

Spiele für die Tagesschule (März 2004)

Titel: Fliegen klatschen
Autor: Christian Heuser
Verlag: Abacus Spiele
Alter: ab 6 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 8
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Preisgruppe: I

Dieses schnelle Aktionsspiel steht eindeutig in der Halli-Galli-Tradition. Vor den Spielern liegt jeweils verdeckt ein Kartenstapel. Jeder Spieler deckt blitzschnell eine Karte auf und legt sie in die Tischmitte. Die dort liegenden Karten sollen sich nicht verdecken. Liegen vier verschieden farbige Fliegen auf dem Tisch und deckt der Spieler eine Fliege in der fünften Farbe oder deckt ein Spieler eine Fliegenklatsche auf, legen alle Spieler blitzschnell eine Hand auf eine Fliege. Allerdings sollte man nur Fliegen in der Farbe klatschen, von der es zur Zeit die meisten Fliegen gibt. Klatscht einer richtig, behält er die Fliege, klatscht er falsch, gibt er eine bereits eroberte Fliege wieder ab.

Fliegen klatschen ist wunderbar witzig. Es macht riesigen Spaß, besonders in großen Gruppen. Ein echter Spaß-Hit (auch wenn man auf die Finger aufpassen muss).

Titel: Eiertanz
Autor: Roberta Fraga
Verlag: Haba Spiele
Alter: ab 5 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Preisgruppe: II

Im Spiel gibt es 10 Eier, eines davon ist aus Holz, die anderen aus Gummi. Der, der am höchsten springen kann, beginnt mit dem würfeln. Je nachdem, welches Symbol gewürfelt wird, werden verschiedene Aufgaben gelöst, z.B. bekommt der ein Ei, der am schnellsten nach dem Würfel greift oder am schnellsten Kikeriki ruft. Dann muss man mit einem anderen Würfel würfeln, der angibt, wohin man sich das Ei legen muss, z.B. zwischen die Beine, den Hals, die Ellenbeugen oder unter die Arme. Der, der als erstes ein Ei fallen lässt, hat verloren und das Spiel ist zuende. Wir fanden das Spiel total lustig und waren nur am Lachen. Witzig ist übrigens auch die Verpackung: **Eiertanz** ist in einem echten Eierkarton untergebracht.

Titel: Hangman
Verlag: MB Spiele
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2
Spielzeit: ca. 20 Minuten
Preisgruppe: II

Hangman ist ein Spiel für 2 Spieler. Der Startspieler denkt sich ein Wort aus, das aus drei bis acht Buchstaben besteht und steckt es mit Hilfe von Buchstabenchips auf das Gerät. Dann fängt der andere Spieler an zu raten. Hat er einen Buchstaben richtig genannt, muss der erste Spieler den Buchstaben im Suchwortraster umdrehen. Hat der Spieler einen Buchstaben genannt, den es im Wort nicht gibt, muss man ein Teil des Galgenmenschen umdrehen. Hat der Spieler das gesuchte Wort gefunden, bekommt er einen Punkt. Ist das Bild vorher fertig, verliert er. Dann wird gewechselt.

Hangman ist genau so wie das Schreibspiel „Galgenmännchen“, hier allerdings in großer Plastikausstattung. Das Spiel ist zur Zeit der Renner in unserer Spielausleihe. Warum? Vielleicht begeben sich die Schüler wegen der Ausstattung so gern auf Wortsuche.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.