

# Spiele selbst erfunden



Die Klassen 4a und 4b haben in diesem Schuljahr selbst Spiele erfunden, eine Spielanleitung geschrieben und natürlich die Spiele ausprobiert.

Hier spielen wir „Mühle“. Das Spiel ist eines der ältesten bekannten Spiele und in vielen Ländern Europas unter verschiedenen Namen verbreitet. Anschließend schreiben wir dazu eine Spielanleitung.



## Komm ins große Ziel

Es beginnt derjenige, der die höchste Zahl würfelt.

Das Spiel ist ab 4 - 99 Jahren empfohlen.

Man braucht 2 - 4 Spieler, ein Spielbrett, 1 Würfel und 4 Figuren.

Im Spiel gibt es Ereigniskarten und Schatzkarten.

Man muss alle Karten ausführen.

Der Gewinner muss mit 3 Pokalen ins Ziel gehen, man erhält einen Pokal wenn man durch das Ziel fährt.

Also muss man im Ganzen 4-mal durchs Ziel fahren.

Wenn nur noch einer am Spielfeld ist, ist das Spiel zu Ende.



## Spielanleitung

Anna-Lena und ich haben das Spiel „Hilf-Lola“ erfunden. Es können 3-4 Spieler mitspielen im Alter von 5 Jahren. Man benötigt ein Spielbrett, einen Würfel, Karten und Figuren. Ein Spieler mischt die Karten und legt sie verdeckt aufs Spielbrett. Jeder Spieler muss so viele Karten wie möglich sammeln. Das Ziel ist, dass jeder Spieler 5 Lolas befreit. Am Ende bleibt eine Person übrig.



## Hilf Lola!

### Spielanleitung:

Anna-Maria und ich haben das Spiel „Hilf Lola!“ erfunden.

Man spielt es mit 3-4 Spielern ab 5 Jahren. Das Spiel besteht aus 1 Brett, 20 Lola-Karten, 4 Figuren in unterschiedlicher Farbe und 1 Würfel.

Auf dem Spielbrett gibt es neben 28 „normalen“ Spielfeldern 4 Lola- und 4 Zauberer-Felder.

Das Ziel ist es, möglichst viele Lola-Karten zu bekommen.

Zu Beginn werden die Lola-Karten in die Mitte des Spiels gelegt, jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt sein Männchen an die Startposition.

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln und darf die gewürfelte Anzahl fahren. Kommt man auf ein Lola-Feld, darf man sich eine Karte vom Stapel nehmen. Kommt man aber auf ein Zauberer-Feld, muss man eine Lola-Karte auf den Stapel zurück legen, da Lola „weggezaubert“ worden ist. Hatte man noch keine Lola-Karte, so ist das Spiel für diesen Spieler beendet, da er sich selbst „weggezaubert“ hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Lola-Karten mehr in der Mitte liegen oder nur noch ein Spieler übrig ist, da alle anderen Mitspieler aus dem Spiel ausgeschieden sind.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Lola-Karten oder letzte Spieler im Spiel.



## Gänsefüßchen

### *Spielanleitung*

Wir haben das Spiel Gänsefüßchen zu zweit erfunden.

Ziel ist es, seine Spielgans so schnell wie möglich vom Start zum Kaffeekränzchen zu bringen.

Es können 2 – 6 Personen ab 5 Jahren mitspielen.

Das Spiel besteht aus Brett, Figuren, einem Würfel und Gänsefußkarten.

Jeder stellt seine Figur auf die richtige Farbe am Start in der Mitte des Feldes. Der Jüngste beginnt und geht um die gewürfelte Augenzahl vor. Kommt man auf ein rotes Feld, nimmt man eine Gänsefußkarte, auf einem Dreieck muss man Aussetzen.

Der Gänsemarsch ist zu Ende, wenn jede Gans beim Kaffeekränzchen ist.

## Der wütende Hausmeister

Der wütende Hausmeister ist ein Brettspiel, das von 2-5 Spielern gespielt werden kann.

Ziel des Spiels ist so viele Sachen wie möglich vom Hausmeister zu stehlen und ins Klassenzimmer zu bringen.

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, einem Würfel, Figuren und Spielplättchen auf denen Gegenstände abgebildet sind.

Gestartet wird im Klassenzimmer. Von hier aus beginnt der jüngste Spieler zu würfeln danach kommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Die Spieler versuchen gemeinsam (nicht gegeneinander) alle Sachen ohne erwischt zu werden ins Klassenzimmer zu bringen.

Bei den gewürfelten Zahlen 1-5 rückt der Spieler um die gewürfelte Augenzahl vor. Wenn jemand eine 6 würfelt, bewegt sich der Hausmeister um ein Feld.

Dieser Spielspaß ist von 6-99 Jahren geeignet.

