**Kategorie 1 (Alle können eine Seite des Würfels lösen)**

1. ***Eine Seite:*** Der jüngste Cuber sagt eine Farbe an und alle müssen möglichst schnell diese 9 Farben auf eine Seite bringen. Sobald der erste Spieler alle neun Sticker in der angesagten Farbe hat ruft er laut „3“. Wer den Cube als zweiter fertig hat ruft laut „2“, der Drittplatzierte ruft „1“. Diese Punkte werden aufgeschrieben. Der Cuber mit der niedrigsten Punktzahl darf die nächste Farbe ansagen.
Gewonnen hat der Spieler der zuerst 10 Punkte gemacht hat.
2. ***9mal grösser:*** Mehrere Teams gegeneinander. Jedes Team bekommt 9 Cubes die quadratisch angeordnet werden und 1 Cube der daneben liegt (alle Cubes müssen gemischt sein). Nun wird mit dem einzelnen Cube wie ein Spielwürfel gewürfelt. Sobald dies alle gemacht haben tauschen alle Gruppen im Uhrzeigersinn ihren Tisch, so dass sie nicht ihre eigen gestellte Aufgabe lösen müssen.
Der einzelne Cube gibt die Farbanordnung vor, welche mit den anderen 9 Cubes hergestellt werden muss; jedoch 9x grösser (also muss bei jedem Cube eine Seite vollständig gelöst werden, in der Farbe welche der einzelne Cube vorgibt).
Die schnellste Gruppe gewinnt.

**Kategorie 2 (Einzelne Schüler können den Cube vollständig lösen)**

1. ***Cube-Fabrik:*** die Klasse wird in grosse Gruppen aufgeteilt. In jeder Gruppe müssen gleich viele Schüler sein, die den Cube vollständig lösen können. Jede Gruppe bekommt 30 Cubes und für jeden Schüler eine Anleitung um den ganzen Zauberwürfel zu lösen.
Es geht darum, welche Gruppe zuerst alle 30 Cubes vollständig gelöst hat. Die Gruppen bekommen Zeit sich zu beraten und ihre Cube-Fabrik zu organisieren. So können schwächere Schüler immer dieselben Aufgaben (Zugfolgen) übernehmen.
Bevor es los geht werden alle Cubes gut gemischt und die Gruppen wechseln ihre Tische (nicht dass da geschummelt wird).
2. ***Volle-Seiten:*** Jede Gruppe Schüler bekommt 10-20 Cubes. Ziel ist es möglichst viele Seitenflächen der Cubes in einer vorgegebenen Zeit vollständig zu lösen. (Wenn nur eine Seite vollständig ist gibt’s für diesen Cube 1Punkt. Ist ein Cube ganz gelöst gibt’s natürlich 6Punkte, für jede Seite einen Punkt. Nach der abgelaufenen Zeit werden alle Punkte gezählt.

**Kategorie 3 (Alle Schüler können den Cube vollständig lösen)**

1. ***Race:*** In 4-6er Teams setzen sich die Schüler in einen Kreis. Jeder hat einen Cube, der gut gemischt wird. Auf „Los“ wird der gemischte Cube im Uhrzeigersinn weitergereicht und jeder versucht nun möglichst schnell den ganzen Cube zu lösen. Es geht so lange, bis jeder fertig gelöst hat. Der 1.Platz bekommt 3 Punkte, der 2.Platz 2 und Punkte und der 3.Platz bekommt 1 Punkt.
Danach wieder den Cube mischen und reihum geben. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die vorher abgemachte Punktzahl erreicht hat.
2. ***Teamwork:*** In 2-3er Teams wird gemeinsam versucht 1 Cube zu lösen. Dabei darf aber jeder Mitspieler nur immer 1 Zug (1 Bewegung) ausführen. Wie lange benötigt die Gruppe?
3. ***Blindes Teamwork:*** Bildet 2er Teams. Ein Spieler setzt sich auf einen Stuhl und verbindet sich die Augen. Er hält in der Hand einen gemischten Cube. Sein Teamkollege muss ihm nun helfen den Cube zu lösen; jedoch darf nur der „blinde“ Spieler den Cube berühren.