



„Mensch ärgere dich nicht“ - Spiel

Das Spielfeld wurde auf einen 1m x 1m großen Teppich übertragen und wird mit großen Spielfiguren gespielt.

Es ist wichtig das Spiel nicht am Tisch, sondern auf dem Fußboden im Schneidersitz sitzend, zu spielen. Dadurch muss man sich beim Laufen der gewürfelten und anschließend errechneten Zahl, mit der Spielfigur im Raum bewegen. Durch die Größe des Spielfeldes ist es nicht möglich mit dem Arm von einer Seite zur gegenüberliegenden zu gelangen. Man muss knien oder kriechen um weite Strecken zu laufen.

Das Spiel wird mit mehreren Würfeln gespielt. Es sollen nicht mehr als vier Schritte auf einmal überblickt werden. Mengen ab fünf müssen in Teilschritten zerlegt gelaufen werden.

1 Variante: Rechnen bis 10

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Würfel dürfen nur Zahlen (keine Punkte, damit nicht hoch gezählt wird) von 1 bis 5 zeigen. Somit bewegt man sich nur im Zehnerbereich. Es wird eine bestimmte Zahl benannt die erlaubt aus dem Haus zu gelangen.

Die gewürfelten Zahlen werden zusammengezählt und es **muss** in 2 Teilschritten mit den Spielfiguren gelaufen werden.

2 Variante: Rechnen bis 10

Es wird wie oben gespielt. Die kleinere Zahl muss diesmal von der größeren abgezogen werden.

3. Variante: Rechnen bis 10

Es wird mit drei Würfeln gespielt. Erst würfelt man mit zwei Würfeln gleichzeitig und rechnet zusammen, dann wird mit dem dritten Würfel gewürfelt. Die erwürfelte Zahl wird nun von der Summe abgezogen. Auch dieses Mal muss in Teilschritten gelaufen werden.



4. Variante: Rechnen bis 10

Es wird mit einem Zahlenwürfel bis 10 gewürfelt und in Zweierschritten, Dreierschritten oder Vierverschritten gelaufen. Dabei soll darauf geachtet werden, dass das Kind beim Laufen gleichzeitig die passenden Zahlen spricht. Aus dem Haus darf man erst bei einer Zweier-, Dreier-, oder Viererzahl.

5. Variante: Zehnerübergang

Es wird mit zwei Zehnerrechenwürfeln gespielt. Die gewürfelten Zahlen werden zusammengezählt. Es wird in Zweierschritten vorwärts gelaufen. Ausschließlich bei einer Zweierzahl darf die Spielfigur aus dem Haus genommen werden.

6. Variante: Zwanzigerübergang

Es wird mit drei Zehnerrechenwürfeln gespielt. Die gewürfelten Zahlen werden zusammengezählt. Es wird in Dreierschritten vorwärts gelaufen. Ausschließlich bei einer Dreierzahl darf die Spielfigur aus dem Haus genommen werden.

7. Variante: Dreißigerübergang

Es wird mit vier Zehnerrechenwürfeln gespielt. Die gewürfelten Zahlen werden zusammengezählt. Es wird in Vierverschritten vorwärts gelaufen. Ausschließlich bei einer Viererzahl darf die Spielfigur aus dem Haus genommen werden.

