

Bleib im Rahmen

für 2 Spieler

ab Mitte Klasse 2

Vorbereitung

- je Spieler ein 100er-Rechenbrett
- je Spieler 5 Muggelsteine (= 5 Leben)
- je Spieler ein 100er-Feld aus Papier auf einer dicken Prickelunterlage
- kleine, dünne Pinnadeln
- farbige Stäbchen
- Ziffernkarten
- einen Dreierleiwürfel mit $+/ - / \odot$

Spielidee

- Das, was die Ziffernkarten anzeigen, wird entweder mit den Stäbchen in das Rechenbrett links hineingelegt oder aus dem Rechenbrett herausgenommen. Jede erreichte Zahl wird mit einer Pinnadel im Hunderterfeld markiert.
- Hat man mehr als 100 (im Kasten gibt es 12 Zehnerstäbchen) kann man auf das rechte Feld ausweichen, darf aber keine Pinnadel stecken.
- Muss man wegnehmen und hat nicht genügend Stäbchen, dann muss man alles leer machen und einen Muggelstein abgeben.

Spielverlauf

Die Rechenbretter sind zunächst leer. Das erste Kind zieht eine Ziffernkarte und würfelt nun mit dem Dreierleiwürfel. Das Zeichen $+$ bedeutet, die Stäbchen werden dazugelegt. Würfelt man ein $-$, nimmt man die Menge weg. \odot bedeutet freie Wahl, entweder plus oder minus. Ein Kind zieht eine Zahlkarte und würfelt, z.B. $38 / +$. Mit den Stäbchen legt es 38 ins eigene 100er-Brett und pikst eine Nadel in die 38 des Papier-100ers.

Man kann auch mehr als 100 legen, höchstens aber 129. Über der 100 kann man keine Nadeln ins Feld stecken.

Kommt ein Kind in den Minusbereich, verliert es ein Leben (ein Muggelstein).

Spielende

Ab 130 ist das Spiel beendet. Ebenso, wenn ein Kind keine Muggelsteine mehr hat.

Gewinner

Gewonnen hat das Kind mit den meisten Nadeln.