

## **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:** Make 'N' Break Extreme  
**Autor:** Andrew & Jack Lawson  
**Verlag:** Ravensburger Spiele  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 2 - 4  
**Spielzeit:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. 27 €

Zum Spiel gehören Bausteine, Würfel, Aufgabenkarten, Uhr und Chips. Die Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Ein Spieler würfelt und sein Nachbar stellt die Uhr auf die erwürfelte Zahl. Der Spieler deckt eine Karte auf, sein Nachbar setzt die Uhr in Gang und los geht's. Der Spieler soll in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Karten mit Bausteinen nachbauen. Wenn ein Bauwerk geschafft ist, wird das nächste gebaut. Wenn die Zeit abgelaufen ist, erhält der Spieler Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Make 'N' Break Extreme** ist der Nachfolger von **Make 'N' Break**. Hier wird mit verschiedenartigen, tetrisförmigen Spielsteinen gebaut. Wirklich extrem. Uns hat das Spiel sehr gut gefallen, weil es sehr viel Spaß gemacht hat und sehr witzig ist.

**Titel:** Tsuru  
**Autor:** Tom McMurchie  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 2 - 8  
**Spielzeit:** ca. 20 Minuten  
**Preis:** ca. 22 €

Auf dem quadratischen Spielplan legen die 2 bis 8 (!) Spieler abwechselnd ihre Kärtchen ab. Die Karten zeigen verschlungene Wege, die die Linien der anderen Karten fortführen. Nach dem Zug setzt der Spieler seine Spielfigur und auch die der Mitspieler entsprechend der Wege weiter. Führen die Wege dabei aus dem Spiel heraus oder treffen sich zwei Figuren auf einem Weg, scheiden die Spieler aus. So werden die Wege immer verschlungener, bis nur noch ein Spieler seine Figur auf dem Plan stehen hat. Dieser Spieler gewinnt.

**Tsuru** lässt sich schnell lernen und ist flott gespielt. Wir mögen solche klaren Spiele mit einfachen Regeln und viel Spielwitz. Toll, das so viele Spieler mitmachen können!

**Titel:** Airport  
**Autor:** Ralf Peeters  
**Verlag:** Smart Games, Vertrieb: Huch  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 1  
**Spielzeit:** ca. 5 Minuten und viel länger  
**Preis:** ca. 18 €

Airport von ist ein Solitärspiel. Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen. Man muss versuchen, die Flugzeuge - sechs Puzzleteile aus Kunststoff - sicher durch die Luft zu

bekommen, ohne dass die Flugzeuge aneinander stoßen. Dazu legt der Spieler die Puzzleteile regelgerecht ab. Je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe man auswählt, ist dies ganz schön knifflig. Insgesamt gibt es 48 Aufgaben, je 12 in den Stufen Starter, Junior, Expert und Master. Damit erinnert das Spiel ein wenig an RushHour. Wieder wollen alle Zuschauer schnell mitspielen.

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.***