

Spiele für die Ganztagschule

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 Challenge
Autor:	Stefan Dorra und Manfred Reindl
Verlag:	Ravensburger
Alter:	ab 8 Jahren
Spielerzahl:	2-4
Spielzeit:	30 Minuten
Preis:	ca. 25 €

Make `n` Break Challenge ist ein einfaches Spiel, aber man spielt es mit viel Spaß. Es ähnelt (natürlich!) **Make `n` Break**, seinem „Vorgänger“. Es gilt um die Wette, Bausteine nach Vorgaben aufzubauen. Das besondere an dieser Ausgabe ist, dass mit Zangen gespielt wird. Es geht um Geschicklichkeit und Schnelligkeit und es ist wirklich schwer mit der Zange zu spielen.

In jeder Runde treten immer zwei Spieler gegeneinander an, jeder muss einmal mit jedem spielen. Einer der nicht aktiven Spieler zieht die Karten und steckt sie in den Kartenhalter, dann sagt er „los“ und los geht's. Wenn ein Spieler fertig ist ruft er „STOPP“. Der Kartenzieher überprüft, ob richtig gebaut wurde, wenn nicht erhält der Gegner die Punkte. Jeder Spieler spielt mit einem Gegner 3 Runden. Der Gewinner bekommt immer die Karte.

Wenn das Spiel zu Ende ist, gewinnt der Spieler mit den meisten

Punkten (= Kartenwerten).

Titel: Graffiti
Autor: Jacques Zeimet
Verlag: Huch
Alter: ab 12 Jahren
Spielerzahl: 3 - 8
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 25 €

Graffiti ist ein sehr lustiges Spiel. Die Spieler erhalten eine Graffiti-Tafel mit einem Stift. Der Spieler, der rät, hält sich die Augen zu. Ein Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und zeigt sie den anderen. Nun müssen alle Spieler den Begriff auf der Karte malen. Wenn die Zeit um ist (Sanduhr), werden die Tafeln eingesammelt und gemischt. Der Rater hat nun drei Versuche, den gezeichneten Begriff zu erraten. Er erhält zwei Chips, wenn er es beim ersten Versuch schafft, wenn er es beim zweiten oder dritten Versuch richtig hat, bekommt er einen kleinen Chip. Danach darf er entscheiden, welche der Zeichnungen am originellsten, genauesten oder ausdrucksstärksten ist. Der beste Zeichner bekommt dafür zwei Chips, die auf die Graffiti-Tafel gelegt werden.

Danach muss der Rater die Kunstwerke den Zeichnern zurück geben. Wenn er richtig rät, bekommt er einen kleinen Chip. Für jede falsche Zuordnung gibt es für denjenigen, dem die Zeichnung gehört einen Chip. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler schließt ebenfalls die Augen. Eine neue Runde beginnt. Wenn man es mit den vereinbarten Karten zu Ende gespielt hat, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Uns hat das Spiel sehr gut gefallen.

Titel: **Blokus 3D**
Autoren: **Stefan Kögl**
Verlag: **Winning Moves**
Alter: **ab 7 Jahren**
Spielerzahl: **2 - 4**
Spielzeit: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. 30 €**

Blokus ist ein bekanntes Legespiel, das es in mehreren Varianten (Duell, Trigon) gibt. Nun setzt der Verlag die Serie mit einer 3D-Version fort. Die Spieler erhalten Spielfiguren, die sich aus Würfeln zusammensetzen. Diese Figuren werden abwechselnd auf die Grundplatte gelegt. Die Ablageregeln sind einfach: Eigene Figuren müssen sich jeweils an mindestens einer Würfelseite berühren. Lücken dürfen nicht entstehen und eine bestimmte Höhe darf nicht überschritten werden. Das war es schon. Wer nicht mehr setzen kann, scheidet aus. Es gewinnt der Spieler, dessen Würfel von oben am meisten zu sehen sind. Für nicht verbaute Würfel gibt es Punktabzüge. Das ganze ist schnell erklärt und schnell gespielt, prima.

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.