

# QWIXX

Spielanleitung von Stephan Hildebrandt

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

Instagram: [https://www.instagram.com/boardgame\\_teacher/](https://www.instagram.com/boardgame_teacher/)



ab 8 Jahren/ ab Klasse 4/5



Regelerklärung ca. 10 min / Spielzeit ca. 30min



im Unterricht mit 2-5 Personen

<b>Fächer:</b>	Mathe, Informatik, Statistik, Wirtschaft
<b>Lernen:</b>	Untersuchungen zu Wahrscheinlichkeiten, Stochastik, Modellierung

## Worum geht's?

Qwixx ist ein Würfelspiel, bei dem nach dem Würfeln Kreuze auf einem Spielerbogen gesetzt werden. Je mehr Kreuze ein Spieler bei Spielende auf hat, umso mehr Punkte erreicht er in der Gesamtwertung.

Dabei ist zu beachten, dass auf dem Spielerbogen immer nur Kreuze von links nach rechts und damit in zwei Reihen aufsteigend und in zwei Reihen absteigend, gesetzt werden dürfen. Es dürfen Kästchen ausgelassen/übersprungen werden.

Der Mehrwert der theoretischen Überlegungen zum Würfeln liegt in einer mathematisch begründeten Entwicklung einer eigenen Taktik – aus einem Bauchspieler wird hier also ein Kopfspieler.

## Was brauchst du?

Da nur maximal 5 Schülerinnen und Schüler mit einem Spiel spielen können, werden im Idealfall mehrere Exemplare von Qwixx benötigt. Sofern das Spiel aber einmal zur Verfügung steht, wäre es auch möglich dies mit eigenen Würfeln nachzubauen. Es müssen allerdings Spielerbögen in ausreichender Zahl vorhanden sein.

## Aktivität im Unterricht

Meine Erfahrung des Einsatzes im Unterricht hat gezeigt, dass es sehr sinnvoll ist, wenn die Schülerinnen und Schüler das Spiel zunächst in Gruppen kennenlernen und ohne Aufgabenstellung spielen. Sobald alle im Umgang mit Qwixx sicher sind, es möglich, eine ganze Unterrichtseinheit rund um das Spiel aufzubauen und immer wieder darauf zurückzukommen.

Als erstes 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?*

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 zwei Würfeln zu untersuchen. Dies kann mit Hilfe eines Baumdiagramms oder einer Zahlentabelle geschehen. Hier sind schon erste taktische Überlegungen möglich.

Dazwischen lasse ich meine Schülerinnen und Schüler auch immer wieder spielen, um Annahmen zu überprüfen und die erworbenen Kenntnisse gezielt anzuwenden.

In höheren Klassenstufen ist es möglich, genauere Untersuchungen dazu anzustellen, ob es sinnvoller ist, einfach möglichst viele Kreuze zu setzen, oder sich beispielsweise auf zwei Reihen zu konzentrieren und dafür das Spiel schneller zu beenden. Anregungen dafür finden sich in den Links unterhalb des Textes.



## Was geht noch?

Es gibt zu Qwixx viele unterschiedliche Wertungsblöcke. Diese bereichern das Spiel und sorgen für Abwechslung. Die Schülerinnen und Schüler finden es sehr spannend, wenn der Unterricht mit den Bögen aufgelockert wird. Hier kann untersucht werden, wie sich das Spielgefühl verändert und ob dies auch mathematisch begründbar ist.

## Hinweise:

Es ist sehr wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler das Qwixx-Grundprinzip verinnerlicht haben: Erst den weißen Würfel und dann den bunten Würfel werten. Welche Würfel darf ich kombinieren? Wann habe ich einen Fehlwurf? 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:

Spiel beim Verlag: <https://nsv-spiele.de/qwixx/>

Regelvideo: <https://youtu.be/IBk1lY2Xy9s>

Video zum Einsatz im Unterricht: <https://youtu.be/54hGDrH4pL0>

wissenschaftliche Untersuchungen zum Einsatz im Unterricht:

<https://mathematik-lehr-netzwerk.de/download/qwixx/>

<https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/mathematik/stochastik/qwixx-nehmen-oder-nicht-3680>

<https://www.mathematik.uni-wuerzburg.de/didaktik/team/guenster-stephan/ml-220-qwixx/>

[https://mathematikdidaktik.univie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/p\\_mathematikdidaktik/ISTRON-Folder-2023.pdf](https://mathematikdidaktik.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/p_mathematikdidaktik/ISTRON-Folder-2023.pdf)