

10. September

Hurra gewonnen! Mit 140000 Losen nimmt die Süddeutsche Klassenlotterie am 10. September 1947 ihren Lotterriebetrieb auf.

Glücksspiele stehen nicht auf dem Schulplan, dafür aber interessante Würfelspiele.



Die böse Eins

Jeder Spieler in der Runde würfelt 5-mal. Die Augen aus den einzelnen Würfeln werden notiert.

Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig.

Sieger ist, wer als Erster die vorher vereinbarte Anzahl an Punkten erreicht hat.

Gerade oder Ungerade

Reihum wird gewürfelt.

Es zählen nur die geraden (oder ungeraden) Zahlen.

Die Punkte der gültigen Würfe werden zusammengezählt.

Nach einer vorher vereinbarten Rundenanzahl wird verglichen.

Wer hat jetzt die höchste (oder auch niedrigste) Punktezahl?

Weite Reise

Jede Spielerin würfelt nacheinander dreimal.

Bei jedem Wurf überlegt sie, an welche Stelle sie die gewürfelte Augenzahl setzen will. Sie hat nämlich 3 Stellen zur Verfügung: die Einer-Stelle, die Zehner-Stelle oder die Hunderter-Stelle.

Die höchste Zahl ist demnach 666, die niedrigste 111.

Nach 3 Würfeln steht dann die Kilometerzahl fest, die die jeweilige Spielerin „reisen“ darf.

Wer hat nun die meisten Kilometer erwürfelt und kann somit die weiteste Reise antreten?

10. September

6 Zahlen

Jeder Spieler schreibt vor dem Spiel die Zahlen 1 bis 6 untereinander auf ein Stück Papier.

Jeder darf reihum einmal würfeln. Wenn er z. B. eine Eins wirft, streicht er die Zahl 1 auf seinem Zettel durch, bei einer Vier wird die 4 durchgestrichen usw.

Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen ausgestrichen hat.

Strichmännchen

Jeder hat neben dem Würfel ein Blatt Papier und einen Stift.

Bevor ihr beginnt, legt fest, bei welcher Zahl etwas gemalt werden darf, z. B. 1 = Kopf, 2 = ein Arm, 3 = ein Bein . . .

Dann wird reihum gewürfelt.

Wer hat nun sein Strichmännchen am schnellsten fertig?



Würfel-Gymnastik

Im Sitzkreis wird reihum gewürfelt. Alle Spieler müssen folgende Bewegungen bei den gewürfelten Zahlen ausführen:

- 1 = alle strecken ein Bein aus
- 2 = alle strecken beide Beine aus
- 3 = alle heben einen Arm
- 4 = alle heben zwei Arme
- 5 = alle strecken die Zunge raus
- 6 = alle stehen auf

Ihr dürft euch aber selber lustige Übungen zu den 6 Zahlen ausdenken.

