

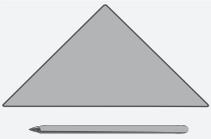
„6 gewinnt“-Spiel



Aduis Werkpackungen sind keine Artikel mit Spielzeugcharakter im allgemein handelsüblichen Sinn, sondern Lehr- und Lernmittel zur Unterstützung des Unterrichts an Schulen. Dieser Bausatz ist für Kinder und Jugendliche konzipiert und darf nur unter Aufsicht von sachkundigen Erwachsenen gebaut und betrieben werden.



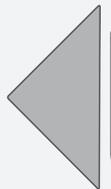
WERKZEUGVORSCHLAG:



Bleistift & Lineal



Feinsäge



Schraubzwinde



Schleifpapier



Holzleim / Alleskleber

Bohrer
Ø 9 mm

NAME:

KLASSE:

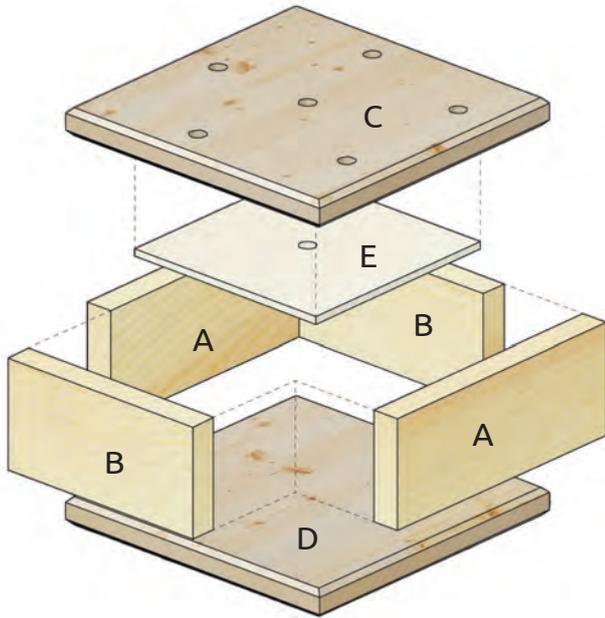
STÜCKLISTE:

ABMESSUNGEN:

TEILE:

	OK✓		
1 Kiefernleisten	<input type="checkbox"/>	310 / 60 / 15 mm	A
2 Kiefernleisten	<input type="checkbox"/>	120 / 60 / 15 mm	B
2 Kiefernsperrholzplatten	<input type="checkbox"/>	165 / 165 / 10 mm	C / D
1 Pappelsper Holz	<input type="checkbox"/>	118 / 118 / 4 mm	E
4 Rundstäbe	<input type="checkbox"/>	325 / Ø 8 mm	
Spielanleitung	<input type="checkbox"/>		

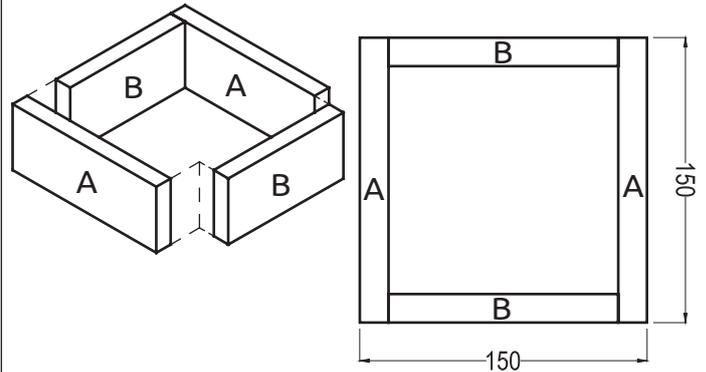
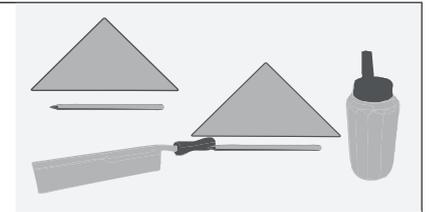
1 Übersicht:



Verschaffe dir einen ersten Überblick.



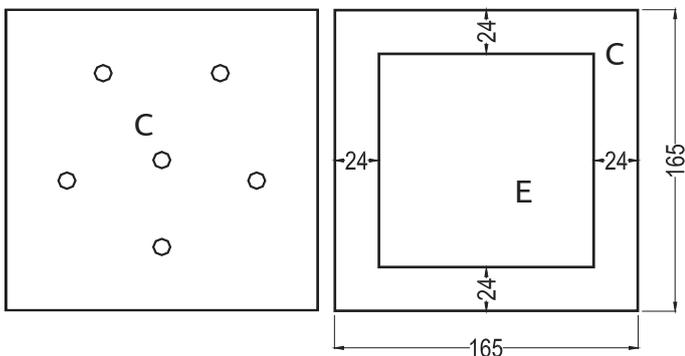
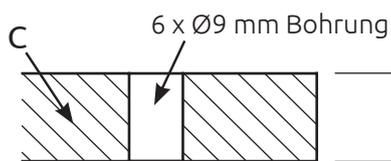
2 Der Rahmen:



Als erstes werden von der Kiefernleiste (310 / 60 / 15 mm) 2 Stücke (A) mit 150 mm abgeschnitten. Anschließend mit den Resten (B) den Rahmen zusammenleimen und mit Schraub- oder Klemmzwingen **zusammenzwingen** und trocknen lassen.



3 Der Deckel:

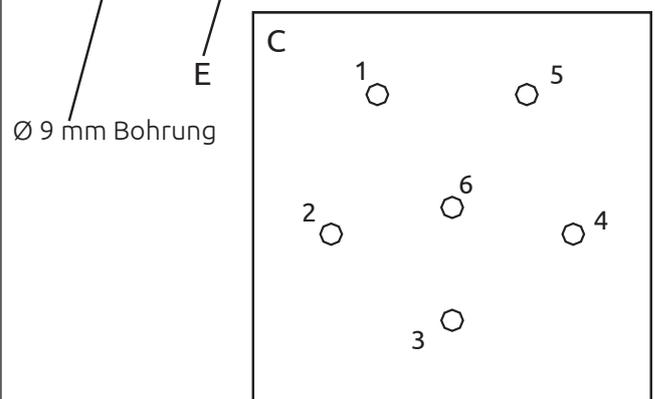
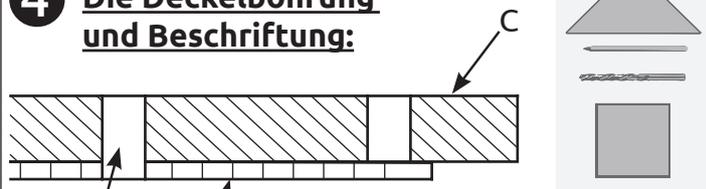


Bohre in Teil (C) (165 / 165 / 10 mm) 6 Löcher mit **Ø 9 mm**. Leime danach das Pappesperrholz (E) (118 / 118 / 4 mm) auf das Teil (C). - Siehe **Schablone** hinten.

Achtung: Das Pappesperrholz (E) muss zum Deckelrand (C) **rundum den gleichen Abstand** haben.



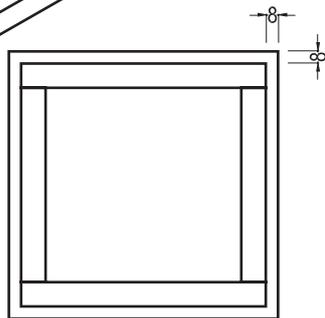
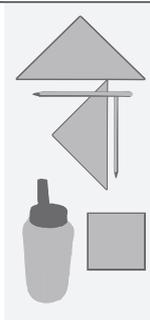
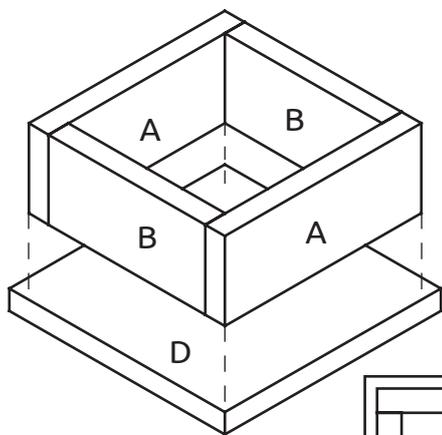
4 Die Deckelbohrung und Beschriftung:



Anschließend wird in den Deckel (C / E) laut Zeichnung das **Loch 6 mit dem Ø 9 mm Bohrer gebohrt**. Deckel (C) nach Plan beschriften. Anschließend alle Kanten mit Schleifpapier nacharbeiten.



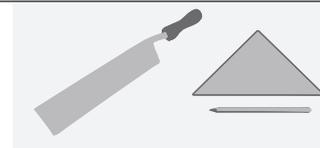
5 Der Boden und Rahmen:



Am Boden (D) (165 / 165 / 15 mm) ebenfalls alle Kanten mit Schleifpapier bearbeiten. Anschließend wird der **Boden auf den Rahmen mittig aufgeleimt**.



6 Die Stäbchen:



Aus den vier Rundstäben (325 / Ø 8 mm) sägst du 40 Stäbchen mit **ca. 30 mm Länge ab**. Die Kanten der Stäbchen gut mit Schleifpapier bearbeiten. Die Stückzahl der Stäbchen kann bei Bedarf selbst erhöht werden.



7 Der Tipp für Profis:

Du kannst dein „6 gewinnt“- Spiel bunt anmalen (Kunstwerk). Damit dein „6 gewinnt“- Spiel eine schöne glänzende Oberfläche bekommt, streichst du es abschließend mit Klarlack. **Rückmeldungen** zur Werkpackung bitte an : info@aduis.com

VIELSPASS UND GUTES GELINGEN!



SPIELANLEITUNG FÜR „6 GEWINNT“

Für das „**6 gewinnt**“- Spiel benötigt man zusätzlich zur Werkpackung noch einen Würfel.

1. Es können beliebig viele Personen am Spiel teilnehmen.
Die vorhandenen Stäbchen werden auf die Spieler aufgeteilt.
Jeder Spieler sollte ungefähr **10 Stäbchen** erhalten, es können aber auch mehr sein.
2. Nun kann das Spiel beginnen. In der ersten Runde darf jeder Spieler **nur einmal** würfeln.
Nachdem der Spieler gewürfelt hat, nimmt er ein Stäbchen und steckt es in das Loch mit der gewürfelten Augenzahl.
Sollte dieses Loch aber bereits von einem anderen Stäbchen besetzt sein, kann er sein Stäbchen nicht in das Loch einstecken, sondern muss jenes Stäbchen herausnehmen und zu den seinen legen.

Sobald ein Spieler ein Stäbchen aus dem Zahlenkreis herausnehmen muss, kommt der **nächste Spieler** an die Reihe.
3. In den weiteren Runden kann nun **beliebig oft** gewürfelt werden, aber immer nur so lange, wie man eben Stäbchen in noch freie Positionen einstecken kann. Man kann aber **auch freiwillig aufhören**, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Sollte man jedoch eine Zahl gewürfelt haben, die bereits besetzt ist, nimmt man das Stäbchen aus dem Loch heraus. Der Spieler hat nun ein Stäbchen mehr.
4. Immer wenn ein **Sechser gewürfelt** wird, fällt das Stäbchen beim Einstecken durch und die Anzahl der umlaufenden Stäbchen **verringert** sich. Der Spieler, der den Sechser gewürfelt hat, darf zusätzlich noch einmal würfeln, muss aber nicht.
5. Sieger ist jener Spieler, der als erster **keine Stäbchen** mehr hat. Es kann nun um die weiteren Plätze gespielt werden.

VIEL SPAB BEIM SPIELEN WÜNSCHT EUCH DAS ADUIS TEAM.

„6 - Gewint“ Schablone

M - 1 : 1

165

165

