



Das Kofferspiel

Das Kofferspiel ist für Groß und Klein hervorragend geeignet, um Koordination und Mathematik zusammen zu bringen.

Inhalt:

- 1 Koffer
- 3 weiche Bälle
- 3 Wurfhölzer mit Gummilippe
- 2 austauschbare Holzrahmen
- 5 Spiel- bzw. Zählblätter
- 2 Farbwürfel
- 2 Zahlenwürfel
- 3 Wurfringe
- 12 Steckhölzer

Vorbereitung:

- Koffer öffnen und ein Spielblatt auswählen
- Anzahl der Spieler kann beliebig festgelegt werden
- Wurfabstand zum Koffer festlegen (z.B. 3 Meter)

Variante A: Das Rechenspiel (Zählblatt mit den Zahlen 1 bis 10, rotes Feld in der Mitte)

Zuerst wird festgelegt, wer anfangen darf. Jeder wirft einen Ball in den Koffer; wer die höchste Zahl trifft, darf beginnen. Bei gleichen Zahlen darf noch einmal geworfen werden. Ist die Reihenfolge festgelegt, darf nun jeder immer 3 Bälle in Folge werfen. Landen diese auf den schwarzen Zahlen, so werden die Zahlen addiert. Wird das Kofferspiel mit einem oder mehreren Bällen nicht getroffen, so wird dies mit 0 Punkten gewertet.

Beispiel:

$4 + 5 + 1 = 10$ Punkte

Landen ein oder mehrere Bälle im roten Feld, so wird die höchste getroffene Zahl negativ berechnet, also abgezogen..

Beispiele:

4, 7 und einmal rotes Feld = $-7 + 4 = -3$

1, 2 und einmal rotes Feld = $-2 + 1 = -1$

3, 5 und einmal rotes Feld = $-5 + 2 = -3$

9 und zweimal rotes Feld = -9

Die Ergebnisse der jeweiligen Runden werden miteinander addiert.

Ziel ist es, genau 50 Punkte zu erreichen.

Sollte es passieren, dass man zu viele Punkte erspielt, dann geht es bei der letzten gültigen Punktzahl weiter.

Beispiel:

42 Punkte wurden erspielt und man trifft die 4, 1 und 5. In der Summe ergibt dies 52 Punkte und somit startet man in der nächsten Runde wieder mit 42 Zählern.

Variante B: Das Farbspiel (Zählblatt mit den Farben grün, lila, blau, schwarz, rot und gelb)

Auch hier wird wieder festgelegt, wer anfangen darf. Diese Variante wird nur mit 2 Bällen, aber dafür mit 2 Farbwürfeln, gespielt. Die Würfel, welche im roten Feld gewürfelt werden, sagen an, in welches Feld man treffen muss. Schafft man es, einen Ball in die angezeigte Farbe zu werfen, bekommt man 1 Punkt. Trifft man beide angezeigte Farben, erhält man 3 Punkte. Landet ein Ball in der Mitte oder außerhalb des Koffers, passiert nichts. Ziel des Spieles ist es, eine vorher festgelegte Punktzahl, wie z.B. 20 Punkte, zu erreichen.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann man auch mit Minuspunkten rechnen. Diese Regel könnte man anwenden, wenn der Ball eine falsche Farbe trifft oder den Koffer verfehlt.

Variante C: Das Würfelspiel (Zählblatt mit den Zahlen 1 bis 6, rotes Feld in der Mitte)

Auch hier wird festgelegt, wer anfangen darf. Diese Variante wird nur mit 2 Bällen, aber dafür mit 2 Zahlenwürfeln, gespielt. Die Würfel, welche im roten Feld gewürfelt werden, sagen an, welche Zahl man treffen muss. Schafft man es, einen Ball auf die angezeigte Zahl zu werfen, bekommt man die angezeigten Punkte gutgeschrieben. Landet ein Ball in der Mitte oder außerhalb des Koffers, passiert nichts. Ziel des Spieles ist es, eine vorher festgelegte Punktzahl, wie z.B. 50 Punkte, zu erreichen.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann man auch mit Minuspunkten rechnen. Diese Regel könnte man anwenden, wenn der Ball eine falsche Zahl trifft oder im roten Feld landet (ein Minuspunkt).

Variante D für Kinder: Das Regenbogenspiel (Zählblatt mit den Regenbogenfarben)

Dieses Spiel ist besonders für Kinder geeignet und wird mit 3 Bällen gespielt. Ziel ist es, die Regenbogenfelder zu treffen. Jeder platzierte Ball ergibt 1 Punkt. Landet der Ball in der Mitte, gibt es keinen Punkt. Ziel des Spieles ist es, eine vorher festgelegte Punktzahl, wie z.B. 15 Punkte, zu erreichen.

Variante E: Die Wurfringe (Zählblatt mit den Löchern)

Auch hier wird festgelegt, wer anfangen darf. Diese Variante wird mit den 3 Wurfringen und den Hölzern, welche in die Löcher im Koffer gesteckt werden, gespielt. Schafft man es, ein Holz mit einem Wurfring zu treffen, bekommt man einen Punkt. Gelingt es einem Spieler sogar alle 3 Wurfringe richtig zu platzieren, bekommt dieser einen Extrapunkt (gesamt 4 Punkte). Landet ein Ring in der Mitte oder außerhalb des Koffers, passiert nichts. Ziel des Spieles ist es, eine vorher festgelegte Punktzahl, wie z.B. 20 Punkte, zu erreichen.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann man auch mit Minuspunkten rechnen. Diese Regel könnte man anwenden, wenn der Wurfring im roten Feld landet (ein Minuspunkt).

Zusammenfassung:

Jede dieser Spielvarianten kann beliebig abgewandelt werden. Die Zielpunktzahl kann variieren oder man legt eine Anzahl von Spielrunden fest. Der Ausführung sind keine Grenzen gesetzt.

Jede Spielvariante kann auch mit den Wurfhölzern gespielt werden. Dies erhöht ebenfalls den Schwierigkeitsgrad, weil man nie weiß, wohin diese durch ihre Gummilippen springen.

