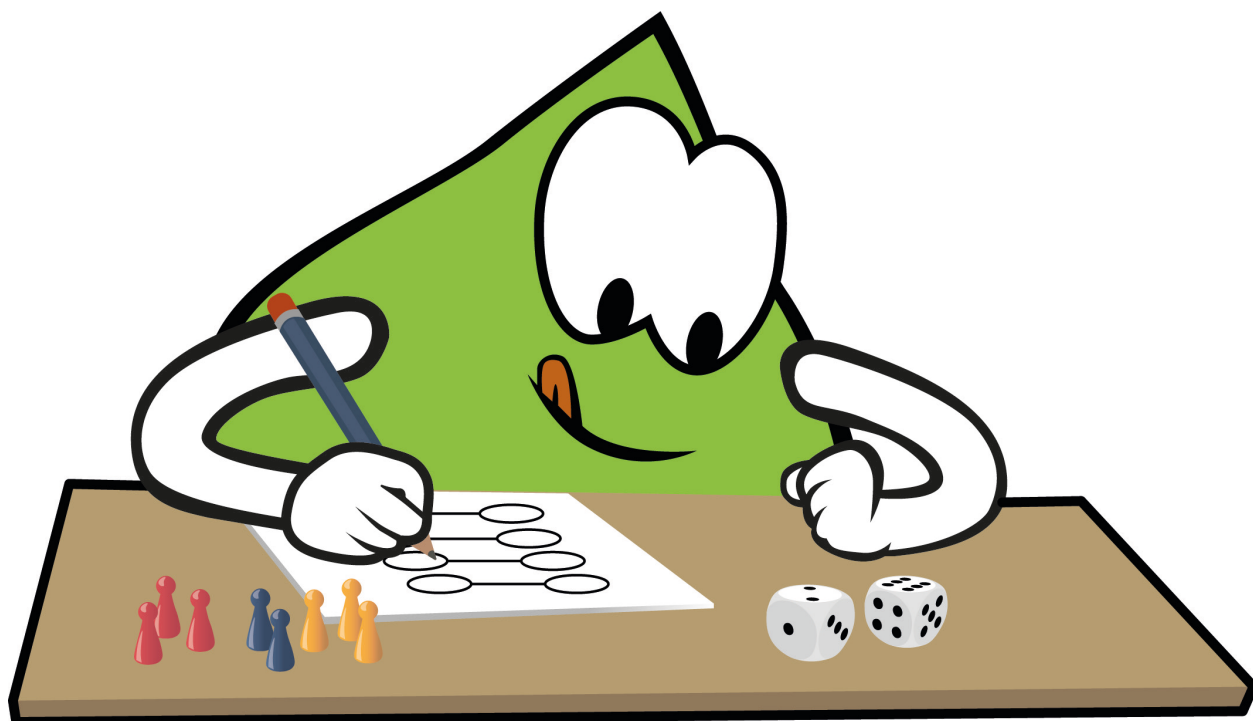


SPIELE IM MATHEMATIKUNTERRICHT

Spiele ermöglichen verschiedene Zugänge zu mathematischen Inhalten und haben einen hohen motivierenden Charakter. Sie regen zahlreiche Lernprozesse an, wodurch in Abhängigkeit zum jeweiligen Spiel unterschiedliche mathematische Kompetenzen gefördert werden können. Darüber hinaus bieten Spiele durch die Interaktion viele Möglichkeiten, eigene Vorgehensweisen und Strategien zu erklären und zu begründen.

In der nachfolgenden Liste werden Spiele aufgeführt, die sich für offene oder begleitete Lernphasen eignen. Sie können auch gezielt für Unterrichtsthemen ausgewählt werden. Zu jedem Spiel werden neben der Konkretisierung des mathematischen Potenzials auch Hinweise zur Umsetzung gegeben sowie mögliche Differenzierungen bzw. Hilfestellungen in den Blick genommen. Dabei werden auch Vorschläge zur sprachlichen Unterstützung gemacht, um die Kinder in begleiteten Lernphasen zur Verbalisierung ihrer Vorgehensweisen zu ermutigen.

Die Liste stellt eine Auswahl an Spielen dar.





ANGABEN ZUM SPIEL

Shafir, H. (1991). **Auf die Glocke – fertig – los! Halli, Galli.** Amigo Spiele.

Preis: ca. 10 - 15 € (Stand 2024)

ab 6 Jahren
ab 2 Personen

INHALTSANGABE

Bei „Halli Galli“ geht es darum, eine Anzahl von fünf gleichen Früchten möglichst schnell zu erfassen. Dabei müssen die Spielenden unterschiedliche Zerlegungen der 5 erkennen, um zuerst zu klingeln.

MATHEMATISCHES POTENZIAL

Zahlen und Operationen:

- Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung durch strukturierte Anordnungen der Früchte auf den Karten in Anlehnung an Würfelbilder
- Zerlegungen der 5 auf ikonischer Ebene
- Addition im Zahlenraum bis 5
- Anbahnung des Teil-Ganzes-Verständnisses durch die Zerlegung und Zusammensetzung der Menge 5 auf zwei (drei) verschiedenen Karten

HINWEISE ZUR UMSETZUNG

Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:

- Wie viele Bananen siehst du?
- Wie kannst du ganz schnell erkennen, wie viele Pflaumen auf dieser Karte sind?
- Welche Plusaufgabe könnte zu diesen beiden Karten passen?
- In welche Zahlen kannst du die 5 zerlegen?
- Wie viele Pflaumen müssten auf dieser Karte sein, damit es insgesamt 5 sind?
- Wie viele Äpfel sind auf dieser Karte mehr/ weniger als auf dieser?

MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG




Reduktion:

- Anzahl der Spieler:innen reduzieren
- Einen zeitlichen Puffer/Countdown zwischen dem Aufdecken der Karten und der Möglichkeit, die Glocke zu betätigen, einbauen
- Man darf klingeln, wenn z. B. immer 3 Früchte auf einer Karte abgebildet sind.
- Zum besseren Verständnis des Spiels: Man darf klingeln, wenn alle dasselbe Obst haben, egal wie viele es insgesamt sind.





<p>ANGABEN ZUM SPIEL</p>	<p><i>Kuhn, F.J. (2010). Shut the box (9er). Gollnest & Kiesel KG.</i></p> <p>Traditionelles Würfelspiel Preis: ca. 12 - 15 € (Stand 2024)</p> <p>ab 6 Jahren ab 2 Personen</p>
<p>INHALTSANGABE</p>	<p>Das Spiel „Shut the Box“ ist ein Würfelspiel, bei dem Zahlzerlegungen im Zahlenraum bis 9 (12) geübt werden können.</p>
<p>MATHEMATISCHES POTENZIAL</p>	<p>Zahlen und Operationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenreihe bis 9 (12) • Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung anhand von Würfelbildern • Zahlzerlegungen der 9 (12) auf ikonischer (Würfelbilder) und symbolischer Ebene (Zahlen auf den Klappen) • Anbahnung des Teil-Ganzes-Verständnisses (z. B. Zerlegung der 9 durch das Schließen der Klappen 4 und 5) • Addition im Zahlenraum bis 9 (12) durch Addieren der Würfelbilder
<p>HINWEISE ZUR UMSETZUNG</p>	<p>Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Summe hast du gewürfelt? Wie hast du gerechnet? • Du hast die 7 gewürfelt. Welche Zahlen würdest du zuklappen? Warum? • Welche Möglichkeiten gibt es noch, die 7 zu zerlegen? • In welche drei Zahlen kannst du die 7 zerlegen? • Wenn zum Ende des Spiels bspw. nur noch die Klappe 9 geschlossen werden muss, könnte man die Kinder folgendes fragen: Mit <i>einem</i> Würfel kann keine neun gewürfelt werden. Welches Augenpaar müsstest du jetzt würfeln, damit du eine neun erhältst? <p>Sprachliche Begleitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Ich habe 4 und 2 gewürfelt. Die Summe ist 6. Ich schließe also die Klappe 6.“ • „Ich zerlege die 8 in 5 und 3. Ich schließe die Klappen 5 und 3.“
<p>MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG</p>	<p> Reduktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstmal nur mit einem Würfel spielen • Die Zahlen 7, 8, 9 vor Spielbeginn zuklappen, sodass die Summe der geöffneten Klappen kleiner oder gleich 6 ist • Kinder, die noch keine Ziffern lesen können, spielen gemeinsam mit Kindern, die einen größeren Erfahrungsschatz haben. • Die Spielvariante wählen, die alleine gespielt werden kann: So entsteht kein Gegeneinander und Drucksituationen können vermieden werden.





<p>ANGABEN ZUM SPIEL</p>	<p>Hazel „Skip“ Bowman (1992). Skip-Bo. Mattel</p> <p>Preis: ca. 10 - 15 € (Stand 2024)</p> <p>ab 7 Jahren 2 - 6 Personen</p>
<p>INHALTSANGABE</p>	<p>Das „Skip-Bo“ ist ein Kartenspiel, bei dem die Zahlenreihe von 1 bis 12 geübt werden kann. Beginnend mit der 1 oder einer SKIP-BO-Karte werden die Karten in der Zahlenreihenfolge von 1 bis 12 auf verschiedenen Ablegestapeln abgelegt.</p>
<p>MATHEMATISCHES POTENZIAL</p>	<p>Zahlen und Operationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenreihe von 1 bis 12 • Erlernen der Zahlen auf symbolischer Ebene
<p>HINWEISE ZUR UMSETZUNG</p>	<p>Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hast du eine 1 oder eine Skip-Bo Karte? • Welche Zahl kommt nach der ... ? • Welche Zahl kannst du auf diesen Stapel legen? • Welche Zahlen könnten abgelegt werden? <p>Sprachliche Begleitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Ich habe eine 7 auf der Hand. Ich kann die 7 auf den Stapel mit der 6 legen, da die 7 in der Zahlenreihe nach der 6 steht.“
<p>MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reduktion: <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Kartensätze reduzieren (z. B. statt 12 Sätzen nur 5 Sätze) • Reduzierung der Zahlenkarten (z. B. von 1 bis 10) • Kinder, die noch keine Ziffern lesen können, spielen gemeinsam mit Kindern, die einen größeren Erfahrungsschatz haben. ➤ Erweiterung: <ul style="list-style-type: none"> • Anstelle der 1 kann auch mit der 12 begonnen werden, sodass die Zahlenreihe rückwärts gebildet wird und die Zahlen entsprechend abgelegt werden müssen.





<p>ANGABEN ZUM SPIEL</p>	<p>Hanneforth, D. (2016). Jede Menge – Vom Zählen zum Rechnen. Kallmeyer Lernspiele. Friedrich Verlag GmbH.</p> <p>Preis: ca. 25 € (Stand 2024)</p> <p>ab 5 Jahren ab 2 Personen</p>
<p>INHALTSANGABE</p>	<p>„Jede Menge“ ist ein Spiel zur Förderung der Mengenerfassung. Die Spielkarten zeigen zwischen 0 und 10 Elefanten. Die Kinder sollen durch schnelles Sehen oder durch Abzählen die Anzahl der abgebildeten Elefanten erkennen, einem Zahlsymbol zuordnen und auch die Menge der Elefanten vergleichen.</p>
<p>MATHEMATISCHES POTENZIAL</p>	<p>Zahlen und Operationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zählen im Zahlenraum bis 10 beim Abzählen der Elefanten • Kardinales Zahlverständnis (Erfassen der Anzahl an Elefanten) und ordinales (Zahlenkarten der Reihe nach anordnen) • Förderung der Simultanerfassung und der Zahlzerlegung durch Anordnung der Anzahl an Elefanten und den Austausch darüber • Operationsverständnis der Subtraktion: Vergleichen – Ergänzen – Abziehen (z. B. <i>„Auf meiner Spielkarte sind 3 Elefanten, auf der Karte vom Nachziehstapel sind 5. Deshalb muss ich 2 hinzufügen.“</i>) • Mengen vergleichen (mehr/ weniger/ größer/ kleiner/ gleich)
<p>HINWEISE ZUR UMSETZUNG</p>	<p>Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie viele Elefanten siehst du auf der Spielkarte? Woran erkennst du das so schnell? (<i>„Die 5 Elefanten oben sind so abgebildet wie die Augenzahl auf einem Würfel.“</i>) • Welche Möglichkeiten gibt es noch, die 8 Elefanten anzuordnen? Lege sie mit den Elefantenplättchen. (<i>„Ich lege links 4 Elefanten und rechts 4 Elefanten. Zusammen sind es 8.“</i>) • Wie würdest du die Elefanten anordnen, damit ein anderes Kind sofort erkennt, wie viele Elefanten in einer Gruppe sind? • Versuche die Elefanten in zwei Gruppen oder zwei Familien einzuteilen (links/rechts bzw. oben/unten). Wo steht die eine Gruppe, wo die andere? Wie viele Elefanten sind es jeweils? <p>Sprachliche Begleitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>„Auf der Karte vom Nachziehstapel sehe ich 5 Elefanten. Auf meiner Karte sehe ich 3 Elefanten. Ich lege 2 Elefanten dazu. Jetzt sind es gleich viele.“</i> • <i>„Ich decke 2 Elefanten ab. Jetzt sind es 6.“</i> • <i>„Schau, jetzt liegen die 3 Elefantenplättchen wie die 3 Augen auf dem Würfel.“</i>
<p>MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🔍 Reduktion: <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel kann zeitlich gekürzt werden, indem vorher einige Karten aussortiert werden. • Nur die Karten mit einer geringen Anzahl an Elefanten verwenden ➡ Erweiterung: <ul style="list-style-type: none"> • Es können auch 3 Teilmengen gebildet werden.





ANGABEN ZUM SPIEL

Benndorf, S. (2012). **Qwixx. Klassisch einfach – einfach klasse!**
Nürnberger Spielkarten Verlag.

Preis: ca. 7 € (Stand 2024)

ab 8 Jahren
2 - 5 Personen

INHALTSANGABE

„Qwixx“ basiert auf einer Serie von Würfeln. Dabei werden pro Spielzug 6 Würfel geworfen, aus denen 2 Würfel ausgewählt werden dürfen, um deren Augensumme zu bestimmen. Durch geschicktes kombinieren der beiden Würfelaugenzahlen wird versucht, auf- und absteigende Zahlenfolgen von 1-12 zu bilden. Es gewinnt, wer eine geschickte Spielstrategie entwickelt und damit genügend Kreuze in jeder Zahlenfolge setzen kann.

MATHEMATISCHES POTENZIAL

Zahlen und Operationen:

- Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung anhand von Würfelbildern
- Förderung von Problemlösestrategien
- Addieren im Zahlenraum bis 20 (bis 100) durch Addieren der Würfelbilder und der Gesamtpunkte

HINWEISE ZUR UMSETZUNG

Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:

- Welche Zahlen siehst du auf den weißen Würfeln?
- Jetzt darfst du einen weißen und einen farbigen Würfel kombinieren. Welche Möglichkeiten gibt es? Welche Summen können entstehen?
- Ist es geschickt, bereits zu Beginn eine hohe Zahl in der roten und gelben Reihe anzukreuzen? Warum (nicht)?
- Welche Strategien könnte man beim Spiel verfolgen? (z. B. *möglichst viele Kreuze setzen und bei fast jedem Wurf eine Zahl ankreuzen, dabei auch große Lücken erzeugen; die Zeilen zu Beginn möglichst lückenlos ankreuzen; zwei Zeilen möglichst lückenlos ankreuzen und die anderen beiden als „Ersatzzeile“ wählen, um Fehlwürfe zu vermeiden*)
- Welche Zahl müsste der blaue Würfel zeigen, um zusammen mit der weißen 6 eine 12 ankreuzen zu können?
- Bei der Auswertung der Punkte: Wie rechnest du die Punkte deiner Kreuze zusammen? Was kann dir beim Rechnen helfen?

Sprachliche Begleitung:

- „Die weißen Würfel zeigen 2 und 1. $2+1$ ist gleich 3. Ich kreuze die 3 in der roten Zeile an.“
- „Ein weißer Würfel zeigt 1. Der gelbe Würfel zeigt auch 1. $1+1$ ist gleich 2. In der gelben Reihe kreuze ich die 2 an.“

MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG



Reduktion:

- Die Augenzahlen können gemeinsam mit dem Kind verrechnet werden.
- Während des Spiels wird gemeinsam überlegt, welche Zahlen in welcher Zeile auf eine geschickte Weise zu Beginn/ zum Ende des Spiels angekreuzt werden sollten.
- Die Kinder haben pro Spielzug beliebig viel Zeit, sodass das Spiel bereits in sich differenziert ist. Alle Spielenden können in ihrem Tempo nachdenken und rechnen.





<p>ANGABEN ZUM SPIEL</p>	<p>o. A. (1997). Mensch ärgere dich nicht. Schmidt Spiele.</p> <p>Preis: ca. 15 € (Stand 2024)</p> <p>ab 6 Jahren 2 - 4 Personen</p>
<p>INHALTSANGABE</p>	<p>„Mensch ärgere dich nicht“ ist ein klassisches Brettspiel, bei dem bis zu sechs Spieler:innen ihre vier Spielfiguren durch Würfeln über das Spielfeld bewegen. Ziel ist es, alle eigenen Spielfiguren sicher ins Ziel zu bringen, bevor dies den Mitspieler:innen gelingt. Dabei können die Spieler:innen die Figuren der anderen schlagen und zurück an den Start bringen.</p>
<p>MATHEMATISCHES POTENZIAL</p>	<p>Zahlen und Operationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung anhand von Würfelbildern • Simultane Anzahlerfassung der 4 Spielfiguren auf dem B-Feld • Vorwärts im Zahlenraum bis 6 zählen (z. B. Abzählen der Spielfelder) • Anzahlen vergleichen (z. B. beim Abwägen, welche Spielfigur bewegt wird, um Mitspieler:innen zu schlagen) • Eins-zu-Eins-Zuordnung von Spielfeld und Zahlwort
<p>HINWEISE ZUR UMSETZUNG</p>	<p>Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Zahl hast du gewürfelt? Wie viele Felder darfst du jetzt weiterziehen? • Bei welchem Spielfeld beginnst du, wenn du die Spielfelder abzählst? • Wenn das Kind kurz vor dem Ziel ist: Wie viele Felder fehlen dir noch bis zum Ziel? Welche Zahl müsstest du würfeln, um genau das Ziel zu treffen? • Versuche 3 Felder vorzurücken, ohne jedes einzelne Feld zu zählen. • Woran erkennst du ganz schnell, dass 6 Augenzahlen auf dem Würfel sind? • Bei dir stehen noch 2 Spielfiguren im B-Feld, wie viele hast du also auf dem großen Spielfeld? • Eine Spielfigur ist bei dir schon „zu Hause“. Wie viele fehlen noch, um zu gewinnen? <p>Sprachliche Begleitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Ich habe eine 4 gewürfelt. Ich ziehe 4 Felder nach vorne.“ • „Noch 3 Felder bis zum Ziel. Ich müsste also eine 3 würfeln, um meine Figur in einem Zug in das Ziel zu bringen.“
<p>MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Reduktion: <ul style="list-style-type: none"> • Die Spielfelder werden gemeinsam im Chor abgezählt. • Das Kind darf in der Muttersprache zählen. • Zum Abzählen der Spielfelder wird auf das jeweilige Spielfeld gezeigt, sodass die Eins-zu-Eins Zuordnung deutlich wird. ➡ Erweiterung: <ul style="list-style-type: none"> • Es kann mit 2 Würfeln gespielt werden, um den Zahlenraum zu erhöhen und das Würfelzählen ab dem zweiten Würfel zu fördern.



SPEED CUPS



ANGABEN ZUM SPIEL

Shafir, H. (2013). **Speed Cups**. Amigo Spiele.

Standardspiel

Preis: ca. 16 € (Stand 2024)

ab 6 Jahren

2 - 4 Personen

INHALTSANGABE

Bei „Speed Cups“ geht es darum, fünf farbige Cups so schnell wie möglich nach Vorgabe der Spielkarte ineinander zu stapeln bzw. nebeneinander aufzustellen. Dabei müssen die Kinder die Anordnung der Farben auf den Karten erkennen und mit den Cups nachbauen, um zuerst die Klingel betätigen zu können.

MATHEMATISCHES POTENZIAL

Raum und Form:

- Lagebeziehungen (u. a. rechts, links, über, unter, hinter, vor) zwischen konkreten oder bildlich dargestellten Gegenständen erkennen
- Beschreibung räumlicher Beziehungen anhand von bildhaften Darstellungen und farbigen Cups

HINWEISE ZUR UMSETZUNG

Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:

- Wo steht der blaue Cup?
- Welcher Cup ist unter/über/zwischen dem roten/gelben/... Cup?
- Wie bist du vorgegangen, als du die Anordnung auf den Karten gesehen hast?

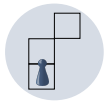
MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG




Reduktion:

- Einen zeitlichen Puffer/Countdown zwischen dem Aufdecken der Karten und der Möglichkeit, die Glocke zu betätigen, einbauen
- Nur Aufgabenkarten mit der gleichen Anordnung (z. B. nur nebeneinander angeordnete Symbole) verwenden
- Das Spiel erstmal alleine spielen lassen: So entsteht kein Gegeneinander und Drucksituationen können vermieden werden.





<p>ANGABEN ZUM SPIEL</p>	<p>Galonska, S. & Dirscherl, W. (2012). <i>TrioVision Master</i>. Huch! & friends, IQ Spiele.</p> <p>Preis: ca. 25 € (Stand 2024)</p> <p>ab 7 Jahren 1 - 6 Personen</p>
<p>INHALTSANGABE</p>	<p>Farbige Figuren und Steine müssen auf einem in der Mitte platzierten Spielfeld so gestellt werden, dass die Vorgaben auf einer Spielkarte erfüllt werden. Dabei dürfen immer nur eine Figur oder ein Stein versetzt werden.</p>
<p>MATHEMATISCHES POTENZIAL</p>	<p>Raum und Form:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens • Erfassen von Lagebeziehungen • Orientierung im Raum anhand von bildhaften und konkreten Darstellungen • Beschreibung der Lagebeziehung zwischen konkreten und bildlich dargestellten Gegenständen • Veränderung der Lage von Figuren und Körpern in der Vorstellung • Erweitern von Erfahrungen zur (Dreh-)Symmetrie
<p>HINWEISE ZUR UMSETZUNG</p>	<p>Die folgenden Impulsfragen, weiterführende Tipps und Anregungen können ggf. während des Spiels oder anschließend beantwortet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wo steht ...? • Steht ... links oder rechts von ...? • Welcher Spielstein steht vor/hinter ...? • Konzentriere dich auf eine Karte. Suche die abgebildeten 2 bzw. 3 Farben der Spielfiguren auf dem Brett und schaue, ob sie nah aneinander liegen. • Sind sie so angeordnet wie auf der Karte? • Nimm die Karte in die Hand und drehe die Karte.
<p>MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG</p>	<p> Reduktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der abgebildete Spielstein auf dem Nachziehstapel ist nicht von Bedeutung, die Kinder dürfen einen beliebigen Spielstein versetzen. • Das Spiel wird mit 2 oder 3 Nachziehstapeln gespielt. Damit ist auf jedem Nachziehstapel eine Spielfigur zu sehen, die versetzt werden darf. • Reduktion in Bezug auf die Spielgeschwindigkeit: Es wird reihum gespielt, sodass dem Kind, das an der Reihe ist, Zeit zum Nachdenken gegeben wird und es nicht auf die Schnelligkeit ankommt.



MAKE 'N' BREAK



ANGABEN ZUM SPIEL

Lawson, A. & Lawson, J. (2018). **Make 'n' Break**. Ravensburger Spiele.

Preis: ca. 8 € (Stand 2024)

ab 8 Jahren
2 - 4 Personen

INHALTSANGABE

Bei „Make 'n' break“ ist eine schnelle räumliche Auffassungsgabe gefragt, wenn möglichst viele Bauwerke in vorgegebener Zeit korrekt nachgebaut werden müssen. Das Spiel erfordert Konzentration und Geschicklichkeit.

MATHEMATISCHES POTENZIAL

Raum und Form:

- Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens
- Übersetzung von bildlichen ebenen Figuren in räumliche Gebilde
- Addition im Zahlenraum bis 20 durch Addieren der Würfelzahlen

HINWEISE ZUR UMSETZUNG

Die folgenden Impulsfragen können ggf. während oder nach dem Spiel beantwortet werden:

Fragen an die Baumeister:innen:

- Wie kann man sich die Bauwerke so einprägen, dass man möglichst wenig auf die Baukarte schauen muss?
- Wo sollte man mit dem Bauen beginnen, damit das Bauwerk stabil ist?

Fragen an die Zeitwächter:innen:

- Was kann helfen, sich die gewürfelten Zahlen zu merken?

MÖGLICHKEITEN ZUR DIFFERENZIERUNG/ HILFESTELLUNG



Reduktion:

- Baukarten mit komplexen Bauwerken aussortieren
- Baukarten mit farbigen Steinen aussortieren und den Fokus auf das korrekte Nachbauen legen
- Bauzeit wird beliebig verlängert oder vor Spielbeginn festgelegt



Erweiterung:

- Immer zwei Kinder spielen zusammen und bilden ein Zweierteam, bestehend aus Architekt:in und Baumeister:in
- Die Architekt:innen ziehen eine Baukarte und beschreiben das Bauwerk mit Worten. Die Baumeister:innen können die Baukarte nicht sehen.
- Die Architekt:innen ziehen eine Baukarte. Sie dürfen die Baumeister:innen nur durch Zeigehandlungen durch den Bauprozess leiten.

