







## Yossiya: das 3. Würfelspiel

**Alter:** ab 3  
**Spieler:** 7, 9, 11 oder 13 Spieler: eine ungerade Zahl  
**Dauer:** 5 - 10 Minuten  
**Ziel des Spiels:** frei sein, die meisten Spieler befreien  
**Idee:** Blanche Kails 24.01.2020  
**Prinzip:** Würfelspiel

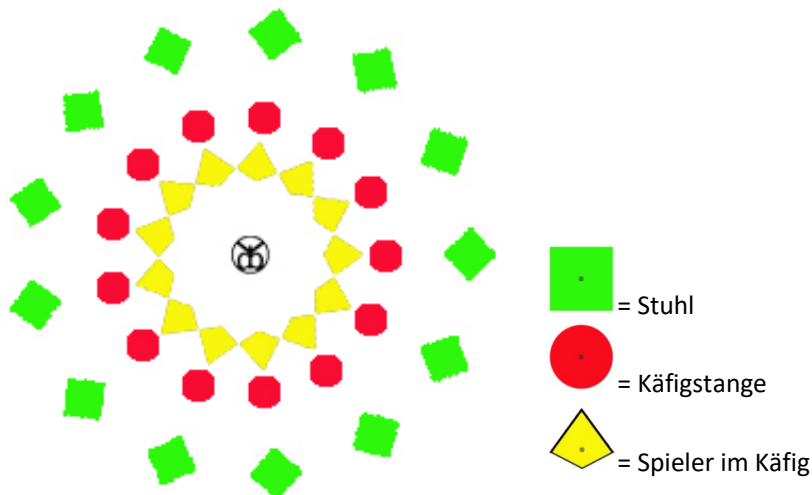
**Material:** 1 Spezialwürfel 2 x grün   2 x rot   1 x gelb  1 x weiß   
 [oder 1 normaler Würfel (1 - 6) und  
 1 Würfelbilder-Leiste und  
 1 neutraler Spielkegel]  
 13 „Käfigstangen“ Schwimm-Nudeln oder leichte Bambus-Stangen

Das Spiel kann man mit Kindern auf einer Wiese gestalten.  
 (Es wäre gut, wenn der Würfel etwas größer wäre.)  
 [Der Spezialwürfel kann ersetzt werden durch eine spezielle Würfelbilder-Leiste.]

**Ziel:** Es geht darum, seine Käfigstange loszuwerden. Am Ende des Spieles muss die Mehrzahl der Kinder frei sein, damit die ganze Gruppe gewonnen hat.

**Vorbereitung:** Eine Stelle wird als Käfig definiert und z.Bsp. werden die Stühle der Kinder in einem Kreis aufgestellt.

**Schema Aufstellung:**



Die Kinder stellen sich mit ihrer Käfigstange in einen mittleren Kreis. (Sie schauen nach „außen“.  
 Wenn sie sich nach der Befreiung ohne Stange auf den Stuhl setzen, schauen sie nach „innen“.)  
 Der Spezialwürfel wird zum Werfen bereit gelegt. [Oder der normale Würfel wird griffbereit gelegt  
 und die Spezial-Würfelbild-Leiste mit dem neutralen Spielkegel daneben.]

**Spielverlauf:** Die Kinder mit der Käfigstange würfeln selber. Bei kleinen Kindern ist es sehr empfehlenswert, einen Spielleiter zu haben. Dieser Spielleiter reicht den Würfel jeweils weiter und er hält auch eventuell die Stange fest, bis das Kind gewürfelt hat.

Der Spielleiter gibt den Würfel an das 1. Kind. Das Kind wirft. (Dieser Anfang wird markiert, damit es klar ist, wer als erster gewürfelt hat.)

[Bei einem normalen Würfel wird der neutrale Spielkegel nach dem Wurf auf die Würfelbild-Leiste auf die entsprechende Zahl gesetzt. Damit weiß das Kind, nach welcher Farbe es sich in dieser Würfelrunde richten muss.]



1) **GRÜN** = **frei** sein = der Käfig ist offen, der Vogel fliegt raus = das Kind legt seine Käfigstange auf den Boden, gibt den Würfel weiter nach rechts und setzt sich auf seinen Stuhl. (Bei „grün“, bei „rot“ und bei „gelb“ wandert der Würfel im Uhrzeigersinn. Nur bei „weiß“ wandert er nach links.)



2) **ROT** = **eingesperrt** sein = der Käfig bleibt zu = das Kind behält seine Stange und bleibt eingesperrt im Käfig. Das Kind gibt den Würfel weiter nach rechts. (Extra bei „weiss“: wenn das Kind schon frei ist und es muss wegen „weiss“ noch einmal würfeln, dann muss es bei „rot“ seine Stange nehmen und ist wieder eingesperrt!)



3) **GELB** = Dieser Spieler ist frei **und der nächste Spieler links**, der noch eingesperrt ist, (auch wenn dieser Nachbar ein paar Plätze weiter weg ist,) kommt auch **frei**. (Also bei „gelb“ werden immer **2 Spieler befreit**.) (Gegen Ende des Spieles ist es möglich, dass nur noch einer befreit werden kann.)

Der Spieler reicht den Würfel nach rechts weiter.

(Hier bei „gelb“ kommt es vor, dass Spieler befreit werden, die selber noch gar nicht gewürfelt haben. Diese Spieler dürfen jeweils auch noch würfeln, wenn die Reihe an sie kommt. Und wenn sie „rot“ werfen, nehmen sie ihre Stange und sind wieder eingesperrt!)



4) **WEIß** = Für diesen Spieler ändert sich nichts, aber er gibt den Würfel nach links weiter, (an seinen ersten linken Nachbarn also,) egal ob dieser linke Nachbar noch eingesperrt ist oder schon frei. Dieser Spieler hat zwar schon gewürfelt, aber nun ist er noch einmal an der Reihe. Er erwürfelt eine von vier Möglichkeiten:

- 1) „grün“: frei, Würfel nach rechts;
- 2) „rot“: eingesperrt, Würfel nach rechts;
- 3) „gelb“: 2 frei, Würfel nach rechts;
- 4) „weiß“: unverändert aber Würfel nach links; etc 1) bis 4)

(Damit dieser Richtungswechsel bei „weiß“ gelingt, muss ein Spielleiter dabei sein, sonst ist es viel zu schwer für kleine Kinder.)

**Spielechluss** = wenn eine ganze Runde nach rechts gewürfelt wurde. Deswegen wird der erste Wurf markiert. Dann hat jedes Kind wenigstens einmal gewürfelt.

**Gewonnen** ist derjenige, der frei ist. **Und**, falls die Mehrzahl der Spieler frei sind, also wenn 4/5/6 oder 7 Kinder frei sind, wo am Anfang 7/9/11 oder 13 Spieler standen, hat die **ganze Gruppe gewonnen!**