

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 Johannes-Rau-Schule (Bis März 2009: 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 (Wintersheide 32, 33689 Bielefeld) bestellen.

Titel: Hoppladi Hopplada
Autor: Markus Kropf
Verlag: Zoch
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2-7
Spielzeit: 30 Minuten
Preis: ca. 12 €

Das ist schon eine tolle Geschichte, die der Autor aus sieben Würfeln gestrickt hat. Die Würfel zeigen Hasen, Ställe und Möhren. Ein Spieler würfelt und muss immer einen Hasen heraus legen. Gelingt dies nicht, verfällt der ganze Wurf. Die Ställe können als Multiplikatoren eingesetzt werden. Sind alle Hasen einer Runde verbraucht, können sie neu eingesetzt werden. Der Trick liegt im rechtzeitigen Aufhören. Wer keinen Hasen in seinem Wurf hat, bekommt gar keine Punkte. Ein besonderes Schmankerl hat der Autor zusätzlich eingebaut. Ein Spieler kann das Ergebnis seines Vorwürflers (und dessen Punkte) übernehmen, wenn er - siehe oben - beim nächsten Wurf mindestens einen Hasen erzielt.

Hoppladi Hopplada ist spitze, egal ob zur Würfelrunde 2 oder 7 Spieler gehören.

Titel: Master-Labyrinth
Autor: Max J. Kobbert
Verlag: Ravensburger
Alter: ab 10 Jahren
Spielerzahl: 2 - 4
Spielzeit: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 27 €

Den Spieleklassiker „das ver-rückte Labyrinth“ kennen (hoffentlich!) alle Leser. Nun kommen zusätzlich ein Drache, sein Drachenhort und zwei Wächter ins Spiel. Der Drachenhort steht in der Labyrinth-Mitte, der Drache hockt darauf. Wie im Originalspiel werden Labyrinthreihen verschoben und Figuren (hier heißen sie Abenteurer) gezogen. Erreicht ein Abenteurer einen Schatz, nimmt er ihn auf. Ein Drachenwürfel bestimmt dann die Blickrichtung des Drachen, der dann möglicherweise ein Gangsystem bedroht und den Abenteurer angreift. Dieser muss würfeln und verliert möglicherweise den Schatz.

Das Master-Labyrinth (Ravensburger) ist sicher eine gelungene Ergänzung in der Labyrinth-Familie von, uns aber gefällt die „alte“ Original-Version immer noch am besten.

Titel: Das Dings
Autoren: Hajo Bücken, Dirk Hanneforth
Verlag: Kallmeyer Lernspiele
Alter: ab 7 Jahren
Spielerzahl: ab 1
Spielzeit: ab 10 Minuten
Preis: ca. 15 €

„Das Dings ... (1) ist bei uns zu Hause. ... (2) ist lang. ... (3) ist aus Holz oder Kunststoff. ... (4) hat einen Stiel. ... (5) hat Borsten. ... (6) fegt.“ Sie sind sicher bei den ersten Erklärungen schon auf die Lösung „Besen“ gestoßen. Im Spiel in

der Klasse liest eine/r die Sätze der Reihe nach vor. Alle anderen rufen laut in die Klasse. Falls die Raterei mal stockt, kommt der nächste Satz. Wer die Lösung zuerst gefunden hat, bekommt das Kärtchen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Kärtchen.

Das Ding lässt sich immer mal wieder zwischendurch spielen. Natürlich kann es laut dabei werden, aber das darf es bestimmt auch mal.

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.