

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: Tantrix Discovery bzw. Tantrix Game Pack
Autor: Mike McManaway
Verlag: Tantrix Deutschland
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 1 - 4
Spielzeit: beliebig
Preis: ca. 10 € (Discovery)
bzw. ca. 30 € (Game Pack)

Tantrix-Steine sind sechseckig und aus stabilem Kunststoff. Jeder Stein zeigt auf der Vorderseite Linien in drei Farben und nennt auf der Rückseite eine Zahl.

Die Aufgabe bei **Tantrix Discovery** ist einfach formuliert. Zunächst sollen die ersten drei Steine so zusammengelegt werden, dass die Vorderseite eine geschlossene gelbe Linie zeigt. Der vierte Stein zeigt auf der Rückseite eine rote 4. Dementsprechend soll aus allen vier Steinen eine rote Linie gebildet werden. Und so geht es weiter und wird immer schwieriger, zumal alle Querverbindungen farblich passen müssen.

Beim **Tantrix Spiel (Game Pack)** spielt jeder Spieler mit einer eigenen Farbe. Es geht darum, möglichst lange Linien in der eigenen Farbe zu bilden.

Tantrix erfüllt alle Bedingungen eines Spiels für den Ganztagsbereich: kurze Regeln, viel Spielspaß, vernünftiges Material und alle Zuschauer wollen mitpuzzeln.

Titel: **Ausgerechnet Buxtehude**
Autoren: **Bernhard Lach und Uwe Rapp**
Verlag: **Huch & friends**
Alter: **ab 10 Jahren**
Spielerzahl: **2 bis 6**
Spielzeit: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. 13 Euro**

Vor den Spielern liegt eine Richtungskarte (sieht aus wie ein Autobahnschild), die nach Norden und Osten zeigt. Auf die Karte kommt die erste Ortskarte, z.B. „Kassel“. Es gibt 200 Ortskarten. Die Ortskarten muss man abwechselnd entsprechend ihrer geographischen Lage ablegen, also nördlich, südlich, östlich oder westlich. Wer jetzt also die Karte „Hamburg“ vom Stapel zieht, hat keine Probleme und legt sie nördlich von Kassel ab. Was aber ist mit „Bielefeld“? Nördlich oder doch lieber westlich? Nun sind alle Spieler gefragt. Ruft einer „falsch“, werden die Karten umgedreht. Die Rückseiten nennen die Koordinaten stehen. Schon kennt jeder die Lösung.

Wer sich in Deutschland gut auskennt wird dieses Spiel lieben. Und wer sich nicht auskennt wird dazu lernen. Aber **Ausgerechnet Buxtehude** bzw. die Europa-Ausgabe **Ausgerechnet Uppsala** lebt in erster Linie vom gekonnten Bluff.

Titel: **Seeräuber**
Autor: **Stefan Dorra**

Verlag: Queen Games
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 3 bis 5
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 15 Euro

Zum Spiel gehören Schiffskarten, Piraten, Geld und Beutestücke. Drei Schiffskarten liegen zunächst aufgedeckt auf dem Tisch. Wer an der Reihe ist hat zwei Zugmöglichkeiten: Piratenzug oder Schiff entern. Beim Piratenzug nimmt man einen seiner Piraten oder Piratenstapel und setzt in auf einen gegnerischen Piraten oder Piratenstapel. So wird man Kapitän dieser Entermannschaft. Will man ein Schiff entern, setzt man den Piratenstapel auf ein Schiff. Danach wird die Beute aufgeteilt. Der Kapitän darf sich ein Beutestück aussuchen, muss aber die Piraten auszahlen. Das kann richtig teuer werden.

Seeräuber ist schnell erklärt und flott gespielt. Genau richtig für uns!

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.