



Inclusive Services and Rehabilitation

Didaktikpool

Spielidee „Piratenschatz“

Gudrun Badde, 2021

Technische Universität Dortmund

Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Rehabilitation und Pädagogik bei Blindheit und Sehbehinderung

Projekt ISaR

44221 Dortmund

Tel.: 0231 / 755 5874

Fax: 0231 / 755 6219

E-mail: isar@tu-dortmund.de

Internet: <http://www.isar-projekt.de>

Piratenschatz ist ein inklusives Würfelspiel mit magnetischen Spielsteinen für zwei bis vier Personen ab vier Jahren. Das Spiel wurde von „Westfalenfleiß GmbH“ hergestellt und vom Verein „Bewegung im Dialog“ verkauft. Ich veröffentliche hier die Idee sowie Hinweise und Spielvarianten, wie man dieses und andere Spiele gemeinsam mit sehenden und blinden Kindern spielen kann.

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, ...

Weitere Übungsfelder: Die Zehnerreihen des Spiels können auch für das konkrete mathematische Handeln eingesetzt werden: Auffüllen und Überschreiten des Zehners.

Zubehör:

- Spielbrett
- vier magnetische Spielsteine
- taktiler 3-er Würfel
- 13 Nickelkugeln

Spielanleitung:

Anzahl der Spieler und Spielerinnen: 2 – 4

Ziel des Spiels: Wer die meisten Kugeln hat, hat gewonnen. Dazu versucht jeder Mitspieler und jede Mitspielerin möglichst



viele, von den Piraten geraubte, Silberkugeln zurück zu bekommen.

Spielvorbereitung:

Jeder und jede bekommt einen magnetischen Spielstein und stellt ihn in seine/ihre Schatzkammer. Ihr verabredet, wie viele Schatzkugeln erobert werden sollen und legt die entsprechende Anzahl Kugeln in die Vertiefung in der Mitte des Spielbretts (Piratenschatz). 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? Wer möchte welche Zahl? Welcher Pirat fängt an? Findet eine Form, die dies entscheidet. Ab jetzt wird reihum (linksherum oder rechtsherum) gewürfelt.

Spiel:

Würfele, 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 Piratenschatz setzen darfst. Bist Du mit Deinem Spielstein im letzten Loch vor dem Piratenschatz angekommen, (es muss nicht genau passen, übrige Punkte verfallen) nimm Dir eine Schatzkugel und setze sie oben auf den Spielstein.

Wenn Du wieder dran bist, trittst Du auf gleiche Weise Deinen Rückweg an und bringst Zug um Zug Deine Schatzkugel in Deine eigene Schatzkiste. Solange in der Mitte noch eine Kugel ist, geht es so weiter. Ist die letzte Piratenschatzkugel 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 Schatz nur mit der passenden Zahl geholt und abgelegt werden darf. Dadurch wird das Spiel spannender, länger und ggf. auch ein wenig frustreicher!!

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 weiterspielt. 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.

