlich auch Delfine und Piraten, Kronkorken ... sein.

Bewegung kommt ins Spiel, wenn man statt eines normalen einen großen Schaumstoff-würfel nimmt. Der passt dann aber nicht in einen Briefumschlag. 😊

Spielanleitung:

Spannendes Wettschwimmen zwischen den „Delfinen“ und den „Piraten“

Material:

1 Spielplan
2 rote und 2 blaue Spielfiguren
1 Würfel (mit 1 bis 6 Augen)
40 Aktionskarten

Ziel des Spiels:

„Delfine“ und „Piraten“ schwimmen um die Wette. Während des Rennens passiert ihnen so allerhand Unvorhergesehenes... Wer zuerst seine Spielfiguren über die Ziellinie gebracht hat, gewinnt das Rennen.

Vorbereitung des Spiels:

Einigt euch, wer als Delfin (blaue Spielfigur) und wer als Pirat (rote Spielfigur) startet. Wenn ihr zu viert spielt, bekommt jede*r eine Spielfigur; spielt ihr zu zweit, bekommt jede*r zwei Spielfiguren derselben Farbe. Stellt die Figuren dann auf das Startfeld des Spielplans. Mischt die 40 Aktionskarten gründlich und legt sie verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan.

Spielablauf:

Der/die Jüngste beginnt: Du würfelst und setzt eine Spielfigur deiner Farbe um die entsprechende Anzahl Felder. Dann nimmst du die oberste Aktionskarte vom Stapel und tust, was darauf steht. Dann ist der/die Nächste an der Reihe.

Es ist dabei immer ganz egal, welche Spielfigur aus eurem Team ihr setzt!

Wer eine 6 würfelt, nimmt keine Aktionskarte auf und darf nochmal würfeln.

Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. „Besetzte“ Felder werden beim Ziehen der Spielfiguren übersprungen, aber mitgezählt. Kommt man direkt auf ein bereits besetztes Feld, darf man bis zum nächsten freien Feld vorrücken. Selbiges gilt, wenn man ein Feld vor- oder zurücksetzen muss.

Wer zuerst mit beiden Spielfiguren seines Teams das Ziel erreicht hat (dafür muss man die erforderliche Augenzahl oder eine höhere würfeln), gewinnt das Spiel.