

Spiele für cleverere Kids



Seraya, Rachel, Elvira, Clio, Ida

Förderband Uster

Vorwort

Covid-19 hatte bei unseren letzten Projekten dazwischengefunkt und somit verhindert, dass wir sie beenden konnten. Da uns nur noch so wenig Zeit bis zu den Sommerferien blieb, überlegten wir uns, was wir noch damit anfangen könnten. Zuerst war da die Idee, alle Spiele im Klassenzimmer durchzuspielen - eine beachtliche Menge - doch unser Lehrer erwartete von uns, etwas zu machen, das mehr Aufwand erforderte, als nur die Anleitungen durchzulesen. So kam uns die Idee, eine Spielbewertungsbroschüre zu erstellen.

In diesem Heft sind zehn Spiele bewertet, die wir anhand ihrer grundverschiedenen Charakter auswählten: Einige erfordern schnelles Denken, andere strapazieren die Frustrationstoleranz, manche sind Teamspiele, die man nur gewinnen kann, wenn man zusammenarbeitet und es gibt solche, bei denen es das Ziel ist, seine Mitspieler absichtlich zu schwächen. Der Hauptgrund weshalb wir diese Broschüre aber machten: Wir wollten in unseren letzten Wochen im Förderband einfach noch möglichst viel Zeit zusammen verbringen und Spass haben.

Inhaltsverzeichnis

Geistesblitz	4/5
Panic Lab	6/7
Magic Maze	8/9
Just One	10/11
Kuhhandel	12/13
Junta	14/15
For Sale	16/17
Ricochet Robots	18/19
Pandemie	20/21
Finstere Flure	22/23

Erklärung

Die Bewertungen erfolgte auf einer Skala von 1-10. Die Werte in der Tabelle sind die gerundeten Durchschnittswerte.

Bei den Spielbeschreibungen haben wir die offiziellen Angaben in Klammern gesetzt und unsere Empfehlungen davor geschrieben.

Geistesblitz

Geistesblitz ist ein Spiel, bei dem sowohl Kombinationsfähigkeit, als auch schnelles Denken gefragt sind. Das Ziel des Spiels ist es, am meisten Karten zu erlangen. Diese erhält man, indem man das, was auf den Karten abgebildet ist, blitzschnell studiert, kombiniert und sich den richtigen Gegenstand schnappt. Die eroberten Karten kann man aber auch verlieren, wenn man einen der falschen Gegenstände nimmt.

Es gibt noch zwei andere Varianten dieses Spiels, Geistesblitz 2.0 und Geistesblitz 5 vor 12, die auch alle zusammen kombiniert werden können.





Spieltyp: Reaktion
 Spieler: 3-6 (2-8)
 Dauer: 5-15 min (20-30)
 Alter: 6+ (8+)
 Anleitung: einfach
 Preis: 19.90 Fr.
 Verlag: Zoch

Bewertungen

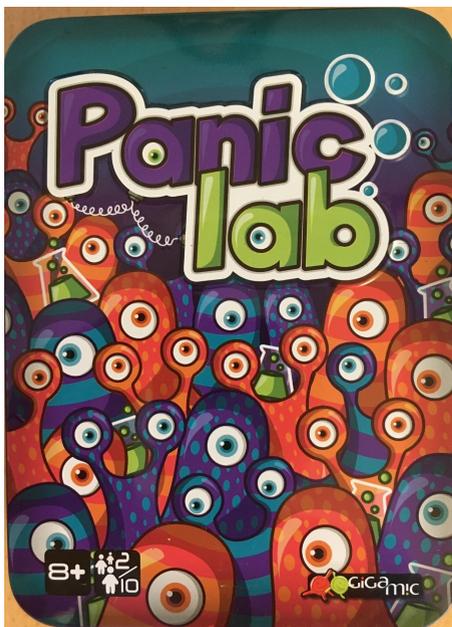
Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Panic Lab

Eine Amöbe ist aus dem Labor ausgebrochen und man muss versuchen, sie einzufangen. Diese Amöbe kann jedoch in anderen Laboren mutieren und durch Lüftungsschlitze entkommen. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erzielt, also Amöben entdeckt.

Dieses Spiel erfordert eine gute Beobachtungsgabe, Schnelligkeit und eine hohe Konzentrationsfähigkeit.





Spieltyp: Kombination
 Spieler: 2-6 (2-10)
 Dauer: 5-20 min (10-30)
 Alter: 6+ (8+)
 Anleitung: sehr einfach
 Preis: 12.90 Fr.
 Verlag: Gigamic

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Magic Maze

Man muss versuchen, als Gruppe, aber ohne zu sprechen, alle vier Figuren zu ihrem Zielobjekt und dann zu ihrem Ausgang zu bringen. Allerdings hat man nur begrenzt Zeit und jeder kann die Figuren nur in eine Richtung bewegen. Bei jeder Spielrunde kommen neue Karten hinzu. So wird es von Level zu Level immer schwieriger, die Aufgabe zu lösen.

Ohne gutes Teamwork geht hier gar nichts.





Spieltyp: Kooperation
 Spieler: 2-4 (1-8)
 Dauer: 5-10 min (3-15)
 Alter: 6+ (8+)
 Anleitung: eher komplex
 Preis: 30.00 Fr.
 Verlag: Pegasus Spiele

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Just one

Just one ist ein Teamspiel, bei dem das Ziel ist, möglichst viele Wörter zu erraten. Jeder der Gruppe überlegt sich, welchen Hinweis man zu einem Wort, das es zu erraten gilt, geben will. Falls mehrere Personen den gleichen Hinweis notieren, fällt dieser weg. Mit den verbleibenden Hinweisen muss die Person, die das Wort nicht gesehen hat, versuchen, es zu erraten.

Je mehr Leute mitspielen, umso besser ist es spielbar.





Spieltyp: Kooperation
 Spieler: 4-7 (3-7)
 Dauer: 15-20 min (20)
 Alter: 7+ (8+)
 Anleitung: einfach
 Preis: 20.00 Fr.
 Verlag: Repos Prod.

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	



Spieltyp: Strategie
 Spieler: 3-5 (3-5)
 Dauer: 30-40 min (40)
 Alter: 8+ (10+)
 Anleitung: eher komplex
 Preis: 14.90 Fr.
 Verlag: Ravensburger

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Junta - Viva el presidente!

Junta ist ein sehr gemeines und spannendes Spiel. Man lebt in einer Bananenrepublik, wo jedermann korrupt ist. Hier heisst es: Jeder gegen jeden. Man probiert, möglichst viel Reichtum zu erlangen, die Gegner zu schwächen oder als Präsident die anderen so zu bestechen, dass man an der Macht bleibt.

Junta - Viva el presidente ist die einfachere, kürzere Version vom Originalspiel Junta.





Spieltyp: Strategie
 Spieler: 3-6 (2-6)
 Dauer: 45-60 min (60)
 Alter: 8+ (10+)
 Anleitung: komplex
 Preis: 24.90 Fr.
 Verlag: Pegasus Spiele

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

For Sale

In diesem Spiel ersteigert man Häuser mit unterschiedlichem Wert. Man probiert, möglichst wenig auszugeben und dafür das prächtigste Haus von allen zu ergattern. Am Schluss verkauft man die gekauften Häuser geschickt, um den grösstmöglichen Gewinn zu erhalten.

For Sale kann auch gut zu zweit gespielt werden, wobei jeder Spieler dann für zwei Spekulanten spielt.





Spieltyp: Strategie
 Spieler: 2-6 (3-6)
 Dauer: 25-30 min (30)
 Alter: 8+ (10+)
 Anleitung: einfach
 Preis: 20.00 Fr.
 Verlag: iello

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Ricochet Robots

Das Ziel des Spieles ist es, mit möglichst wenig Zügen die Roboter zu ihrem Feld zu bringen. Allerdings können die Roboter nur geradeaus fahren und die Richtung nur dann wechseln, wenn sie gegen ein Hindernis oder einen anderen Roboter fahren.

Räumliches Vorstellungsvermögen und schnelles Denken sind hier gefragt.





Spieltyp: Strategie
 Spieler: 2-6 (1-∞)
 Dauer: 20-30 min (30)
 Alter: 8+ (10+)
 Anleitung: eher einfach
 Preis: 45.00 Fr.
 Verlag: RioGrande

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Pandemie

In diesem virentötend spannendem Spiel, passend zur Corona-Situation, ist man zu Höherem bestimmt. Als Wissenschaftler, ist es das Ziel der Spielenden, zusammen die Welt vor Pandemien zu schützen, ein Heilmittel zu entwickeln und die Krankheiten auszurotten, bevor sie sich zu stark ausbreiten.

Ein Wettkampf gegen die Viren und wenn es klappt, rettet das Team am Ende die ganze Menschheit.





Spieltyp: Strategie
 Spieler: 2-5 (2-4)
 Dauer: 40-60 min (45)
 Alter: 10+ (14+)
 Anleitung: komplex
 Preis: 35.00 Fr.
 Verlag: Z-Man Games

Bewertungen

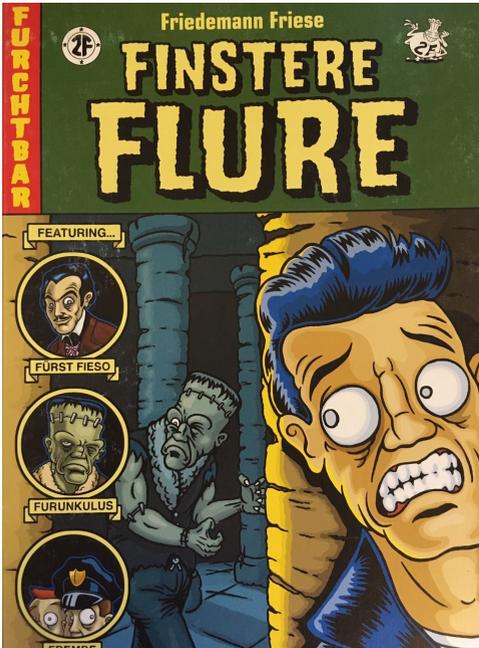
Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Finstere Flure

Bei diesem Spiel spielt man gegeneinander und versucht, die anderen Mitspieler in eine knifflige Situation zu bringen. Das Ziel ist es, mit geschickten Zügen dem Monster zu entkommen und in die Freiheit zu gelangen. Die Züge sind auf den Spielsteinen vorgegeben, können aber durch das Rutschen verlängert werden.

Für dieses Spiel braucht man viel Vorstellungsvermögen, Cleverness und eine Portion Fiesheit.





Spieltyp: Strategie
 Spieler: 2-7 (2-7)
 Dauer: 40-60 min (45)
 Alter: 8+ (10+)
 Anleitung: eher komplex
 Preis: 20.00 Fr.
 Verlag: 2F

Bewertungen

Spass	
Glück	
Hirnen	
Tempo	
Frustration	
Gestaltung	

Weitere Spielempfehlungen

Hier sind weitere Spiele, die wir toll finden, für welche die Zeit zum Beschreiben und Bewerten aber leider nicht mehr gereicht hat.

- Aber bitte mit Sahne
- Animalia
- Azul
- Bananagrams
- Blokus
- Carcassonne
- Cluedo
- Colt Express
- Concept
- Die unüblichen Verdächtigen
- Dixit
- Fundstücke
- Hanabi
- Kakerlaken Poker
- King of Tokyo
- Krazy Wordz
- Las Vegas
- Metro
- Pick-a-Pig / Pick-a- Dog
- Schwarz Rot Gelb
- Set
- Shadows Amsterdam
- Story Cubes
- Tichu
- Trans Europa
- Ubongo