

Zahlenfischer



Anleitung

Herstellung: Spielplan-Karten farbig ausdrucken, laminieren und ausschneiden, evt. auf dicken Karton oder Holz kleben.
Fisch-Karten farbig und beidseitig auf dickeres Papier ausdrucken und ausschneiden

Schiffe aus Walnusschalen basteln

Münzen farbig auf dickeres Papier ausdrucken und ausschneiden

Würfel bis 12: Die Seite 12 überkleben mit der Zahl 0

Fischereiführer ausdrucken, zurechtschneiden, als Heft tackern



Spielvorbereitung:

Die Spielplankarten als Quadrat (5x5 Karten) auslegen.
Der Fischmarkt liegt in der Mitte.

Inselkarten: die Fischkarten für die Inseln liegen seitlich griffbereit

Meereskarte: jeweils 1 Fischkarte / Fisch auf jede Meereskarte legen. Die Menge / Ziffer jedes Fisches muss der Ziffer der Meereskarte entsprechen.

Ziel des Spiels:

Immer zwei Fische, die zusammen einen Betrag von 1 bis 10 ergeben, sollen zu Geld gemacht werden (gelbe Taler).

Gewonnen hat wer zuerst im Besitz von je einer Münze von 1 bis 10 ist.

(Welche Münze zuerst gegen zwei Fische eingetauscht wird, darf frei entschieden werden. Dies gibt Anlass zu vielen Kaluklationen im Zahlenraum bis 10)

So wird gespielt:

Es wird abwechselnd gewürfelt. Die jeweilige Würfelzahl gibt an, welches Feld das Schiff der Spielerin ansteuert. Hier gibt es drei Möglichkeiten:

Meeresfeld: Die darauf liegende Fischkarte darf genommen werden. Liegt keine Karte mehr darauf, ist das Gewässer bereits leer gefischt und das Fischerboot geht leer aus. Bei Feldern mit Bildern wird dann der Fischerei-Führer zu Rate gezogen, hier steht, was zu tun ist. Es darf immer nur 1 Schiff auf einer Meereskarte stehen.



Inselfeld: Hier sind jederzeit Fische der entsprechenden Zahl / Menge verfügbar. Pro Anfahrt ein Fisch.

An einer Insel anzulegen, bedeutet auch, dass zwei Fischkarten des getauscht werden können gegen eine Fischkarte der Wahl.

Fischmarkt: Würfelt man die 11, so darf der Fischmarkt angesteuert werden.

Hier sind viele Fischer und Fische: Dies bedeutet, dass eine Fischkarte gegen eine andere Fischkarte (1:1) getauscht werden kann.



Tauschen und verkaufen der Fischkarten ist immer nur dann möglich, wenn eine SpielerIn gerade am Zug ist, bzw. nach Beendigung des Zuges.

Anforderungen:

Addition, Zerlegen bzw. Ergänzen der Mengen bis 10.

Beim Fangen und Tauschen der Fische habe die Kinder viel Gelegenheit zu überlegen, wie die bisher gefangenen Fische kombiniert werden können, um eine bestimmte größere Menge herzustellen.

Variationen:

1. Die Münzen müssen mit fester Reihenfolge von 1 bis 10 gesammelt werden.
2. Die Münzen müssen von 10 bis 1 gesammelt werden.
2. Freie Wahl des Verkaufs, evtl. auch: gewonnen hat wer am meisten Geld verdient hat (die Regel immer zwei Fische für ein Geldstück bleibt aber bestehen).