



# Mäuseschatz

Ein inklusives Würfelspiel mit magnetischen Spielsteinen  
für 2 – 4 Personen ab 4 bis 99 Jahre

Spielbrett, 4 magnetische Spielsteine, taktile 3-er Würfel, 13 Nickelkugeln

 Bewegung im Dialog

**Kontakt:** Gudrun Badde  
Papenbusch 51, 48159 Münster  
Tel.: 0251 262571  
Fax.: 0251 2396732  
[www.bewegung-im-dialog.de](http://www.bewegung-im-dialog.de)

Zentrum für  
Systemische Bewegungstherapie  
und Kommunikation e.V.  
**Bewegung**  
**im**  
**DIALOG**

## Spielanleitung

### Zubehör:

- 1 Dreierwürfel,
- 4 magnetische Spielsteine,
- 13 Kugeln

### Anzahl der SpielerInnen: 2 - 4

### Ziel des Spiels:

Wer die meisten Kugeln hat, hat gewonnen. Dazu versucht jeder/ jede MitspielerIn möglichst viele Käsestücke aus der Speisekammer in der Mitte zu bekommen.

### Spielvorbereitung:

Jede/r MitspielerIn bekommt einen magnetischen Spielstein und stellt ihn in seine/ihre Speisekammer.

Ihr verabredet, wie viele Käsestücke erobert werden sollen und legt die entsprechende Anzahl Kugeln in die Vertiefung in der Mitte des Spielbretts (Speisekammer).

Bei 2 bzw. 4 SpielerInnen und gerader Anzahl Kugeln kann es unentschieden ausgehen.

Bei ungerader Anzahl gibt es auf jeden Fall einen Gewinner/eine Gewinnerin. Bei 3 SpielerInnen können andere Beobachtungen gemacht werden.

### Spielanfang:

Wer will welche Farbe/welche Zahl Welche Maus fängt an? Findet eine Form, die dies entscheidet.

Ab jetzt wird reihum (linksherum oder rechtsherum? – entscheidet!) gewürfelt.

### Spiel:

Würfel wenn Du dran bist. Setze die gewürfelte Zahl. Du fängst bei dem Loch an, welches Dir und der Spielbrettspitze am nächsten ist.

Jetzt ist der/die Nächste dran und Du musst warten bis Du wieder würfeln und Deinen Spielstein weiter in Richtung Speisekammer setzen darfst.

Bist Du mit Deinem Spielstein im letzten Loch vor der Speisekammer angekommen, (es muss nicht genau passen, übrige Punkte verfallen) nimm Dir deinen Käse und setze das Stück (Kugel) oben auf den Spielstein.

Wenn Du wieder dran bist, trittst Du auf gleiche Weise Deinen Rückweg an und bringst Zug um Zug deine Beute in Deine eigene Speisekammer.

Solange in der Mitte noch eine Kugel ist, geht es so weiter. Ist die letzte Kugel erbeutet, fliegen alle MitspielerInnen direkt nach Hause und zählen ihre erworbenen Schätze. Wer die meisten Kugeln hat, hat gewonnen.

## Spielvariante 1

Sind die Kinder schon erfahrener im Spiel, kann man verabreden, dass der Käse nur mit der passenden Zahl geholt und abgelegt werden darf. Dadurch wird das Spiel spannender, länger und ggf. auch ein wenig frustrierender!!

## Spielvariante 2

Sind die Kinder schon erfahrener im Spiel oder etwas größer, kann der Schluss des Spiels verändert werden. Obwohl ein Spieler/ eine Spielerin, die letzte Kugel geholt hat, und nun eigentlich alle nach Hause fliegen dürften, wird noch eine Runde weitergespielt. In dieser Runde treten alle den Rückweg an, und es besteht die Chance, dass MitspielerInnen, die bestückt mit einer Schatzkugel kurz vor ihrer Schatzkiste sind, die Kugel noch ablegen können.

Nach dieser Zusatzrunde fliegen dann aber wirklich alle nach Hause und zählen ihre Beute.

### Variante 2 a:

Der letzte Schatz wird nicht automatisch dem Spieler zugeteilt, der ihn aus der Mitte geholt hat, sondern es beginnt ein Wettlauf um den letzten Schatz. Jeder würfelt in der alten Reihenfolge weiter! Die Kugel gehört demjenigen, der als erster wieder unten an seiner Spielbahn angekommen ist. Diese Variante erhöht die Spannung, da noch alle Spieler bis zu diesem Zeitpunkt eine Kugel erobern können.

## Spielvariante 3

Alles was Euch einfällt und worauf Ihr Euch einigen könnt.

### Besondere Eignung

für das Zusammenspiel von sehenden und blindenden MitspielerInnen

1. Stabilität: Wenn das blindende Kind am Zuge ist und seinen Spielstein aufsucht, halten die magnetischen Spielsteine ihre Standfestigkeit auf dem Spielbrett.

2. Orientierung: Es gibt für jedes Kind nur zwei Spielrichtungen - hin zur Mitte und zurück zur Ecke. Die Kinder

handeln nur auf ihrer eigenen Lochreihe. Alles, was sich im Spielverlauf auf dieser Lochreihe ändert, haben sie selbst gemacht und somit „im Blick“. Zudem können sie fühlen, auf welchem Weg sie sich aktuell befinden. Ist der Spielstein mit einer Schatzkugel bestückt, sind sie auf dem Weg nach Hause; ist er ohne Kugel, sind sie auf dem Weg zur Speisekammer in der Mitte.

Hinweis: Die Zehnerreihen des Spiels können auch für das konkrete math. Handeln eingesetzt werden; Auffüllen und Überschreiten des Zehners.

# Mäuseschatz

Ein inklusives Würfelspiel mit magnetischen Spielsteinen für 2 – 4 Personen ab 4 bis 99 Jahre

Spielbrett, 4 magnetische Spielsteine, 3-er Würfel, 13 Nickelkugeln



Bewegung im Dialog

[www.bewegung-im-dialog.de](http://www.bewegung-im-dialog.de)

hergestellt von:



Westfalenfleiß GmbH

Arbeiten und Wohnen

**Alter: ab 4 Jahre**

**Voraussetzung:**

Zahlverständnis bis drei

**Übungsfeld:**

Zahlerkennung auf dem Würfel; Umsetzung der jeweiligen Zahl auf dem Spielbrett; Einhandeln von Mengenvorstellungen/ Mengenbegriff von mehr/ weniger; Eindruck von schneller/ langsamer; Würfeln, Einhalten einer Spielrichtung (hin zum Schatz, zurück zur eigenen Schatzkiste), Einhalten von Regeln, Respektieren von Gewinnen und Verlieren, ...

Zentrum für  
Systemische Bewegungstherapie  
und Kommunikation e.V. **im**  
**Bewegung**  
**DiALOG**

