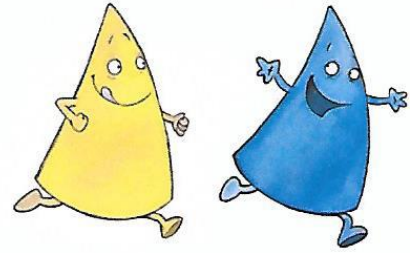


# „KLAU DEN HUT“: ZUSATZSPIEL

## Hütli – Rennen

**Eins-zu-Eins-Zuordnung im Zahlenraum bis 25, Erfassen der Würfelaugen auf einen Blick**



*Anzahl Kinder:* 2–4 oder zwei Gruppen

*Material:* pro Mitspieler ein Hütchen eigener Farbe, 6er-Würfel, Zahlenstrahl von 0 bis 25 aus Karton-Puzzleteilen

Jeder Mitspieler stellt sein Hütli auf die Null. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Er würfelt nochmals und hüpfet mit seinem Hütli entsprechend vorwärts. So wird reihum gewürfelt. Wer auf eine blaue 5er Zahl zu stehen kommt (5, 10, 15, 20) darf gleich nochmals würfeln. Das Ziel ist, mit exakter Würfelzahl ins Ziel zu gelangen. Wer zu viel würfelt, muss mit seiner Figur wieder rückwärts hüpfen. (z.B. rotes Hütli steht auf der 23 und würfelt eine 5, dann hüpfet es vorwärts 24, 25, und dann eben wieder zurück 24, 23, und kommt auf der 22 zu stehen).

### Mehrere Spielrunden

Wird über mehrere Runden gespielt, wird bei jeder Runde notiert, wie viele Punkte den Verlierern fehlten, als der erste Hut ins Ziel kam. Diese Punktzahlen werden dann über die Runden zusammengezählt. Wer auf die kleinste Punktezahl kommt, ist der Gesamtsieger.

