

# Würfeln mit Spielmarken



Diese Aktivierung enthält ein Spiel das auf dreierlei Weise mit Spielmarken – die ebenfalls in dieser Aktivierung enthalten sind – gespielt werden kann.

In der **ersten Spielvariante** geht es darum, zuerst seine Spielmarken zu „verschenken“. Der Spieler würfelt mit einem Würfel, bei einer gewürfelten 1, 3 oder 5 darf er eine Spielmarke abgeben.

In der **zweiten Spielvariante** ist es genau entgegengesetzt, der Spieler muss versuchen am meisten Spielmarken zu sammeln. Der Spieler würfelt mit einem Würfel, bei einer gewürfelten 2, 4 oder 6 darf er sich eine Spielmarke nehmen.

In der **dritten Spielvariante** können beide Spiele kombiniert werden. In einer vorgegebenen Zeit muss jeder Spieler versuchen am meisten Spielmarken zu sammeln oder die wenigsten Spielmarken zu besitzen. Der Spieler würfelt wieder mit einem Würfel, je nach gewürfelter Zahl darf er sich eine Spielmarke nehmen oder eine Spielmarke abgeben. Das Ziel des Spiels sollte natürlich vor Spielbeginn festgelegt werden!

Zur Spielvereinfachung und als Hilfe für kognitiv beeinträchtigte Mitspieler ist in dieser Aktivierung für die **Spielvariante 1** und die **Spielvariante 2** jeweils eine seitengroße Wiederholung der Spielregeln enthalten. Dabei ist die Würfelzahl, die eine bestimmte Aktion auslöst, als Bild eines Würfels abgebildet und daneben auch noch als Zahl.

**Vorschau Version !**  
Die komplette Ausarbeitung erhalten Sie bei <http://www.aktivierungen.de>



## Wer verschenkt zu

## seine Spielmarken?

Jeder Mitspieler  
verschenken.

mmt 5 Spielmarken und einen Würfel. Ziel des Spiel

es, seine Spielmarken als erster zu

### Spielregeln:



elt ein Spieler eine „1“, gibt er seinem linken Nachbar

ne Spielmarke.

elt ein Spieler eine „3“, gibt er seinem rechten Nachb

eine Spielmarke.

elt ein Spieler eine „5“, legt er eine Spielmarke in die

tschmitte.

Der Spieler,

der zuerst seine Spielmarken verschenkt hat, ist Siege

**Vorschau Version !**

Die komplette Ausarbeitung erhalten  
Sie bei <http://www.aktivierungen.de>

## Wer sammelt die i

## en Spielmarken?

Ziel des Spieles  
Jeder Mitspieler

die meisten Spielmarken zu erbeuten. Legen Sie 15 S  
mmt einen Würfel.

pielmarken in die Tischmitte.

### Spielregeln:



elt ein Spieler eine „2“ darf er sich vom linken Nachbar

eine Spielmarke nehmen

elt ein Spieler eine „4“ darf er sich von seinem rechte

nachbarn eine Spielmarke nehmen

elt ein Spieler eine „6“ darf er sich aus der Mitte eine

Spielmarke nehmen

Das Spiel ist beendet, wenn in der Tischmitte keine Spiel

marken mehr liegen

Der Spieler,

der zu diesem Zeitpunkt die meisten Spielmarken erworbe

hat, ist Sieger.



- ▲ Dem **linken** Nachbarn eine Spielmarke geben
- 

3

Dem **rechten** Nachbarn eine Spielmarke geben



Eine Spielmarke in die **Mitte** legen

**Vorschau Version !**

Die komplette Ausarbeitung erhalten Sie bei <http://www.aktivierungen.de>



1

Vom **linken** Nachbarn



1



4

Vom **rechten** Nachbarn  
eine Spielmarke nehmen



6

Aus der **Tischmitte** eine



6

Spielmarke nehmen

**Vorschau Version !**

Die komplette Ausarbeitung erhalten  
Sie bei <http://www.aktivierungen.de>



