

## Alle weg (Super Six, Warum immer ich?, Weg mit der sechs!, Sechs raus)

---

Spielform:	Würfelspiel, Glücksspiel, Strategiespiel
Material:	✓ quadratische Holzbox mit Deckel ✓ 30 Spielstäbchen aus Holz ✓ 1 Farbwürfel
Gruppengröße:	2–6 Spieler
Spieldauer:	ca. 20 Minuten
Mögliche Förderbereiche:	Farbwahrnehmung, Feinmotorik, ggf. strategisches Denken
Spieldynamische Grundmuster:	Erledigung, Ziellauf
Arbeitsaufwand:	mittel
Herstellungskosten:	mittel
Originalspielhersteller:	diverse, z. B. Mespi GmbH oder Grimminger GmbH
Originalspielanleitung:	z. B.: <a href="http://www.super-six.de/spielanleitung/">http://www.super-six.de/spielanleitung/</a>

### Modifikation des Originalspiels

#### Beschreibung des Spielmaterials

Das Spielfeld bildet eine Holzkiste in den Maßen 30cm × 30cm × 15cm und einem passenden, abnehmbaren Deckel (im Baumarkt oder Bastelgeschäft erhältlich). Die Holzkiste wird mit Öl behandelt, um die Farbtintensität zu erhöhen. In der Mitte des Deckels befindet sich ein Loch (Durchmesser 3 cm), darum ist mit rotem Lack ein kreisförmiges Feld (Durchmesser 6 cm) aufgemalt. Die restliche Fläche des Deckels ist in 5 gleich große Felder eingeteilt, die in den verbliebenen 5 Farben eines Farbwürfels (Spielwarenhandel) unterschiedlich eingefärbt sind. In jedes Feld ist eine Vertiefung (Tiefe 0,5 cm, Durchmesser 1,8 cm) gefräst. Für eine größere Variation können die Felder zusätzlich mit den Zahlen 1 bis 6 beschriftet werden, die rote Mitte erhält dabei die Zahl 6. Bei dieser Variante wird mit einem Zahlenwürfel gespielt.



Zum Spiel gehören weiterhin 30 Spielstäbchen aus Holz (Höhe 5 cm, Durchmesser 1,6 cm), die für eine bessere Handhabbarkeit im oberen Drittel gefräst sind und über einen abgerundeten Kopf verfügen.



### *Beschreibung des Spiels*

Ziel des Würfelspiels ist es, als erster Spieler alle Spielstäbchen im Loch zu versenken. Jeder Mitspieler bekommt zu Beginn fünf Spielstäbchen, die er nach für nach loswerden muss. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt, der Spieler, der die Farbe Rot würfelt (alternativ eine Sechs würfelt), beginnt. Die Spieler würfeln abwechselnd und suchen die gewürfelte Farbe auf dem Spielfeld. Ist das Feld noch frei, so darf der Spieler eines seiner Spielstäbchen in die Vertiefung stecken. Sollte es bereits belegt sein, so muss der Spieler dieses Spielstäbchen an sich nehmen. Würfelt der Spieler Rot, so darf er ein Spielstäbchen direkt in das Loch in der Mitte der Kiste werfen und darf erneut würfeln.

Um den Schwierigkeitsgrad und damit einhergehend die Spannung zu erhöhen, kann bei Bedarf mit zwei weiteren Regeln gespielt werden, die von den Spielern strategisches Denken einfordern:

- a) Jeder Spieler kann frei entscheiden, wie oft er in einem Spielzug würfelt, einmal muss er jedoch mindestens. In Abhängigkeit der bereits mit Spielstäbchen besetzten Felder muss der Spieler überlegen, ob er ein weiteres Mal würfelt, denn je mehr Felder bereits besetzt sind, desto größer ist das Risiko, ein weiteres Spielstäbchen zu bekommen, anstatt eines abzulegen.
- b) Verfügt ein Spieler nur noch über zwei Stäbchen und entscheidet sich für einen weiteren Wurf, so muss er so lange weiter würfeln, bis er alle Spielstäbchen ablegen konnte oder erneut ein Spielstäbchen aufnehmen muss.

### *Dank*

Die Autoren bedanken sich für die kreativen Anregungen bei den (ehemaligen) Studierenden, die die Spielmodifikation im Rahmen eines Seminars an der Justus-Liebig-Universität Gießen entwickelt haben:

Lisa Jagadics und Kathleen Paulick

## Skip-Bo (Pass auf, Asse raus, Schikane)

---

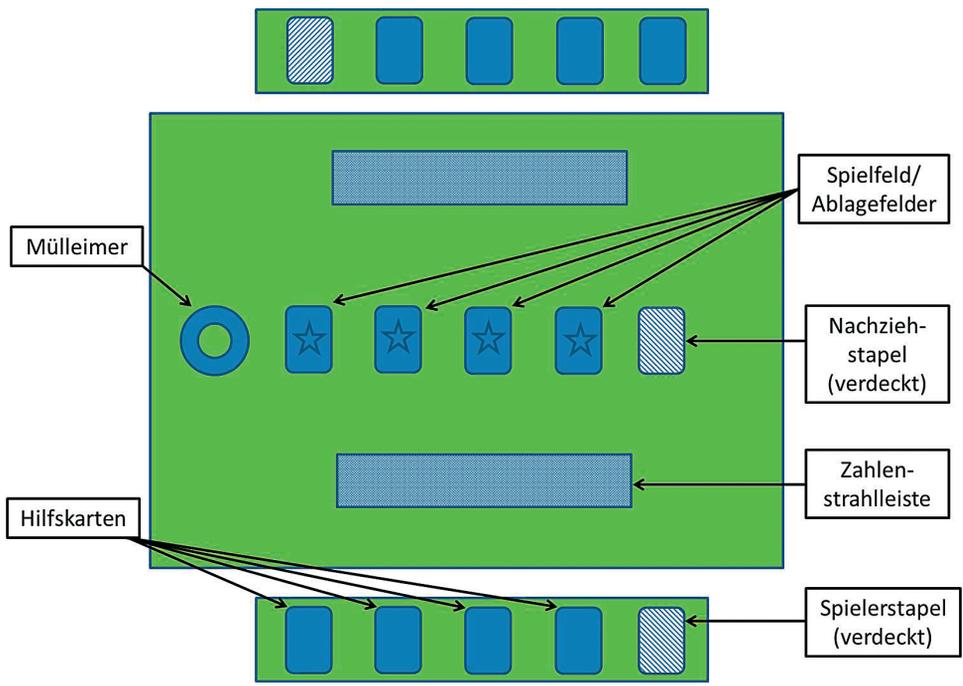
Spielform:	Kartenspiel
Material:	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 90 modifizierte Karten: 9 Kartensätze mit den Zahlen 1–9, 9 Joker</li><li>✓ 2 Zahlenstrahlleisten</li><li>✓ Filzmatte mit farblich strukturierten Ablagefeldern und Klettpunkten</li><li>✓ 6 Platzdeckchen</li><li>✓ 1 kleiner Eimer oder großer Becher als „Mülleimer“</li></ul>
Gruppengröße:	2–6
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Mögliche Förderbereiche:	visuelle Wahrnehmung, logisches und strategisches Denken, Zahlwerte, Feinmotorik, Kommunikation
Spieldynamisches Grundmuster:	Erledigung
Arbeitsaufwand:	mittel
Herstellungskosten:	mittel
Originalspielhersteller:	diverse; Skip-Bo: Mattel
Originalspielanleitung:	z. B.: <a href="http://www.mattel.de/pdfs/instr/52370.pdf">http://www.mattel.de/pdfs/instr/52370.pdf</a>

### **Modifikation des Originalspiels**

#### *Beschreibung des Spielmaterials*

Die Spielkarten wurden neu gestaltet (Kopiervorlage; Maße: 9,5 cm × 6,5 cm) und werden für eine bessere Haltbarkeit laminiert. Der reduzierte Kartensatz beinhaltet neun Kartensätze mit den Zahlen eins bis neun sowie neun Joker. Die Zahlenwerte auf den Karten werden zusätzlich durch Punkte abgebildet, um das Mengenverständnis zu erleichtern. Weiterhin ist jedem Zahlenwert eine bestimmte Farbe zugeordnet, die in Form eines Sterns auf der Spielkarte zu finden ist. Eine Zahlenstrahlleiste (Kopiervorlage) ermöglicht den Vergleich mit den entsprechenden Zahlen, Punkten und Farben und kann so die Zuordnung erleichtern. Auch ohne Mengenverständnis kann anhand der farbigen Markierung so das Spielen ermöglicht werden. Ein kleiner Plastikeimer oder ein größerer Becher (Durchmesser ca. 12 cm) dient als „Mülleimer“, in dem die am Ende eines jeweiligen Spielzugs abgestoßenen Karten gesammelt werden.

Eine zusammenrollbare Filzmatte (Maße: 55 cm × 35 cm) begrenzt die Spielfläche und bietet für die Karten und Materialien vorstrukturierte Felder, wodurch die Handlungsabfolge erleichtert wird. Für die Hilfskarten und Spielerstapel stehen den Spielern Platzdeckchen (Maße 40 cm × 11 cm) zur Verfügung. Diese bestehen ebenfalls aus Filz und beinhalten Markierungen für die Kartenstapel. Für die jeweiligen Felder in Kartengröße sowie in der Größe der Zahlenstrahlleiste werden Stoffreste auf die Filzmatte genäht. Diese sollten in einem farblichen Kontrast zum Untergrund stehen. Alternativ zum Nähen kann der Stoff oder Filz auch mit Textilkleber aufgeklebt werden.



### Beschreibung des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Karten des Spielerstapels in der richtigen Reihenfolge abzulegen. Der Spielablauf ist grundsätzlich nicht anders als jener der Originalfassung. Durch die Verringerung der Spielkarten, verkürzt sich jedoch auch die Spieldauer und die Komplexität wird begrenzt. In der modifizierten Version besteht die Möglichkeit der offenen Ablage der Hilfskarten auf den Platzdeckchen, wodurch strategische Denkprozesse nicht mehr im Vordergrund stehen und der Überblick erleichtert wird. Zudem sind dadurch die motorischen Anforderungen an die Spieler geringer. Die Zahlenstrahlleiste ermöglicht es den Spielern, entweder anhand der Zahlen, anhand der Farben (Sterne) oder anhand der Punkte (Mengen) zu spielen.

Zu Beginn des Spiels wird das Spielfeld aufgebaut und die Karten gut gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, wer die höchste Zahl (bzw. Farbe) gezogen hat, darf beginnen. Der Joker gilt hier als höchste Karte. Die Karten werden wieder zurückgelegt. Jeder Spieler

bekommt 4 Karten, die er – bei der offenen Spielweise – aufgedeckt auf die Felder des Platzdeckchens legt (Hilfskarten). Anschließend bekommt jeder Spieler noch einmal neun Karten, die den Spielerstapel bilden und verdeckt auf dem Feld neben den Hilfskarten platziert werden, lediglich die oberste Karte wird immer aufgedeckt. Es gilt, als erster Spieler den Spielerstapel abzubauen, daher sollte jeder Spieler versuchen, zunächst die oberste Karte des Spielerstapels abzulegen. Die im Originalspiel ausgeteilten Handkarten entfallen in der modifizierten Version.

Der beginnende Spieler benötigt eine 1 oder einen Joker (der für alle Zahlen eingesetzt werden kann), um abzulegen. Diese muss entweder als oberste Karte auf dem Spielerstapel oder auf einem der Hilfsfelder liegen. Der Spieler darf nun die Karte auf einen Ablagestapel in der Mitte des Spielfelds legen. Hat er weitere Karten in der richtigen Reihenfolge auf den Hilfsstapeln oder dem Spielerstapel, kann er weiter ablegen. Kann der Spieler die Karte vom Spielerstapel ablegen, so deckt er umgehend die nächste Karte auf. Kann der Spieler keine Karte ablegen, so zieht er eine Karte vom Nachziehstapel in der Spielfeldmitte und legt sie auf ein Feld des Hilfsstapels. Sollten alle Felder besetzt sein, muss sich der Spieler von einer Karte der Hilfsstapel trennen und diese in den „Mülleimer“ werfen und die neue Karte auf das frei gewordene Feld platzieren. Ein jeder Spielzug endet mit dem Wegwerfen einer Karte aus den Hilfsstapeln in den Mülleimer. Ein jeder Spielzug beginnt mit dem Auffüllen freier Hilfsstapelfelder aus dem Nachziehstapel, sodass immer alle Felder der Hilfsstapel mit Karten belegt sind.

#### *Dank*

Die Autoren bedanken sich für die kreativen Anregungen bei den (ehemaligen) Studierenden, die die Spielmodifikation im Rahmen eines Seminars an der Justus-Liebig-Universität Gießen entwickelt haben:

Deborah Hartmann, Wiebke Scheel, Johanna Schmidt und Beate Schneider

## Kopiervorlagen

Die Spielkarten müssen auf ein Maß von 9,5 cm × 6,5 cm vergrößert werden

