

HECKMECK AM BRATWURMECK

Spielanleitung von Stephan Hildebrandt

YouTube: <https://www.youtube.com/@boardgameteacher3030>

Instagram: https://www.instagram.com/boardgame_teacher/



ab 8 Jahren / ab Klasse 5



Regelerklärung ca. 10 min / Spielzeit ca. 30 min



im Unterricht mit 2-7 Personen pro Gruppe, mehrere Spiele für die ganze Klasse

Fächer:	Mathematik
Lernen:	Stochastik, Statistik, Wahrscheinlichkeitsrechnung

Worum geht's?

Das Spiel ist ein klassisches Push-Your-Luck-Spiel. In der Spielmitte liegen Plättchen mit Zahlen von 21-36 und jeweils 1-4 Siegpunkten in Form von Würmern.

Die Aufgabe des Spieler ist es, mit 8 Würfeln durch Kombination der Augenzahlen eine möglichst hohe Summe zu erreichen. Dabei darf so oft gewürfelt werden, wie der Spieler möchte – oder der Wurf durch einen Fehlwurf beendet wird. Nach jedem Wurf muss eine komplette neue Augenzahl bei Seite gelegt werden. Ziel ist es, auf mindestens 21 Punkte zu

kommen und sich das entsprechenden Plättchen aus der Spielmitte zu nehmen und vor sich zu platzieren.

Wenn der Spieler keine Würfel mehr auswählen kann, so hat er einen Fehlwurf gewürfelt und muss Siegpunkte abgeben.

Im Bereiche der Wahrscheinlichkeitsrechnung kann dieser Vorgang sehr gut dargestellt werden.

Was brauchst du?

Da pro Spielgruppe maximal 7 Spielende zugeordnet werden können, werden für eine Klasse 3-4 Exemplare des Spiels benötigt. Im Raum sollten Gruppentische mit ausreichend Platz gestellt werden.

Aktivität im Unterricht

Im Unterricht erkläre ich zunächst im Klassenverband das Grundprinzip von Heck Meck:

1. Würfeln.
2. Würfel auswählen und an die Seite legen.
3. die restlichen Würfel neu würfeln.
4. ein neues Bild auswählen und alle passenden Würfel an die Seite legen.
5. Eventuell restliche Würfel neu werfen, ein Bild auswählen und bei Seite legen.
6. Wurf werten

Ein Wurf gilt nur, wenn mindestens ein Wurm (= 5 Punkte pro Wurm) in die Wertung eingeht. Ist der Wurf ein Fehlwurf? Die erwürfelten Plättchen werden übereinander gestapelt, so dass immer nur das oberste Plättchen zu sehen ist. Wann kann ich Plättchen meiner Mitspieler „klauen“?

Anschließend ist es ratsam, die Schülerinnen und Schüler zunächst in Gruppen ohne Aufgabenstellung spielen zu lassen, um das Spiel kennen zu lernen. Dabei achte ich darauf, dass in jeder Gruppe mindestens ein starker Spieler, der die Regeln gut verinnerlicht hat und die Spielleitung der jeweiligen Spielrunde übernimmt. Dies erleichtert der Lehrkraft die Betreuung mehrerer zeitgleich spielender Gruppen.

Danach ist es sinnvoll mit einfachen Beobachtungsaufträgen zu starten:

Beobachte dich beim Spielen. Welche Entscheidungen triffst du? Welche Rahmenbedingungen beeinflussen dich bei deinen Entscheidungen? Beobachte deine

Mitspieler. Welche Entscheidungen treffen diese? Wann würfelst du noch einmal? In welchen Situationen vermeidest du es, noch einmal zu würfeln?

Anschließend kann anhand dieser Beobachtungen der Wahrscheinlichkeitsbegriff eingeführt werden und erste Vermutungen zur einzelnen Wahrscheinlichkeiten angestellt werden.

Auf dieser Grundlage ist es möglich, die Wahrscheinlichkeiten für das Auftreten einzelner Zahlen beim Werten von Würfeln zu untersuchen. Dies kann mit Hilfe eines Baumdiagramms oder einer Zahlentabelle geschehen. Hier sind schon erste taktische Überlegungen möglich. Danach können einzelne Spielsituationen mathematisch untersucht werden:

Du hast bereits 2x eine 3, 3x eine 4 und 1x Wurm gewürfelt. Nun stehen noch zwei Würfel zur Verfügung. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, mit den verbliebenen zwei Würfeln eine 5 zu würfeln, die du aber unbedingt zur Punktwertung benötigst? Würdest du es riskieren?

Mit diesen theoretischen Überlegungen werden nochmals einige Spielrunden durchgeführt, bei denen die Schülerinnen und Schüler beauftragt werden, ihr Spiel zu beobachten:

Beachtest du dein theoretisches Wissen zu den Wahrscheinlichkeiten beim Spielen? Beeinflusst diese Wissen deine Entscheidungen? Welche Beobachtungen kannst du bei deinen Mitspielern beobachten?

Was geht noch?

Für Heckmeck steht eine wunderbare Erweiterung zur Verfügung, die das Spiel noch abwechslungsreicher gestaltet. Diese kann mit starken Spielenden gut eingearbeitet werden.

Hinweise:

Es ist sehr wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler das Heckmeck-Grundprinzip verinnerlicht haben. Würfeln. Welche Würfel darf ich bei Seite legen? Fehlwurf? Punktwertung? Plättchen „klauen“? Ich erkläre die Regeln zunächst im Klassenverband, manchmal auch mit Hilfe eines Regelvideos.

Ich setze in jede Spielgruppe eine starke Persönlichkeit, bei der ich sicher bin, dass sie die Regeln verinnerlicht hat. Diese dient als Multiplikator.

LINKS:

Link zum Spiel beim Verlag:

https://www.zoch-verlag.com/zoch_de/kategorien/familien spiele/heckmeck-am-bratwurmeck-601125200-de.html

Artikel zum Einsatz von Heckmeck im Unterricht:

<https://www.machtmathe.de/alympfinale/alympiade-fr-2010.pdf>

Video zum Einsatz im Unterricht

<https://youtu.be/ZBQ2DFxFOXk>

Regelvideo:

<https://youtu.be/umJqUJtAUt4>