

Hin und her



Material: Schere, einen Rechenzeichenwürfel und einen Zahlenwürfel, eine Spielfigur pro Spieler. Ihr könnt auch vereinbaren, dass ungerade Zahlen des Rechenzeichenwürfels *minus* bedeuten und gerade Zahlen *plus*.

Spielbeschreibung: Schneidet die Streifen aus und setzt sie als Spielplan aneinander. Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln und geht auf der Zahlengeraden entsprechend viele Felder nach links oder rechts.

Beispiel: Max würfelt mit dem Rechenzeichenwürfel eine Drei (bedeutet minus) und mit dem Zahlenwürfel eine Fünf, das heißt um fünf Felder nach links gehen.



+1
+2
+3
+4
+5
+6
+7
+8
+9
+10
+11
+12
+13
ZIEL

ZIEL
-13
-12
-11
-10
-9
-8
-7
-6
-5
-4
-3
-2
-1
START 0 START