

Spiele für die Tagesschule

Nicht alle Spiele, die der Handel anbietet, eignen sich für schulische Spielotheken. Hier stellt „SiS“ alte und neue Spiele vor, die im Freizeitbereich der Adolf-Reichwein-Schule getestet und für gut befunden wurden. Die Abkürzung „SiS“ steht für „Spielversand in Schülerhand“, die Schülerfirma dieser Bielefelder Tagesschule. Die vorgestellten Spiele können Sie im Fachhandel kaufen oder auch beim SiS (Uchteweg 26, 33689 Bielefeld) bestellen.

Titel: Verflixxt
Autoren: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Verlag: Ravensburger
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 6
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 20 Euro

Die Laufstrecke von **Verflixxt** wird aus 32 Wegetafeln zusammen gelegt. Da gibt es Plus- und Glückstafeln, die Pluspunkte verschaffen und Minustafeln, die entsprechend Punkteabzug bedeuten. Die Spieler/innen erhalten jeweils drei Figuren einer Farbe. Der Würfel bestimmt, wie weit die Figuren gezogen werden müssen. Verlässt eine Figur eine Wegetafel, auf der keine andere Figur (Spielfigur oder Wächter) steht, muss der Spieler dieses Plättchen nehmen. Dafür gibt es entsprechend der Tafel Plus- oder Minuspunkte. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Verflixxt ist ein sehr variables Spiel mit einfachen Regeln und vielen Möglichkeiten.

Titel: Sag's mit Symbolen
Autoren: Claude Weber
Verlag: Amigo Spiel + Freizeit GmbH
Alter: ab 12 Jahren
Spielerzahl: 3 bis 6
Spielzeit: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 25 Euro

Der Spielplan ist in zwei Bereiche aufgeteilt und wird von einer Punktekette umfasst. Im linken Teil des Plans werden acht Begriffskarten auf die zugehörigen Felder verteilt. Im rechten Bereich ist eine Tabelle mit verschiedenen Symbolen zu sehen. Ein/e Spieler/in zieht eine Zahlenkarte - die einen der Begriffe bestimmt - und zeigt sie den Mitspieler/innen, ohne sie selbst zu sehen. Die Mitspieler/innen geben nun Hinweise, in dem sie die Symbole auf der rechten Seite markieren, die zu dem gesuchten Begriff passen. Punkte gibt es für geratene Begriffe. Die Spieler/innen müssen jeweils entscheiden, ob sie früh und waagemutig einen Tipp abgeben und so viele Punkte gewinnen oder lieber später und sicher für weniger Punkte raten.

Titel: Blokus Duo
Autor: Bernard Tavitian
Verlag: Winning Moves
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2
Spielzeit: ca. 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. 22 €

Wir haben **Blokus** an dieser Stelle schon einmal vorgestellt. Jetzt gibt es **Blokus Duo**, die Blokus-Ausgabe für zwei Spieler. Jeder Spieler hat Spielfiguren, die aus ein bis

fünf zusammengesetzten Quadraten bestehen (vgl. „Tetris“). Die Spieler setzen die eigenen Spielsteine abwechselnd auf die quadratische Spielfläche. 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.

Wer mehr über unsere Erfahrungen mit dem Aufbau und der Organisation von Spielotheken wissen möchte, dem empfehlen wir **„Die Spielothek in der Ganztagschule“** von Dirk Hanneforth (aus der Praxisreihe Ganztagschule, Wochenschau Verlag, Schwalbach/TS.). Das Buch gibt es für 12,80 € (+ Porto) beim SiS oder im Buchhandel.

Verfasser: Schülerinnen und Schüler vom SiS.