

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:	Scheinheilig
Verlag:	Amigo-Spiele
Alter:	ab 8 Jahren
Spielerzahl:	2 - 8
Spielzeit:	ca. 30 Minuten
Preis:	ca. 10 €

Im Spiel bekommt jeder Spieler zehn Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Begonnen wird mit dem Kartenwert 1. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt verdeckt so viele 1er Karten ab, wie er möchte. Zu jeder Karte muss er 1 sagen. Man kann selbst entscheiden, ob man lügen will oder nicht. Man lügt, wenn man eine andere Karte hinlegt, als gesagt wird. Der nächste Spieler ist mit 2 dran. Der Dritte mit 3 usw. Es geht bis 10, dann wird wieder mit 1 begonnen.

Scheinheilig ist ein Spiel, in dem man lügen muss, weil man sonst die Karten nicht loswird. Aber es gibt auch eine Möglichkeit, Lügner aufzudecken. Dazu ruft man "Lüge!" und nennt eine Zahl, die niedriger ist, als die Anzahl der Karten, die er/sie abgelegt hat. Die entsprechende Karte wird aufgedeckt und überprüft, ob er/sie gelogen hat. Wenn jemand beim Lügen erwischt wird, muss er/sie die Karten zurücknehmen und mit dem Rachewürfel würfeln. Die Zahl, die er/sie gewürfelt hat, gibt die Anzahl der Strafkarten an, die er/sie nehmen

muss. Wenn der Spieler die Wahrheit gesagt hat, muss der-/diejenige, der/die "Lüge!" gerufen hat, würfeln und Strafkarten nehmen. Wenn man einen Joker aufgedeckt hat, gilt dies nicht und der-/diejenige der/die "Lüge!" gerufen hat, muss würfeln und Karten nehmen. Wenn man die Teufelskarte hat und erwischt wird, muss man auch würfeln. Das Ende ist, wenn einer keine Karten mehr hat. Derjenige hat gewonnen. Es hat uns sehr Spaß gemacht das Spiel zu spielen!

Titel: Make ,N' Break. Würfelspiel
Autoren: Maximilian Kirps und Randolph Siew
Verlag: Ravensburger
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2-4
Spielzeit: 20 Minuten
Preis: ca. 8 €

Zum Spiel gehören 6 normale Würfel, 2 Würfelquader, 1 kleiner Würfel und 30 Baukarten. Ein Spieler wird zum „Stopper“. Er würfelt mit dem kleinen Würfel und addiert die Werte, Sobald er den Wert 30 erreicht oder überschreitet ruft er „Stopp!“. In der Zwischenzeit baut der Bauherr die abgebildeten Figuren nach. Auch dazu muss er würfeln und darf Würfel und Würfelquader nur einsetzen, wenn deren Werte von unten nach oben ansteigen. Gebaut werden kann nach der Farbe oder nach der Form. Wenn der Bauherr die Figur erstellt hat, bekommt er die nächste Karte und dass geht solange bis das „Stopp“ kommt. Dann werden die Punkte der erreichten Karten zusammen gezählt und notiert. Derjenige, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Diese Ausgabe ist eine Mini-Ausgabe von dem bekannten „Make ,N' Break“, ist aber auch ganz witzig.

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 Ganztagsschule, Wochenschau Verlag, Schwalbach/TS.). Das Buch gibt es für 12,80 € (+ Porto) beim SiS oder im Buchhandel.

Verfasser: Schülerinnen und Schüler vom SiS.