

Spiele für die Tagesschule (Juli 2003)

Titel: Stop it!
Autor: Alan R. Moon & Aaron Weissblum
Verlag: Schmidt-Spiele
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 6
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Preisgruppe: I

In „Stop it!“ gibt es Farb- und Stopkarten. Es dreht sich nicht um das Loswerden von Karten, sondern um das blitzschnelle Aufnehmen. Die Karten werden auf fünf Stapel verteilt. Die Spieler starten gleichzeitig und versuchen so schnell wie möglich, viele Karten geordnet auf die Hand zu nehmen. Wenn eine Stopkarte in einer bestimmten Farbe von einem Spieler gezogen wird, muss dieser „Stop it!“ rufen und jeder muss die Karten zählen, die er in dieser Farbe auf der Hand hat. Der Spieler, der die wenigsten Karten hat, erhält eine Minuskarte. es wird auch nachgesehen, ob jeder seine Karten geordnet hat, wenn nicht, erhält man für die Unordnung auch eine Minuskarte. Dieses Spiel ist echt etwas für jung und alt

Titel: Blokus
Autor: Bernd Tavitian
Verlag: Sekkoia / Heidelberger
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 20 bis 30 Minuten
Preisgruppe: III

Jeder Spieler hat Spielfiguren, die aus zusammengesetzten Quadraten bestehen. Die Schüler kennen die Figuren mit vier

Quadraten aus „Tetris“, hier werden aber auch Figuren aus ein, zwei, drei und fünf Quadraten benutzt. Die Spieler setzen die eigenen Spielsteine abwechselnd auf die quadratische Spielfläche. Im Spiel zu dritt, übernimmt jeder auch das Setzen der neutralen Farbe. Das Ziel ist es, möglichst viele Steine einzusetzen. Dabei gibt es nur eine wichtige Regel: Gleichfarbige Steine dürfen sich nur an den Ecken berühren und nie Seite an Seite liegen. Das Spiel ist wirklich pfiffig, weil man immer neue Strategien dabei entwickelt und oft auch gemeinsam überlegt, ob noch Steine eingesetzt werden können.

Titel: Vier gewinnt professional
Verlag: Hasbro
Alter: ab 12 Jahren
Spielerzahl: 2
Spielzeit: ca. 10 Minuten
Preisgruppe: III

In vier mal vier Reihen und auf vier Ebenen soll man in dieser Fassung von „Vier gewinnt“ seine Scheiben in eine Reihe bringen. Dazu setzen die beiden Spieler abwechselnd ihre Spielscheiben auf das Brett bzw. die schon eingesetzten Figuren. „Vier gewinnt professional“ ist keine neue Spielidee, für Schüler aber eine funktionierende und futuristische Fassung des beliebten Spielklassikers.