
Just 4 Fun (Kosmos)



Just 4 Fun ist **ein schnelles, buntes und einfach zu lernendes Spiel, das sich für 2 bis 4 Kinder ab der 2. Klasse eignet, die sicher rechnen. Addition in Kettenrechnungen, strategisches Denken und Kombinieren werden damit gefördert.** Die Kinder versuchen durch das Setzen ihrer Steine 4 davon in einer Reihe zu platzieren, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Jedes Kind bekommt am Anfang 4 Karten, welche die Zahlen 1 bis 19 zeigen. Wer an der Reihe ist, darf 1 bis 4 Karten abspielen, deren Werte addiert das Feld angeben, auf welches das Kind seinen Stein setzen darf. Spielt es also die 2, die 7 und die 13, so setzt es seinen Stein auf das Feld mit der 22. Am Ende des Zuges werden Karten von einem verdeckten Stapel nachgezogen, so dass die Kinder immer 4

Karten in der Hand halten.

Die Zahlen auf dem Spielfeld (1 bis 36) sind willkürlich über das Feld verteilt. Da man die Spielsteine zu kleinen Türmen stapeln kann, welche mächtiger sind als einzelne Steine, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, seine Gegner zu dominieren oder zu verhindern, dass sie eine Viererreihe vollenden können. Diese Komponente macht das sehr rechnerische Spiel attraktiv und spannend. (CHF 50.–)

Club 2%



Club 2% ist als Solitärspiel eine Art Logical, das nur mit Piktogrammen auskommt und daher schon von Leseanfängern oder von fremdsprachigen Kindern ab Schuleintritt alleine oder in Gruppen von maximal 3 Kindern gespielt und gelöst werden kann.

Trainiert werden logisch-abstraktes Denken, Kombiniertfähigkeit und die Fähigkeit, Piktogramme zu lesen und zu verstehen.

Das Spiel enthält 5 bunte Spielfiguren und 5 verschiedene Haustierfiguren sowie 5 Häuser und über 50 Aufgabenkarten in aufsteigenden Schwierigkeitsgraden, welche man je nach Lernstand einzelnen Schülern zuteilen kann. In 3 bis 5 Häusern wohnen 3 bis 5 Figuren, die je ein Haustier besitzen. Fett gedruckte Kreise bedeuten: Die Figur wohnt in diesem Haus. Zwei einander berührende Kreise zeigen eine Nachbarschaft an, sind die Kreise durchgestrichen, so bedeutet dies: Diese Figuren sind keine Nachbarn. Das Piktogramm «Haus» bedeutet: Diese Figuren wohnen im selben Haus, und zwei Pfeile geben an, welche Figur in der Häuserreihe weiter rechts oder links wohnt – die Figuren müssen sich aber nicht direkt berühren.

Sobald die Schülerinnen und Schüler die Piktogramme lesen und verstehen können, sind sie absolut selbstständig im Lösen der Auftragskarten – auch Sechstklässler sind fasziniert und begeistert von diesem Spiel, wenn sie die höheren Anspruchsniveaus bearbeiten können.

Auf der Rückseite der Aufgabenkarten ist die jeweilige **Lösung** abgebildet. Daher ist Club 2% **ein sehr willkommener «Tüftel- und Knobelposten» in jedem Klassenzimmer.** (CHF 26.–)

Chocolate Fix (Thinkfun)



Dieses **Solitärspiel aus der Reihe Thinkfun** eignet sich für Mittelstufenkinder, **die Freude am Knobeln und Tüfteln haben** und vielleicht noch begeisterte Törtchen- und Pralinenesser sind.

In einer Art Logical werden kombinatorische Fähigkeiten sowie logisch-abstraktes Denken geschult. Das Spiel enthält ein Spielbrett und 9 verschiedene Pralinésteine, die sich in Farbe und Form unterscheiden. 40 Aufgabenkarten in aufsteigendem Schwierigkeitsgrad zeigen mit Grafiken und Piktogrammen, nach welchen Kriterien die Steine auf dem Spielfeld platziert werden sollen. Auf der Rückseite findet man jeweils die **Lösung**.

Spielidee: Der Besitzer eines Süßwaren-Geschäfts ist in die Ferien verreist und hat die Kinder damit beauftragt, das bestellte Sortiment zu bearbeiten. Seine Notizen sind leider nicht immer vollständig, so dass die Lernenden die Aufträge nur anhand der Hinweise auf den Aufgabenkarten lösen können. Anders ausgedrückt: Eine unvollständige Aufgabe muss auf dem Spielbrett mit allen Schokoladenspielsteinen erledigt werden, wobei nicht nur die Farbe, sondern auch die Position und die Form berücksichtigt werden müssen.

Chocolate Fix ist ein kleines, feines Logikspiel, das aufgrund seiner Farben wohl eher die Mädchen anspricht. Auch Sechstklässlerinnen lassen sich von den schwierigeren Aufgaben gern faszinieren und geniessen dieses Spiel. Es eignet sich als Einzel- oder Partnerposten in einer Werkstatt oder als Ergänzung einer Knobel- und Tüftecke im Schulzimmer. (CHF 36.–)

Penguins on Ice (Smart Games)



Ein weiteres **Solitärspiel, das auch für Zweiergruppen eingesetzt werden kann und etwa ab der 3. Klasse die logisch-mathematischen und visuell-räumlichen Fähigkeiten** der Kinder trainiert. Es besteht aus einem Spielbrett mit 5 Eisschollen in **Pentomino**-Form und 5 Pinguinen, die gemäss den 60 verschiedenen Aufgabenkarten platziert werden müssen. Alle Aufgabenkarten sind in aufsteigendem Schwierigkeitsgrad geordnet und auf der Rückseite mit den **Lösungen** versehen. Das Spektakuläre an diesem Spiel sind die Spielsteine, welche mit einem Schiebemechanismus verändert werden können. So sehen beispielsweise 2 Varianten derselben Eisscholle aus: Nach ein paar Auftragskarten sind nur noch die Pinguine statt der Umrise der Eisschollen eingezeichnet,

so dass die Kinder durch Verschieben, Drehen oder Spiegeln erst einmal die richtigen Formen bauen müssen. Das korrekte Platzieren auf dem Spielplan ist der zweite Lernschritt in diesem Spiel und erfordert und fördert viel **Geduld und Ausdauer**.

Penguins on Ice ist besonders bei Kindern beliebt, die nebst der logischen Abstraktion Bewegung und Aktion lieben – hier haben sie viel zu tun! (CHF 30.–)

Blockers (Amigo)



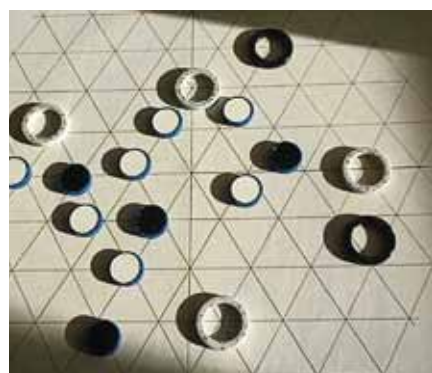
Blockers eignet sich für 4 Kinder ab 8 Jahren, die gerne strategisch denken, Ordnungssysteme und Symbole lieben und ihre Schritte clever planen. Alle diese Fähigkeiten können mit diesem Lernspiel ausgebaut werden.

Das Spielbrett ist durch Zahlen und Buchstaben am Rand in Zeilen und Spalten aufgeteilt. Zusätzlich sind immer neun Felder mit Symbolen bedruckt. Jedes Kind erhält farbige Plättchen, die mit Buchstaben, Zahlen oder Symbolen bedruckt sind. Diese Plättchen müssen so auf dem Spielbrett platziert werden, dass sie in der richtigen Buchstabenzeile oder in der richtigen Zahlenspalte beziehungsweise auf dem passenden Symbol

auf dem Spielbrett liegen. Dabei müssen die Kinder gut planen, denn jedes Plättchen gibt es nur einmal. Ziel des Spiels ist es, möglichst wenige Gruppen von Plättchen zu bilden, das heisst, möglichst viele eigene Plättchen sollten sich berühren. Der Gegner kann diesen Plan durchkreuzen, indem er durch geschicktes Ablegen seiner Plättchen diese Gruppen immer wieder unterbricht.

Mit Jokerplättchen und durch die zusätzliche Regel, dass man auch gegnerische Plättchen durch ein eigenes ersetzen (und dafür einen Minuspunkt in Kauf nehmen) kann, erhält Blockers eine spannende, überraschende Dynamik und ist bei vielen Kindern beliebt. Das Spiel dauert **ca. 20 Minuten**. (CHF 36.50)

Yinsh (Gipf Project)



Dieses Spiel hat ein hohes Abstraktionsniveau und ist frei von Zufallskomponenten. Es ist bei Mittelstufenschülern beliebt, die sehr «erwachsene» Strategiespiele mögen, in denen sie logisch-abstrakt, komplex, vielschichtig und planerisch denken. Es eignet sich für 2 bis 4 Mittelstufenkinder und dauert ca. 20 Minuten.

Das Spielmaterial besteht aus je fünf weissen und schwarzen Ringen und 51 runden Spielsteinen, die zweifarbig sind: auf der einen Seite weiss, auf der anderen Seite schwarz. Auf dem Spielbrett befindet sich ein geometrisches Muster aus sich kreuzenden Linien. Als Spielfelder dienen die Schnittpunkte. In der ersten Spielphase legen die Kinder

abwechselnd die Ringe ihrer Farbe auf beliebige Linienschnittpunkte. Anschliessend beginnt das eigentliche Spiel. In jedem Zug legt ein Kind einen Spielstein mit seiner Farbe nach oben in einen seiner Ringe und bewegt dann den Ring einer der angrenzenden Linien entlang. Ziel ist es, eine 5er-Reihe von Spielsteinen der eigenen Farbe zu legen. Durch die Zweifarbigkeit der Spielsteine erhält Yinsh eine einzigartige Komponente: Alle mit einem Ring übersprungenen Spielsteine werden einfach gewendet und ändern somit ihre Farbe. Dadurch wird Yinsh enorm spannend – kurz bevor man sich am Ziel wähnt, kann sich jederzeit alles ändern, man muss blitzschnell umdenken, reagieren und neu planen. Sobald ein Spieler eine Reihe von fünf Steinen in derselben Farbe erschaffen hat, darf und muss er einen seiner Ringe sowie die Reihe der Steine vom Brett nehmen. Dadurch ändert sich schlagartig die Ausgangssituation auf dem Spielfeld. Sieger ist, wer zuerst drei seiner Ringe entfernen konnte. **Yinsh ist eines der Lieblingsspiele meiner älteren Mittelstufenkinder und einiger Gymnasiasten.** (CHF 44.–)

Zèrtz (Gipf Project)



Das Spielfeld von Zèrtz sind 37 schwarze, leicht gewölbte Scheiben, die in der Mitte ein kleines Loch haben und zu Beginn des Spiels zu einem Sechseck aufgebaut werden. Das weitere Spielmaterial besteht aus neun schwarzen, sieben grauen und fünf weissen Kugeln. Die Kinder sind abwechselnd an der Reihe. In einem Zug bringen sie entweder eine neue Kugel auf das Feld und müssen direkt anschliessend eine der schwarzen, am Rand befindlichen Scheiben entfernen, oder sie schlagen eine der Kugeln durch Überspringen und dürfen sie aus dem Spiel nehmen. Durch das Entfernen von Ringen ist das Spielfeld sehr dynamisch und veränderlich – nach jedem Zug findet man eine veränderte Ausgangsposition vor. Mit dem Setzen von neuen Kugeln und dem damit verbundenen

Entfernen von Scheiben wird das Spielfeld immer kleiner, und es bietet sich die Möglichkeit, Kugelgruppen vom restlichen Spielfeld zu isolieren. Gelingt dies einem Kind, so darf es sämtliche isolierte Kugeln aus dem Spiel nehmen. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster drei weisse, vier graue, fünf schwarze oder zwei Kugeln jeder Farbe aus dem Spiel genommen hat.

Zèrtz eignet sich für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Die Kinder sind beeindruckt von den verschiedenen Möglichkeiten, das Spielfeld zu verändern – manchmal bauen sie die Ringe zu einem Fisch zusammen, manchmal ist es ein Ufo... – und von den verschiedenen Arten, Punkte oder Kugeln zu sammeln: Überspringen oder Isolieren. Diese Flexibilität des Spiels erfordert und fördert flexibles Denken, Abstraktionsvermögen, strategisches Verhalten und Kreativität. Mit diesem Spiel lassen sich viele neue Spielregeln erfinden. Diese aufzuschreiben und den Mitschülern zu erklären, ergibt einen attraktiven Schreibanlass für alle Kinder, die Schreiben gern mit einer Handlung verbinden. (CHF 44.–)

Tzaar (Gipf Project)



Das Spielbrett besteht erneut aus einem sechseckigen Feld. Alle Spielsteine – es gibt weisse und schwarze mit je 3 verschiedenen Mustern – werden auf den Kreuzungslinien verteilt. Ziel des Spiels ist es, bis zum Schluss alle drei Sorten Spielsteine zu behalten. Wie geht man vor? Erstens kann man einen gegnerischen Stein schlagen, wenn er sich auf derselben Linie befindet und kein weiterer Stein dazwischen liegt. Als zweite Option kann man eigene Spielsteine derselben Sorte zu stärkeren Türmen stapeln. Durch diese Komponente erhält Tzaar seine spezielle Dynamik und Eigenheit.

Die Kinder haben Freude am Stapeln und Mächtigwerden – ein höherer Turm kann nie geschlagen werden und bleibt somit geschützt. Tzaar eignet sich für 2 bis 4 Mittelstufenkinder und dauert ca. 15 bis 20 Minuten. (CHF 44.–)

Mondo (Pegasus-Spiele)



Bei Mondo als klassischem **Legespiel** bauen die Kinder aus einem offenen Vorrat mit Landschaftsplättchen eine neue Welt voller exotischer Tiere und verschiedener Landschaften auf. Dabei bauen alle Kinder gleichzeitig und kontinuierlich gegen die ablaufende Uhr. Grundsätzlich müssen Landschaftsplättchen zueinanderpassen. Das Spiel enthält die Weltentafeln bezeichneten Spielbretter, verschiedene Landschaftsplättchen (Wald, Steppe, Wüste, Wasser) sowie verschiedene Wertungs- und Aufgabentafeln. Die Plättchen sind beidseitig bedruckt; eine Seite zeigt durchgehend einen der Landschaftstypen. Auf der anderen stossen zwei oder drei Landschaftstypen in unterschiedlichen Formen zusammen. Die Weltentafeln haben ebenfalls zwei Seiten. Auf der einfacheren bauen die

Kinder eine Insel, auf der anderen muss die eigene Landschaft zu den Vorgaben des Randes passen. Jedes Spiel geht über drei zeitlich gleich lange Runden, was über eine Eieruhr gesteuert wird. Fortgeschrittene Schülerinnen und Schüler spielen jeweils kürzere Zeiten. Wenn die Uhr läuft, greifen alle Kinder gleichzeitig auf die Landschaftsplättchen zu. Sie dürfen nur eine Hand benutzen und immer nur ein Plättchen gleichzeitig greifen, ansehen und umdrehen. Das Plättchen auf der Hand muss in die eigene Welt eingebaut oder zurückgelegt werden. Am Ende jeder Runde findet eine Wertung statt. Jedes Tier zählt einen Punkt, jede fehlerfreie und abgeschlossene Landschaft zählt zwei Punkte. Jedes leer gebliebene Feld auf der Weltentafel kostet einen Minuspunkt ebenso wie jeder Anschlussfehler, wenn aneinandergrenzende Landschaftsplättchen nicht zusammenpassen. Anschliessend zählt jedes Kind seine Punkte. Nach drei Runden werden die Punkte addiert und der Gesamtsieger wird ermittelt.

Der Spieleautor Michael Schacht stellt kontinuierlich neue Sonderwertungen, Zusatzaufgaben und Duellkarten auf der Webseite des Spiels zum Download bereit. Ausserdem schlägt er dort Regelvarianten für erfahrene Spieler vor. Mondo eignet sich für Kinder ab 8 Jahren – das Spiel wächst mit der Erfahrung und dem Alter der Spieler quasi mit, da die Zusatzregeln und Erweiterungsmöglichkeiten erst später eingeführt werden können. Trainiert und gefördert werden die Fähigkeit, stets den Überblick zu behalten und verschiedene Kriterien gleichzeitig zu beachten, visuelle Wahrnehmung, schnelle Reaktion sowie strategisch-taktisches Geschick. www.mondo-game.com (CHF 48.–)

Lobo 77 (Amigo)

Lobo 77 ist ein kleines und feines Spiel. **Es eignet sich für 2 bis 4 Kinder ab der 2. Klasse und dauert ca. 5 bis 10 Minuten. Taktisch oder gar strategisch fordert es weniger heraus, doch es garantiert den Kindern sehr viel Spass beim Addieren und Subtrahieren,** denn es wird auf Tempo gespielt – und es geht um «Lebens-Chips», die man bei jedem Patzer abgeben muss. Die Regeln sind sehr einfach: Die Zahl 77 darf weder erreicht noch überschritten werden. Ebenso sind alle Zahlen der 11er-Reihe tabu. Jede Zahl der neu abgespielten Karte wird zum letzten Resultat addiert oder davon subtrahiert, je nach Vorzeichen. Zusätzlich gibt es Symbolkarten, die Richtungswechsel oder 2-mal hintereinander Spielen vorgeben. Gewonnen hat, wer in diesem Spiel am längsten «lebt».

Lobo 77 verhilft den Kindern zu einem guten Gefühl im Umgang mit Zahlen und einfachen Operationen, für Entspannung beim Kopfrechnen, und es sorgt immer wieder für viel Lachen und Spielfreude. Vor lauter Spass vergessen die Kinder manchmal, dass sie hier eigentlich am Rechnen sind... Lobo 77 fördert das Rechentempo und bietet viele Möglichkeiten, um mit den Kindern neue Regeln herauszufinden und diese aufzuschreiben und anzuwenden.