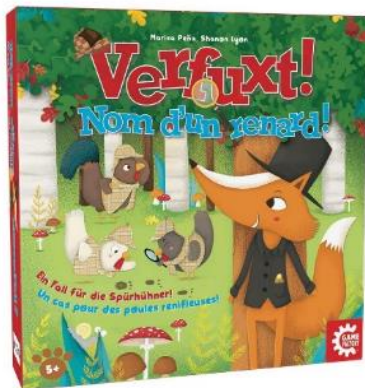


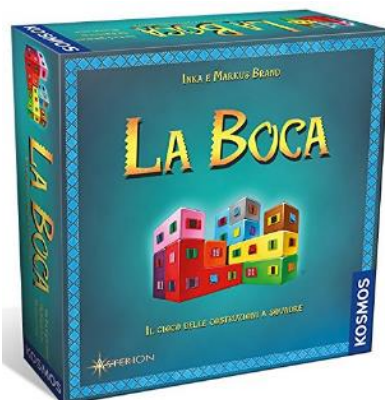
«Kind ärgere dich nicht!» Sabine Campana, Nr. 2/2019, S. 14-15

Tipps für etwas andere Wettbewerbsspiele



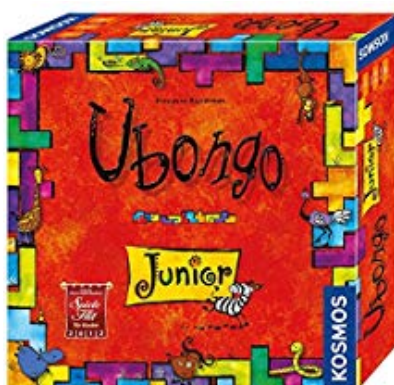
Der Fuchs hat das goldene Ei aus dem Hühnerstall gestohlen. Doch welcher dieser Kerle war es? Bei *Verfuxt!* suchen junge Detektivinnen und Detektive nach dem richtigen Dieb bevor er mit dem Ei in seinem Bau verschwindet. Die Mischung aus Glück und Spürsinn ist hier genau richtig und da die Gruppe zusammenspielt, ist das Verlieren auch halb so schlimm.

Ein Kooperationspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren, Spieldauer 20 bis 30 Minuten, Gamefactory



In wechselnden Teams müssen jeweils zwei Spieler gemeinsam eine Aufgabe erfüllen. Aber jeder sieht nur die nachzubauende Ansicht seiner Seite. Deshalb müssen sich die beiden absprechen, um herauszufinden, welches Teil wohin kommt. Zwar gibt es hier am Ende einen einzigen Sieger, aber da die Teams ständig wechseln, haben alle ähnliche Chancen zu gewinnen. Ausserdem gibt es Baukarten in zwei Schwierigkeitsstufen und das Spiel kann mit oder ohne Sanduhr gespielt werden. So eignet es sich für eine breite Altersspanne. Das Spiel schult das räumliche Denken und die Kommunikation.

Ein Bauspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren (ohne Zeitdruck, mit den einfachen Karten und mit ein bisschen Übung auch für jüngere Kinder), Spieldauer 40 Minuten, Kosmos



Bei *Ubongo Junior* legen alle Spieler gleichzeitig und so rasch wie möglich die Tierlegeteile auf ihre Tafel. Wer fertig ist darf «Ubongo!» rufen und die Edelsteine aus dem Beutel ziehen, während es für die Mitspielenden inzwischen weitergeht, solange die Sanduhr läuft. Auch bei diesem Spiel gibt es zwei Schwierigkeitsstufen. Die Kinder können individuell wählen, ob sie auf der Vorderseite (Schwierigkeit 1) oder der Rückseite (Schwierigkeit 2) der Karte spielen, so dass alle ähnliche Gewinnchancen haben.

Ein Legespiel für 1 bis 4 Spieler ab 5 Jahren (auch früher möglich), Spieldauer 20 Minuten, Kosmos.



Bei Geschicklichkeitsspielen wie Büchsenwerfen oder Cross-Boccia kann der Abstand für jeden Spieler individuell festgelegt werden. Schaffen es die Kinder die Abstände so festzulegen, dass der Ausgang des Spiels immer spannend bleibt?