

Am Südpol

Alter

Ab 8 Jahren

Material

3 Würfel (W6), möglichst groß

Spielregeln

Die Kinder werden aufgefordert, genau hinzusehen, zuzuhören und das Spielsystem zu erraten. Wer dreimal in Folge richtig vorhersagen kann, gewinnt eine Kleinigkeit.

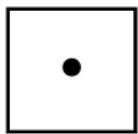
Ein Spielleiter würfelt mit allen 3 Würfeln und interpretiert das Ergebnis als Geschehen am Südpol.

Geheimnis

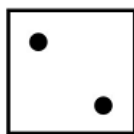
Würfelaugen in der Mitte des Würfels sind Eislöcher.

Um Eislöcher herum sitzen Pinguine. Ohne Eisloch gibt es auch keine Pinguine.

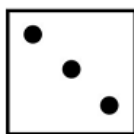
Unter den Eislöchern schwimmen Fische. Die Anzahl entspricht der Augen auf der Unterseite des Würfels (Oberseite und Unterseite eines Würfels ergeben zusammen sieben).



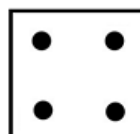
1 Eisloch
6 Fische



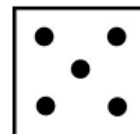
5 Fische



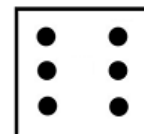
1 Eisloch
2 Pinguine
4 Fische



3 Fische



1 Eisloch
4 Pinguine
2 Fische



1 Fisch

Bemerkungen

Die Pinguine und Eislöcher lassen sich einfach anhand der Oberseite abzählen.

Es gibt maximal 3 Eislöcher.

Es gibt immer eine gerade Anzahl an Pinguinen, maximal 12.

Die Anzahl der Fische beträgt insgesamt 21 minus die Summe der gewürfelten Augen.

Falls es gegen Ende immer noch Kinder gibt, die das Prinzip nicht verstanden haben, kann die Anzahl der Würfel reduziert werden.