

Materialliste:

- 2 Pappelperrholzbrettchen 250 x 60 x 6 mm
- 2 Pappelperrholzleisten 250 x 30 x 6 mm
- 25 Holzdübel Ø 6 x 30 mm
- 1 Gummiring (5 x 1 x Ø 50)
- 1 Würfel

Arbeitsanleitung:

- Länge die **Leisten (250 x 30 x 6 mm)** ab:

- (A) 2 Stk.: 132 x 30 x 6 mm
- (B) 2 Stk.: 60 x 30 x 6 mm

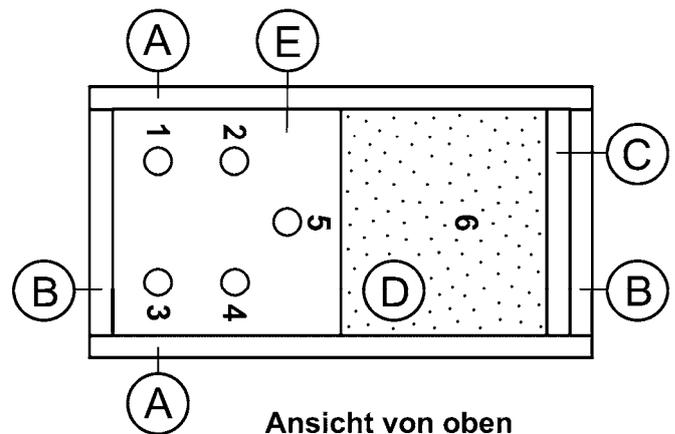
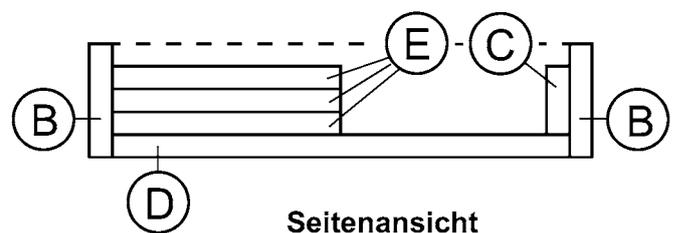
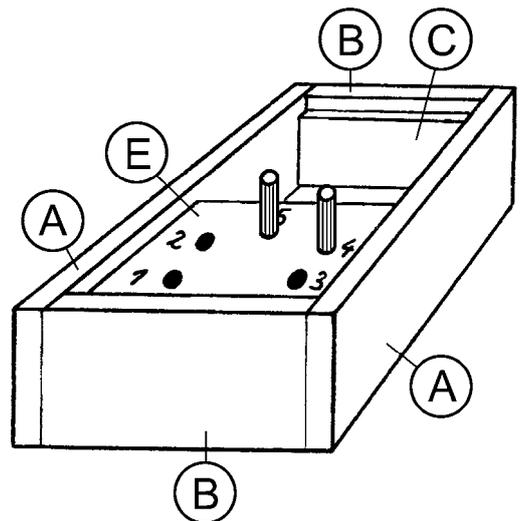
- Säge von den **Brettchen (250 x 60 x 6 mm)** folgende Teile:

- (D) 2 Stk.: 120 x 60 x 6 mm
- (E) 3 Stk.: 60 x 60 x 6 mm
- (C) 1 Stk.: 18 x 60 x 6 mm

- Schleife die Teile etwas nach und verleime sie den Zeichnungen entsprechend.

- Schneide die Bohrschablone aus und übertrage die fünf Bohrlöcher auf den obersten (E)-Teil. Bohre dann mit einem Ø 7 mm Bohrer ca. 15 mm tief in die drei Sperrholzbrettchen (E).

- Schleife das Kästchen und bemale es mit Schulmalfarben, Plaka-Farben oder Acryllacken. Bei Verwendung von Schulmal- oder Plaka-Farben empfehlen wir als Oberflächenversiegelung farblosen Acryllack. Schreibe die Ziffern 1 - 5 neben die Löcher auf Teil (E). Die Ziffer 6 kommt auf den Boden des Kästchens. Der zweite Teil (D) dient als Deckel, der nach Beendigung des Spiels mit einem Gummiring festgehalten wird. **TIPP:** Damit sich der Deckel ganz einfach öffnen lässt, kann ein Griff darauf geleimt werden (Holzrad, Holzkugel oder einfach ein Sperrholzstück)



Spielanleitung:

Das Spiel eignet sich für 2 - 4 Personen. Jeder Mitspieler bekommt 6 Spielstäbchen (Holzdübel) und muss danach trachten, sie möglichst schnell zu verlieren. In der ersten Runde darf jeder Spieler nur einmal würfeln. Würfelt der erste Spieler z.B. eine **3**, so steckt er ein Stäbchen in das Loch **3**. Auch die folgenden Spieler machen das so. Sollte aber in einem angewürfelten Loch schon ein Stäbchen sein, so muss es genommen (= gefressen) werden. Der nächste Spieler würfelt weiter. Fällt eine **6**, darf ein Stäbchen ins Kästchen geworfen werden. Es ist somit aus dem Spiel. Ab der zweiten Runde darf jeder so lange würfeln und stecken, bis er ein Stäbchen "fressen" muss. Er muss aber nur einmal würfeln und kann auf weitere Versuche verzichten. Gewonnen hat der, welcher als erster keine Spielstäbchen mehr besitzt.

BOHRSCHABLONE (E)

