

Gib mir 5 !

für 2 Spieler

Anfang Klasse 1

Vorbereitung/Material

- Die „Gib mir 5 !“-Schachtel. (Das Schachtel-Unterteil für die Klötzchen, der Deckel als rufende Schachtel)
- Eine Menge Holzklötzchen (Holzzylinder)
- Fünfer-Holzfeld (als Würfelfünf angeordnet)
- Eine leere Plastikdose - je ein Teil davon für den eigenen Vorrat an Klötzchen.
- 10er-Würfel

Spielverlauf

Jedes Kind nimmt sich aus der Vorratsschachtel 12 Klötzchen in seinen eigenen Vorrat (in Boden oder Deckel der leeren Plastikdose). Die Klötzchen liegen im Unterteil der Pappschachtel.

Ein Kind würfelt z.B. eine 7. Es nimmt sich 7 Klötzchen aus der Vorratsschachtel. Fünf werden in das Fünferfeld aus Holz gelegt. Die Schachtel (der Schachteldeckel) ruft: „Gib mir 5!“, die 5 aus dem Fünferholzfeld gehen in die „Schreischachtel“, die restlichen 2 darf es sich in seinen eigenen Vorrat legen.

Das andere Kind würfelt z.B. eine 2. Es nimmt sich 2 Klötzchen aus der Vorratsschachtel. Diese werden in das Fünfer-Holzfeld gelegt. Die Schachtel sagt aber: „Gib mir 5!“, deshalb muss das Kind drei Klötzchen aus seinem eigenen Vorrat ergänzen, dann wird der Inhalt aus dem Fünferfeld wieder in die Schachtel geschüttet.

Spielende und Gewinner

Wenn die Vorratsschachtel leer ist, ist das Spiel zu Ende.

Gewinner ist, wer dann am meisten Klötzchen im eigenen Vorrat hat.

Sollte ein Kind viel Pech haben, dann kann es passieren, dass die eigene Vorratsdose vor dem Spielende leer ist, dann hat dieses Kind verloren und das andere gewonnen.