

25.07

Fallgrube



Aufgabe

Entwickle ein Würfelspiel, bei dem die verlorenen Spielsteine in einer Fallgrube verschwinden. Baue dazu eine Schachtel mit einem Drehteller. Plane dein Spiel. Säge Boden und Deckel zu und säge das Loch für die Fallgrube im Deckel aus. Montiere an den beiden Längsseiten und einer Querseite Holzleisten mit Leim und Nägeln. Stelle den Drehteller her mit einem gleichen Loch wie im Deckel und montiere ihn mit Holzrundstäben. fixiere die vordere Querleiste mit eine Schraube, so dass du die Schachtel öffnen kannst. Montiere zum Schluss oben noch Holzleisten, so dass du auf deiner Schachtel würfeln kannst.

Kompetenzen

- Die Verfahren Sägen, Bohren (Holzleisten, Sperrholz) erkunden, angeleitet nachvollziehen können und üben (TTG.2.D.1 1a)
- Verschiedene Möglichkeiten der Oberflächengestaltung kennen und diese anwenden können (z.B. Oberflächenstrukturen); (TTG.2C 3b)

Tüftelidee

- Gestalte deine Fallgrube zu einem von dir gewählten Thema.
- Findest du alle 16 Varianten, wie die Zahl 15 genau erreicht werden kann. Bei werkideen.ch kannst du ein Lösungsblatt herunterladen.
- Ändert die Zielzahl und starte eine neue Runde.

Material

Sperrholzplatten, Holzleisten, Rundholzstäbe, 3 Würfel, Spielsteine (15 pro Mitspieler:in)

Spielregeln

Spielregeln:

Die Spieler:innen erhalten je 15 Spielsteine. Reihum würfeln sie mit drei Würfeln und versuchen, mit den drei Werten die Zielzahl 15 möglichst genau zu erreichen. Dazu addieren, subtrahieren, multiplizieren oder dividieren sie die Würfelaugen. Die Differenz zur Zielzahl legen sie in Form von Spielsteinen auf das verschlossene Loch und drehen am Griff, bis ihre Steine im Innern verschwunden sind.

Rechenbeispiel: Die Zielzahl lautet 15. Die Würfel zeigen eine 2, eine 3 und eine 5. Eine mögliche Rechnung lautet: $2 \times 5 + 3 = 13$. Die Differenz zu 15 beträgt 2. Die Spielerin oder der Spieler muss also 2 seiner Spielsteine auf dem Deckel ablegen und solange am Griff drehen, bis die Steine in der Fallgrube verschwinden. Das Spiel geht reihum weiter. Wer keine Spielsteine mehr hat, scheidet aus.