

Bastelarbeit "Klammern - Spiel"

1. Materialliste

- Pro Spiel werden folgende Dinge benötigt:
- 32 Holzklammerhälften
- 2 Schaschlikspieße
- 1 Sperrholzbrettchen 130*80*5 mm (evtl. kann auch ein entsprechend großes Stück Pappe benutzt werden)
- 2 Würfel
- etwas Holzleim

2. Arbeitsanleitung

- Jeweils zwei Klammerhälften mit den glatten Seiten aufeinander kleben. Dabei darauf achten, dass die kleine quadratische Öffnung nicht mit Leim verstopft wird.
- Zweimal drei dieser Klammerhälftenpaare aufeinander kleben. Diese werden die Seitenwände.
- Diese dreistöckigen Seitenwände werden jetzt so auf das Sperrholzbrettchen geklebt, dass zwischen beiden die restlichen zehn Klammerhälftenpaare gut passen.
- Nun wird ein Schaschlikspieß durch die oberen kleinen quadratischen Öffnungen der Seitenwände und der zehn restlichen Klammerhälftenpaare geschoben und an den beiden Außenseiten mit Leim fixiert.
- Der zweite Schaschlikspieß wird in die beiden oberen Dreiecke der Seitenwände geleimt. Er dient den zehn beweglichen Klammern als Auflage.
- Nun werden die zehn beweglichen Klammern noch mit Zahlen von 1 bis 10 versehen und schon ist ein spannendes Spiel fertig.

3. Spielanleitung

Vor Beginn des Spiels wird festgelegt, wie viele Runden ein Spiel haben soll. Alle Mitspieler werden auf einem Blatt Papier notiert. Der Jüngste beginnt das Spiel. Weiter geht es dann im Uhrzeigersinn. Das Klammernspiel wird so aufgestellt, dass alle beweglichen Klammern Waagrecht liegen (die Zahlen sind jetzt lesbar). Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Er muss nun genau so viele Punkte der Klammern umklappen, wie er Augen mit beiden Würfeln gewürfelt hat. Beispiel: Gewürfelt wurde eine 6 und eine 4. Das ergibt zusammen 10 Punkte. Der Spieler hat nun folgende Möglichkeiten des Umklappens.

Klammer 10 oder 9+1 oder 8+2 oder 7+3 oder 6+4 oder 7+2+1, ...

Wie man sieht, es gibt zu Anfang zahlreiche Möglichkeiten. Bedingung ist allerdings stets, dass alle gewürfelten Augen auch umgeklappt werden! Der Spieler setzt nun sein Würfeln und Klappen solange fort, bis er entweder alle Klammern umgeklappt hat oder er nicht alle gewürfelten Augen setzen kann. Die restlichen Klammerpunkte werden ihm nun als "Miese" aufgeschrieben. Alle Spieler würfeln nacheinander nach den selben Regeln. Sind alle Runden (vorher festgelegt) gespielt, werden die Punkte addiert. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Punkten. Bei ihm kann man dann sagen: "Es hat geklappt!".

Viel Spaß beim Basteln und Spielen wünscht euch

Achim Kepper, Ennepetal

