

Spiel fördert Schule

*Das Medium Spiel
in Schulen mit
ganztägigem Konzept*



*praktische Tipps für Ihre Spielothek • methodische Handreichung
Spielempfehlungen • Spielepakete für Primar- und Sekundarstufe*

Wehrfritz
fördern • bilden • erleben



*Spielen? In der Schule? **Ja!***



Kindliche Entwicklung ohne Spielen ist eigentlich undenkbar! Spielen, das so unbeschwert, zufällig oder ungeplant aussieht, muss man genau genommen als kreative Entwicklungsarbeit des Gehirns bezeichnen. Es kommt dabei schon darauf an, welches Spiel man wo und wie spielt, sodass die pädagogische Einflussnahme auf die Entwicklung unserer Kinder und Jugendlichen wichtiger ist als vielfach angenommen. In Schulen mit ganztägigen Konzeptionen ist daher im Freizeitbereich die Etablierung des Spiels unerlässlich – es ist sozusagen ein

Qualitätsmerkmal einer ganztätig arbeitenden Schule.

Spielen fördert die Welterfahrung, Spielen fördert das Lernen, Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung – Spielen fördert die Schule!

Und: Spielen ist reine Lebensfreude.



Stefan Appel
Ganztagsschulexperte
Schulleiter der Ganztagsschule Hegelsberg in Kassel

„Spiel fördert Schule“ ist ein Projekt der Fachgruppe Spiel.

In der FACHGRUPPE SPIEL haben sich die Spieleverlage gemeinsam u. a. das Ziel gesetzt, das spielerische Lernen zu fördern und sich für das Spiel als gesellschaftlich und sozialpädagogisch bedeutendes Lern- und Kulturgut einzusetzen.

„Spiel fördert Schule“ – die von der Fachgruppe Spiel beauftragte Studie wurde 2006 von den beiden Pädagogen Dirk Hanneforth (Bielefeld) und Peter Neugebauer (Oberhausen/Essen) durchgeführt. Die Ergebnisse finden Sie in dieser Broschüre oder unter www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spiellothek.

Wehrfritz
fördern • bilden • erleben

Wehrfritz bietet Seminare zum Thema „Spiel fördert Schule“ an. Informationen finden Sie unter www.wehrfritz.com
Rubrik: Schule/Hort Spiellothek.

Spielen und Lernen

Sieben gute Gründe für Spielen in der Schule

1. Spielen fördert die Entwicklung der Intelligenz

Ganz klar wird das bei Wissensspielen: Nur wer die gefragten Informationen weiß, kann gewinnen. Außerdem gilt: Wer spielt, erkundet verschiedene Strategien, um ans Ziel zu gelangen. Oft geht es ja nicht nur darum, ein erzieltes Würfelergebnis optimal auszunutzen. Auch das Verhalten der Mitspieler bei der eigenen Entscheidung muss mitbedacht werden. Manche Spiele fördern darüber hinaus das räumliche Vorstellungsvermögen.

2. Spielen fördert die Persönlichkeitsentwicklung

Beim Spielen müssen sich alle Mitspieler an die Regeln halten – unabhängig vom Status im Alltag. Auch tolerantes Verhalten und verschiedene Formen der Zusammenarbeit können im abgegrenzten Rahmen des Spiels ausprobiert werden.

3. Spielen fördert die Sozialentwicklung

Im Spiel gibt es immer ein Mit- und ein Gegen-einander. Das Gewinnen und Verlieren kann sanktionsfrei durchlebt und verarbeitet werden: Freude, Ärger und Enttäuschung sind ständige Begleiter am Spieltisch. Und so ganz nebenbei wird auch aggressives Verhalten gehemmt oder abgebaut.

4. Spielen fördert motorische Fähigkeiten

Viele Bewegungsabläufe der Hand, des Arms oder des ganzen Körpers können z.B. in Geschicklichkeitsspielen geübt werden. Doch auch Spiele, in denen schnelles Zugreifen gefordert ist, fördern die Motorik.

5. Spielen fördert die Konzentrationsfähigkeit

Spannende spielerische Sequenzen halten alle Mitwirkenden konzentriert bei der Sache. Spiele haben ein absehbares, vorgegebenes Ende, und nur wer bis zum Schluss dabeibleibt, erfährt, wer gewinnt.

6. Spielen fördert die Sprachentwicklung

Das gilt nicht nur für die Wort-, Buchstaben- und Sprachspiele, die ganz gezielt den Umgang mit Sprache thematisieren und auf kurzweilige Art Lerninhalte vermitteln: In jedem Spiel verständigen sich die Spieler/innen über die Spielregeln, das Spielgeschehen und den Spielablauf.

7. Spielen fördert die Entwicklung von Kreativität

Spiele bieten die Möglichkeit, unterschiedliche Vorgehensweisen auszuprobieren und dadurch ganz kreativ Lösungswege zu finden. Darüber hinaus kann jede Spielrunde „Hausregeln“ entwickeln, um ein Spiel auf die eigene Gruppe hin zuzuschneiden.





Hurra, ein neues Spiel!

Wie der Spielspaß sofort in der Spielrunde ankommt

Jedes **Spiel hat Regeln, die zunächst erarbeitet** werden müssen. Beginnen Sie nicht erst beim Spielen, die Spielregel zu studieren. Das schafft unnötige Wartezeiten für alle Mitspieler und Frust für alle: für Ihre Mitspieler, die warten müssen und quengeln, und für Sie als Erklärer, denn Sie müssen die drängelnden Nachfragen ertragen.

Arbeiten Sie sich darum zunächst alleine **in die Spielregel**

ein: Schauen Sie sich das Material an, damit Sie genau erklären können, was an welchen Platz gehört. Bauen Sie das Spiel auf und spielen Sie ein paar Züge durch, damit Sie später nur noch kurz nachsehen müssen, wenn eine Frage auftaucht.

Tipp: Manche Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich Spielregeln auch gerne selbst. Vergeben Sie ein neues Spiel als Aufgabe an eine Gruppe oder an einen

interessierten Schüler. Am festgelegten Termin ist diese Gruppe oder dieser Schüler dann für das Erklären zuständig.

Tipp: Sammeln Sie die Originalspielanleitungen in einem Ordner und legen dem Spiel eine Kopie bei. **Sollte doch mal etwas verloren gehen, finden Sie unter www.wehrfritz.com**

Rubrik: Schule/Hort Spielothek die Wege zum Ersatzteil oder zur neuen Anleitung.

Ein Spiel für unsere Spielothek

Welche Spiele für die Spielothek geeignet sind

Da **Spiele in einer Spielothek andere Belastungen aushalten müssen und die Spielsituation sich von der am heimischen Spieltisch unterscheidet, sind bei der Anschaffung einige Dinge zu beachten.**

Die **Spieldauer** sollte nicht zu lang sein.

Die Zeit, die im Freizeitbereich zur Verfügung steht, ist oft nur begrenzt. Ein Spiel vor dem Ende abbrechen zu müssen, ist frustrierend.

Die **Spielregeln** müssen schnell und leicht erlernbar sein.

Zuhören und sofort losspielen können, das ist ideal. Spiele mit langer Spieldauer haben oft auch sehr komplexe Regeln. Entsprechend dauert es nicht nur länger, bis eine Gruppe alles verstanden hat und spielen kann; auch jede weitere Partie ist lang.

Das Spiel sollte einen **hohen Aufforderungscharakter** haben.

Das kann über das Material oder das Thema geschehen: Bei „Looping Louie“ (Seite 15) lockt das sich drehende Flugzeug neben den Spielern auch immer Zuschauer an den Tisch.

Die **Spieldee** sollte neu sein.

Neue Dinge sind immer spannend! Auch die Studie hat ergeben, dass Kinder offen und freudig auf neue Spiele zugehen.

Spielinhalt und Thema müssen für Kinder **geeignet** sein (keine Kriegsspiele oder Geld-Glücksspiele).

Die **Spiel Ausstattung muss robust und strapazierfähig sein.**

Es sollten nicht zu viele oder zu kleine Einzelteile enthalten sein: Diese Materialien gehen leicht verloren. Spielesammlungen z.B. enthalten oft viele Einzelteile.

Bericht aus der Praxis

In Bielefeld steht das Spielen schon lange auf dem Stundenplan

Eines der Mittagsangebote der Adolf-Reichwein-Schule ist die bereits seit 1979 bestehende Spielothek.

Jeweils zwei Schüler betreuen dieses Angebot der Ganztags-hauptschule. Sie suchen die gewünschten Spiele heraus, notieren, wer welches Spiel ausleiht, und geben bei Bedarf auch Hinweise zu den Spielregeln. Nach der Rückgabe kontrollieren sie die Spiele auf Vollständigkeit. Während der ganzen Öffnungszeiten ist eine leitende Lehrkraft anwesend: Sie berät bei der Auswahl, hilft bei Spielregelfragen und – ganz wichtig – spielt mit.

„Durch gemeinsames Spielen ergeben sich Möglichkeiten, miteinander ins Gespräch zu kommen, was besonders bei Kontakten zwischen Schüler/innen und Lehrer/innen im Unterricht oft zu wenig vorkommt,“ erklärt der Schulleiter Dirk Hanneforth.

Eines der Ergebnisse der Studie wird also auch hier bestätigt: Spielen macht Spaß – vor allem, wenn eine erwachsene Betreuungskraft sich Zeit nimmt und mitspielt.

Aktuell können in Bielefeld etwa 60 Spiele ausgeliehen werden. Sie liegen übersichtlich in einem abgetrennten Raum; nur die be-

treuenden Schüler/innen haben Zutritt. Wie viele Schülerinnen und Schüler das Angebot wahrnehmen, hängt u. a. vom Wetter, vom aktuellen Stundenplan und der Attraktivität der anderen Freizeitangebote ab.

Insgesamt jedoch ist das Interesse groß: Je Öffnungstag werden durchschnittlich zwölf Spiele ausgeliehen. Alle Altersgruppen nehmen das Angebot an, die jüngeren jedoch stärker als die älteren Schülerinnen und Schüler.

Am Anfang war die Spielothek weit weniger perfekt, funktionierte jedoch trotzdem: Sieben Spiele lagen während der Mittagspause ausleihbereit auf einem Tisch in der Aula.

Bereits seit dem Start der Spielothek wird eine Ausleihstatistik geführt: Sie erfasst alle Spiele und führt auf, wie oft sie ausgeliehen worden sind. Dokumentiert wird auch, welche Spiele absolut oder prozentual am häufigsten ausgeliehen wurden.

Der absolute Spielehit ist ein kleines Karten-

spiel mit einer lauten Glocke: „Halli Galli“ (siehe Seite 10) ist seit 1991 im Bestand und wird seitdem fast jeden Tag ausgeliehen.

Doch die Schul-Spielothek ist nicht das einzige Projekt zum Thema „Spiel“ an der Adolf-Reichwein-Schule:

Ebenfalls seit 1979 erscheint zweimal jährlich die Schüler-Spiel-Zeitung „Spielcasino“. Hier stellen Schüler/innen neue Brettspiele und Bücher vor.



Das Spiel beginnt!

Auf den Seiten 6 – 29 finden Sie die Beschreibungen der Spiele, die in den Spielpaketen enthalten sind.

Spiele, die für Schülerinnen und Schüler der Primarstufe infrage kommen und im „**Spielpaket Primarstufe**“ enthalten sind, sind mit einer **roten Vignette** gekennzeichnet.



Spiele, die für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe infrage kommen und darum auch im „**Spielpaket Sekundarstufe**“ enthalten sind, sind mit einer **blauen Vignette** markiert.



Darüber hinaus finden Sie hier viele Tipps für weitere geeignete Spiele:

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spiellothek.

Die Spiele sind in fünf Gruppen eingeteilt, wobei die Übergänge oft fließend sind. Die Erfahrung, u. a. aus den in der Studie befragten Ganztagschulen, zeigt, dass eine erfolgreiche Spiellothek Spiele aus all diesen Gruppen enthalten sollte.



Spielpakete von Experten

- vom Fachteam der Studie zusammengestellt
- optimale Spielezusammenstellung für die Spiellothek
- guter Mix von Spielen aus allen Kategorien



Bestell-Nr. 093560-60

statt ~~359,05~~

323,-

Enthält folgende Spiele:

090407-60 RushHour

089628-60 Halli Galli

090503-60 Looping Louie

090602-60 Make 'n' Break

104478-60 Tier auf Tier

089572-60 Twister

679844-60 Abalone

090502-60 Blokus

089505-60 Vier gewinnt

090319-60 Das verrückte Labyrinth

088920-60 Maulwurf Company

662594-60 Spiel des Wissens

104234-60 Burgritter

104544-60 Kalle Kanalratte

695850-60 Turbulento

090670-60 Camouflage Nordpol

093560-60 271,43 / 323,-

Preis bei Einzelkauf 301,72 / 359,05



Ergänzen Sie Ihre Spielothek
und sparen Sie

10%

10%

10%



10%

Ab einem Bestellwert über 200 €* aus
dieser Broschüre erhalten Sie einen
Rabatt von 10%.

10%

Bitte füllen Sie den Bestellschein
sorgfältig aus.

10%

*Gilt für Spiele aus dieser Broschüre.

zusammengestellt

- von Schülern und Lehrern empfohlen
- in der Praxis erprobt
- einfach zu bestellen mit Preisvorteil 10%



Bestell-Nr. 093561-60

statt ~~431,45~~

388,-

Enthält folgende Spiele:

- 090417-60 Architecto
- 090407-60 RushHour
- 089628-60 Halli Galli
- 090498-60 Halli Galli Extreme
- 090503-60 Looping Louie
- 090602-60 Make 'n' Break
- 679844-60 Abalone
- 090502-60 Blokus
- 089505-60 Vier gewinnt
- 090319-60 Das verrückte Labyrinth
- 090499-60 Gelb gewinnt
- 088920-60 Maulwurf Company
- 662594-60 Spiel des Wissens
- 136146-60 Verflixt
- 679841-60 Tabu
- 089566-60 Triominos
- 674498-60 Jetzt schlägt's 13
- 696399-60 Kakerlakensalat
- 090670-60 Camouflage Nordpol
- 694166-60 Ubongo. Das Duell.

093561-60 326,05 / 388,-

Preis bei Einzelkauf 362,56 / 431,45



Einzelspiele

Spiele weckt Interesse!

Spiele für eine Person sind gut geeignet, um Kindern, die sich erst langsam an das Angebot – oder auch an die anderen Kinder – herantasten möchten, eine Beschäftigungsmöglichkeit zu bieten.

Diese Spiele sind auch für eher introvertiert ausgerichtete Kinder gedacht.

Während ein Kind ein Einzelspiel spielt, entstehen oft schon Kontakte mit anderen Kindern: Die Zuschauer geben Tipps und Kommentare.

Darüber hinaus bieten diese Spiele Kindern die Möglichkeit, sich nach einem aufregenden Gruppenspiel zurückzuziehen.



RushHour

Verlag: Binary Arts
(Vertrieb: HCM Kinzel GmbH)

Autor: Nob Yoshigahara

Alter: ab 8 Jahren

Spieleranzahl: 1 (und viele
Zuschauerinnen
und Zuschauer)

Spielzeit: 5 Minuten bis mehrere
Stunden

Bestell-Nr.: 090407-60

Preis: 15,90 €

Der Spieler steckt zunächst eine Aufgabenkarte an den Rand des Spielfeldes. Dann platziert er alle abgebildeten Autos genau so, wie die Karte es vorgibt.

Nun beginnt die Tüftelei: Es gilt, das kleine rote Auto durch die Ausfahrt des Spielfeldes zu schieben. Das Verzwickte daran ist, dass diverse andere Fahrzeuge so auf dem Spielfeld stehen, dass zunächst einige von ihnen –

manchmal sogar alle – verschoben werden müssen und das mehrmals. Enthalten sind 40 Aufgabenkarten in vier Schwierigkeitsstufen. Die ersten Aufgaben sind einfach und verlangen weniger als 10 Schritte, die mittleren haben es allerdings schon in sich. Und um die schwierigste Aufgabe zu lösen, sind sogar 51 Schritte notwendig! Falls gar nichts mehr geht, werden die Autos wieder in die Ausgangsposition gebracht. Die Rückseite der Karte verrät den Lösungsweg.

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19% MwSt.).



Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Architecto

Verlag: Huch & friends

Autoren: Michel und Robert Lyons

Alter: ab 7 Jahren

Spielerzahl: 1

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Bestell-Nr.: 090417-60

Preis: 24,45 €

Das Spiel enthält 18 Bausteine aus massivem Kunststoff: 4 Würfel, 4 Quader, 4 angeschnittene Quader, 2 Dreiecksäulen, 2 Säulen, 1 Brücke und 1 Halbkreissäule.

Auf jeder Seite des umfangreichen Aufgabenheftes ist ein Bauwerk abgebildet, das aus verschiedenen Bausteinen errichtet werden soll. Zwar ist genau vermerkt, welche Bausteine nötig sind, doch wird, was einfach beginnt, im Laufe des Spiels immer schwieriger. Denn es darf weder ein Stein übrig bleiben noch ein anderer als die vorgegebenen verwendet werden.

Architecto ist ein dreidimensionales Logikspiel. Jeder, der es sieht, möchte sofort mittüfeln.

Info



Auch beim Spielen haben die Betreuer Vorbildcharakter!

Die Spielbegeisterung und die Ausdauer der Kinder hängt vom Engagement und der Spielfreude der Lehrkräfte ab. Doch nicht nur die Kinder erleben das gemeinsame Tun positiv: „Es war gut, dass wir die Kinder dadurch besser kennenlernen konnten“, stellte eine Betreuerin fest, die an der Studie teilgenommen hat.

Weitere für die Sekundarstufe geeignete Einzelspiele:

090554-60 **Code Sudoku**

16,95 € (Jumbo)

1 - 4 Personen,

ab 8 Jahren

090548-60 **Logeo**

22,45 € (Huch)

ab 6 Jahren

090676-60 **Tower of Logic "inferno"**

26,95 € (Hutter)

ab 8 Jahren

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spielothek

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Camouflage Nordpol

Verlag: Hutter Trade/ Smart Games

Alter: ab 6 Jahren

Spieleranzahl: 1

Spielzeit: beliebig

Bestell-Nr.: 090670-60

Preis: 16,95 €

Zunächst wird ein Aufgabenblatt ausgewählt. Darauf sollen dann sechs durchsichtige Puzzleteile abgelegt werden. Es gibt nur wenige Legere-

geln, die jedoch haben es in sich. Denn die Tiere, die auf den Puzzleteilen zu sehen sind, müssen an bestimmten Stellen platziert werden: Bären müssen auf eine Eisscholle, Fische sollen ins Wasser, kein Tier darf einen Inuit verdecken. Diese knappen Vorgaben treffen auf alle 48 Aufgabenkarten gleichermaßen zu – und während die ersten Aufgaben noch recht schnell zu lösen sind, wird es bald immer schwieriger. Natürlich gibt es auch Hilfen für den Anfang. Wer gar nicht weiterkommt, kann einen Blick auf die ebenfalls enthaltenen Lösungen riskieren.

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- sich ein einzelner Spieler alleine beschäftigen kann.
- die Spielregeln einfach und Spieldauer variabel ist.
- viele verschiedene Aufgaben für lang anhaltendes Spielvergnügen sorgen.



Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).



Da steckt Bewegung drin!

Bei diesen Spielen bewegt sich etwas ... oft sowohl das Spielmaterial als auch die Spielenden selbst. Diese Spiele erzeugen eine hohe Aufmerksamkeit und lösen Spielinteresse aus. Ihr Reiz ist oft so hoch, dass viele Spieler/innen mitmachen möchten.

Dadurch übernehmen die Spiele auch eine integrierende Funktion: Oft entstehen Gruppen, die vorher noch nicht miteinander gespielt haben.

Make 'n' Break

Verlag: Ravensburger

Autoren: Andrew Lawson,
Jack Lawson

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Bestell-Nr.: 090602-60

Preis: 29,95 €

Zuerst wird gewürfelt, um die eigene Bauzeit festzulegen. Schnell noch die erwürfelte Zeit auf dem Timer einstellen und los geht's: Eine der 80 enthaltenen Baukarten wird aufgedeckt und gibt vor, welche und wie viele der zehn Bausteine zu einem Bauwerk aufgestellt werden sollen.

Geschafft? Wenn der Timer noch nicht geklingelt hat, darf gleich die nächste Baukarte aufgedeckt und nachgebaut werden.

Sobald der Timer jedoch die Bauzeit lautstark klingelnd beendet, darf sich der Spieler wieder entspannen. Wie viele Punkte die erstellten Bauwerke insgesamt einbringen, zeigen die auf den Baukarten vermerkten Zahlen:

Primarstufe

Paket 1

Sekundarstufe

Paket 2



Entsprechend viele Wertungschips dürfen genommen werden.

Und schon ist die nächste Spielerin oder der nächste Spieler an der Reihe.

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- es viele Zuschauerinnen und Zuschauer anlockt: Zum einen entstehen auf dem Tisch dreidimensionale Objekte; zum anderen geht es aufgrund der Schnelligkeit am Spieltisch nicht gerade ruhig und leise zu.
- die kurzen Spielregeln einen schnellen Zugang bieten.

Info

Nicht nur das Spielen selbst, auch das Zuschauen macht Spaß:

„Viele können zusehen und die Zuschauer freuen sich mit“, sagten in der Studie befragte Betreuerinnen zum Spiel „Twister“ (Seite 12).



Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Sekundarstufe
Paket 2



Info

Bekannte Spiele geben Sicherheit

Spiele, die besonders bekannt sind, geben auch Schüler/innen, die sich erst an das Angebot der Spielothek herantasten möchten, Sicherheit. Wer vor einem großen Regal voller Spiele steht, greift zu Beginn gerne auf Bekanntes zurück.

Halli Galli

Verlag: Amigo Spiel + Freizeit GmbH

Autor: Haim Shafir

Alter: ab 6 Jahren

Spielerzahl: 2 - 6

Spielzeit: ca. 10 - 20 Minuten
(je nach Spielerzahl)

Bestell-Nr.: 089628-60

Preis: 12,90 €

Ein rasantes und sehr turbulentes Spiel: Die Karten zeigen jeweils ein bis fünf Früchte einer Art. Sie werden gleichmäßig verteilt und liegen als verdeckte Stapel vor den Spieler/innen. Reihum wird jeweils eine neue Karte aufgedeckt. Sobald auf allen sichtbaren Karten genau fünf Früchte einer Art zu sehen sind, muss so schnell wie möglich auf die in der Tischmitte stehende Glocke geschlagen werden. Wer das schafft, bekommt alle aufgedeckten Karten. Das Spiel endet, sobald eine Spielerin oder ein Spieler alle Karten erobert hat und gewinnt.

Halli Galli Extreme

Verlag: Amigo Spiel + Freizeit GmbH

Autor: Haim Shafir

Alter: ab 6 Jahren

Spielerzahl: 2 - 6

Spielzeit: ca. 10 - 20 Minuten
(je nach Spielerzahl)

Bestell-Nr.: 090498-60

Preis: 12,45 €

Dies ist die schwierigere Variante: Die Karten zeigen 1 - 3 verschiedene Früchte oder eines von drei Tieren. Wer zwei identische Früchtekarten sieht, klingelt. Ist ein Schwein zu sehen? Schnell klingeln! Doch aufgepasst: Ist der Elefant zu sehen, darf keine Erdbeere offen ausliegen. Und gleichzeitig mit dem Affen darf keine Limone zu sehen sein ...



Burgritter

Verlag: Haba

Autor: Christian Tiggemann

Alter: ab 5 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 10 - 15 Minuten

Bestell-Nr.: 104234-60

Preis: 25,95 €

Eine Karte wird aufgedeckt: Sie gibt vor, aus welchen Bausteinen ein Turm besteht und wie die Bausteine gestapelt werden sollen. Doch der Transport geschieht nicht per Hand: Jede(r) nimmt ein Ende des Bauhelfers, gemeinsam muss dieser nun dirigiert werden, um die Steine zu transportieren und abzusetzen. Währenddessen rinnt der Sand durch die Uhr ...

Gelingt es, einen Turm aufzubauen, wird die Karte im entsprechenden Burghof abgelegt. Der nächste Turm muss in einen anderen Burghof gebaut werden. Wichtig: Ist die Sanduhr abgelaufen, bevor der Turm steht, geht der König ein Feld vorwärts.

Nur wer gut zusammenarbeitet und etwas Glück hat, schafft es, drei Türme zu bauen, bevor der König das Schloss erreicht.



Für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Spielregeln einfach sind.
- viel Action und großer Spaß garantiert sind.
- das Spielmaterial überschaubar ist und viele Spielrunden aushält.

Aktionsspiele



**Für die Spielothek
geeignet, weil ...**

- die Regeln schnell erklärt und leicht zu lernen sind.
- es sich ideal für Gruppen eignet!



Twister

Verlag: MB

Alter: ab 7 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4 Personen oder
Gruppen

Spielzeit: ca. 15 Minuten

Bestell-Nr.: 089572-60

Preis: 21,45 €

Das Spiel wird mitten im Zimmer gespielt. Die Spielmatte liegt auf dem Boden. Sie hat Punkte in vier verschiedenen Farben.

Mindestens zwei Spieler oder aber mehrere Gruppen treten gegeneinander an und stellen sich mit beiden Füßen auf bestimmte Farbpunkte.

Ein Spielleiter nimmt die Drehscheibe, dreht den Pfeil und gibt die entsprechenden Kommandos: Er sagt, welche Hand oder welcher Fuß auf welchen Punkt gesetzt werden soll,



z.B.: „Linker Fuß: Rot!“ Oder: „Rechte Hand: Grün!“

Die Spieler/innen auf der Spielmatte müssen versuchen, dieses Kommando auszuführen.

Das Ergebnis sind mehr oder weniger starke Verrenkungen ... und immer viel Spaß.

Wer einen Punkt nicht mehr erreichen kann oder mit einem anderen Körperteil als Hand und Fuß den Boden berührt, scheidet aus. Alle anderen verknoteten sich munter weiter.

Und wer gewinnt? Na klar: Wer als Letzter übrig bleibt!

Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).



Primarstufe
Paket 1



Tier auf Tier

Verlag: Haba

Autor: Klaus Miltenberger

Alter: ab 4 Jahren

Spielerzahl: 1 - 4

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Bestell-Nr.: 104478-60

Preis: 15,80 €

Zu Spielbeginn liegt nur das lange Krokodil in der Mitte der Spielfläche. Jede Spielerin bzw. jeder Spieler hat sieben verschiedene Tiere vor sich liegen. Der Würfel bestimmt z.B., ob jemand ein oder zwei Tiere auswählen und oben auf dem Krokodil platzieren darf oder ob die Mitspieler/innen entscheiden, welches Tier gestapelt werden muss. Ein Würfelsymbol sorgt dafür, dass ein Tier vor das Krokodil

Für die Spiellothek geeignet, weil ...

- die Spielregeln einfach sind.
- in jeder Spielrunde ein anderer Tierstapel entsteht: Das Spiel ist auch optisch interessant und auffällig.
- das Spielzubehör komplett aus Holz ist und viele Spielrunden übersteht.

gesetzt werden darf: So verlängert sich die Stapelfläche und die Stapelviertel wird für alle Beteiligten etwas einfacher.

Natürlich kommt es immer wieder vor, dass Tiere herunterfallen: Diese stellt der jeweilige Verursacher vor sich ab.

Wer kein Tier mehr vor sich stehen hat, gewinnt das wackelige Stapelspiel.

Weitere für die Primarstufe geeignete Aktionsspiele:

- 089526-60 **Bamboleo**
46,90 € (Zoch)
2 - 7 Personen,
ab 6 Jahren
- 696904-60 **Beppo der Bock**
27,50 € (Huch)
2 - 4 Personen,
ab 5 Jahren
- 090900-60 **Didi Dotter**
32,95 € (Zoch)
2 - 4 Personen,
ab 5 Jahren
- 090535-60 **Jenga**
17,45 € (Parker)
2 - 10 Personen,
ab 7 Jahren
- 090674-60 **Hüpf, hüpf Hurra!**
18,95 €
(Ravensburger)
2 - 4 Personen,
ab 5 Jahren
- 655629-60 **Ligretto**
8,90 € (Schmidt)
2 - 4 Personen,
ab 8 Jahren
- 090675-60 **Murmel-Mikado**
18,95 € (MB)
2 - 4 Personen,
ab 5 Jahren

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spiellothek

Tipp

aus der Praxis

Ersatzteile

Beim Spielen kommt immer einmal etwas weg: Wenn Sie z.B. Würfel mit speziellen Sondersymbolen oder einzelne Spielkarten ersetzen müssen, wenden Sie sich am besten direkt an den entsprechenden Spieleverlag. Dort wird Ihnen im Normalfall geholfen.

Die Anschrift finden Sie auf der Spielverpackung und in der Spielregel. Außerdem bieten die meisten Verlage diesen Service über die eigene Homepage an. Sammeln Sie die Originalspielanleitungen in einem Ordner.

Sollte doch mal etwas verloren gehen, finden Sie unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort

Spieliothek

die Wege zum Ersatzteil oder zur neuen Anleitung.

Für die Spieliothek geeignet, weil ...

- die Spieler/innen viel Spaß daran haben, in die verschiedenen Rollen zu schlüpfen.
- die Spielfigur einen hohen Aufforderungscharakter hat.



Spiel
fördert
Schule

Empfohlen vom
Ganztageschulverband



Primarstufe
Paket 1



Kalle Kanalratte

Verlag: Haba

Alter: ab 5 Jahren

Autor: Roberto Fraga

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 15 Minuten

Bestell-Nr.: 104544-60

Preis: 8,50 €

Eine der 16 verdeckten Gullykarten zeigt Kalle Kanalratte. Doch nur ein/e Spieler/in weiß Bescheid; alle anderen spielen die Mäusepolizei und bewegen die große Spielfigur genau eine Gullykarte waagrecht, senkrecht oder diagonal weiter. Dann wird diese Karte aufgedeckt.

Wenn Kalle darauf zu sehen ist, gibt es ein Käsestück zur Belohnung und jemand anders übernimmt es, Kalle zu verstecken.

Zeigt die Gullykarte jedoch einen anderen Kanalbewohner, vertauscht die Kalle-Spielerin bzw. der Kalle-Spieler zwei beliebige verdeckte Karten miteinander. Bleibt Kalle acht Runden lang unentdeckt, gibt es ebenfalls ein Käsestück zur Belohnung – natürlich nicht für die erfolgreiche Mäusepolizei! Wer am Ende die meisten Käsestücke hat, gewinnt.

Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19% MwSt.).

Sekundarstufe
Paket 2

Primarstufe
Paket 1



Looping Louie

Verlag: MB

Alter: ab 4 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 10 - 20 Minuten
(je nach Spielerzahl)

Bestell-Nr.: 090503-60

Preis: 27,45 €

Looping Louie sitzt als Pilot in einem kleinen Flugzeug, das seine Runden über die Hühnerhöfe der Spieler/innen dreht.

Gefährlich wird es, wenn das Flugzeug eines der eigenen Hühner berührt: Denn dieses Huhn rollt schnurstracks die Hühnerleiter hinab und ist verloren!

Verhindert werden kann dieser Verlust nur durch das reaktionsschnelle

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- *die Spannung während einer Partie ununterbrochen anhält.*
- *das herumsausende Flugzeug einen hohen Aufforderungscharakter hat und viele Zuschauer anlockt.*

Drücken einer Wippe: Zum richtigen Zeitpunkt berührt, schnellst sie hoch, versetzt dem Flugzeug einen Stoß ... und sorgt so dafür, dass es seine Richtung ändert und auf einen fremden Hühnerhof zusteuert.

Das turbulente Spiel endet, sobald nur noch eine Hühnerhofbesitzerin oder ein Hühnerhofbesitzer Hühner hat und das Spiel somit gewinnt.

Weitere für die Sekundarstufe geeignete Aktionsspiele:

089526-60 **Bamboleo**

46,90 € (Zoch)
2 - 7 Personen,
ab 6 Jahren

090535-60 **Jenga**

17,45 € (Parker)
2 - 10 Personen,
ab 7 Jahren

655629-60 **Ligretto**

8,90 € (Schmidt)
2 - 4 Personen,
ab 8 Jahren

662181-60 **Tipp Kick Classic**

34,50 € (Mieg)
2 Personen,
ab 7 Jahren

090278-60 **Villa Paletti**

29,95 € (Zoch)
2 - 4 Personen,
ab 8 Jahren

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spielothek



Primarstufe
Paket 1

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Mischung aus Gedächtnis- und Geschicklichkeit gut ankommt – nicht nur bei Kindern.
- das Material robust ist und viele Spielerunden aushält.

Turbulento

Verlag: Selecta

Autor: Heinz Meister

Alter: ab 4 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 10 - 15 Minuten

Bestell-Nr.: 695850-60

Preis: 19,95 €

Die halbrunden Spielsteine werden so in das Schachtelunterteil – den Heuhaufen – gelegt, dass die Tiere zu sehen sind. Wer an der Reihe ist, deckt eine Tierkarte auf und lässt dann eine seiner vier Holzkugeln aus ca. 20 cm Höhe in den Heuhaufen fallen.

Wer richtig getroffen hat, wirbelt dadurch den Spielstein um und bekommt seine Holzkugel zurück. Wurde ein falsches Tier oder gar keines umgedreht,

bleibt die Kugel im Heuhaufen liegen. Die Spieler/innen müssen sich gut merken, wo die Tiere nach und nach verschwinden. Denn wenn später eine Karte aufgedeckt wird, zu der kein passendes Tier offen liegt, muss der richtige Spielstein aufgedeckt werden. Gelingt das, gibt es eine Kugel aus dem Heuhaufen zur Belohnung. Sind alle Karten aufgedeckt? Wer die meisten Kugeln hat, gewinnt.



Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).

Sekundarstufe
Paket 2



Ubongo. Das Duell.

Verlag: Kosmos

Autor: Grzegorz Rejchtman

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 Spieler

Spielzeit: ca. 15 - 40 Minuten

Bestell-Nr.: 694166-60

Preis: 15,95 €

Beide Spieler(innen) haben 21 Legeteile und ein identisches Vorlagenblatt. Der Würfel bestimmt, welche Legeteile benutzt werden dürfen. Und schon geht das verzwickte Wett puzzeln los: Wer es zuerst schafft, die vorgegebenen Legeteile so zu platzieren, dass die Legefläche komplett bedeckt ist, ruft: "Ubongo!" und darf seine Spielfigur ein

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Spielregel einfach ist.
- jede Partie Spannung verspricht.
- auch Spiele für zwei Personen gut angenommen werden.

Feld vorwärts ziehen. Wer das Zielfeld zuerst erreicht, gewinnt.

Gefordert sind zum einen Konzentration und Ausdauer, zum anderen flexibles Denken – nur so gelingt es, die Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen. Enthalten sind 2 x 9 Legeblätter mit jeweils 20 Aufgaben: Ein variantenreicher Spielspaß ist also garantiert.

Immer wieder neu!

Die Spiele dieser Gruppe ähneln weitestgehend „Schach“, unterscheiden sich aber davon durch ganz einfache Spielregeln, neue Ideen und eine kürzere Spielzeit.

Ihr Reiz liegt oft in der Kürze und Neuartigkeit der Spielregeln: Diese Spiele dienen der Unterhaltung. Oft helfen sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig und geben einander Tipps. Die einfachen Spielregeln erlauben einen schnellen Einstieg und verlocken dazu, auszuprobieren, wie unterschiedlich sich Partien entwickeln können.



Info

Spiele bieten Rückzugsmöglichkeiten

„Wichtig ist, dass Kinder im Spiel auch mal zur Ruhe kommen. Lebhaft sind sie von alleine“, befand eine Betreuerin, die an der Studie teilgenommen hat.

Diese Denkspiele sind für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Regeln schnell erklärt und leicht zu lernen sind. Trotzdem ist jede Partie völlig anders als die vorhergehende.
- das Planen der eigenen Spielzüge und das Einplanen der Handlungen des Gegners die grauen Zellen fordert.
- es anspruchsvolle Strategiespiele mit kurzer Spieldauer sind.



Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2

Abalone

Verlag: Schmidt Spiele

Autoren: Michel Lalet, Laurent Lévi

Alter: ab 7 Jahren

Spielerzahl: 2

Spielzeit: ca. 20 Minuten

Bestell-Nr.: 679844-60

Preis: 37,50 €

Zwei Spieler/innen erhalten je 14 weiße oder schwarze Glaskugeln, die sie auf einer sechseckigen Spielplatte ablegen. Noch liegen die Kugeln weit voneinander entfernt, doch das ändert sich schnell.

Wer an der Reihe ist, darf eine, zwei oder drei eigene, direkt nebeneinander liegende Kugeln ein Feld weit

bewegen. Es ist erlaubt, die Kugeln vorwärts, rückwärts oder seitwärts zu schieben. Gegnerische Kugeln dürfen nur dann mitbewegt werden, wenn die eigene Kugelgruppe größer ist als die gegnerische.

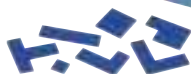
Und genau darauf arbeiten beide Spieler/innen hin: Sie versuchen, gegnerische Kugeln so weit zu schieben, dass diese mit einem lauten „Klack“ von der Spielplatte herunterrollen.

Wer es schafft, sechs Kugeln des Gegners über den Rand der Spielplatte hinauszuschieben, gewinnt.

Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19% MwSt.).

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Blokus

Verlag: Winning Moves

Autor: Bernd Tavitian

Alter: ab 7 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 20 - 30 Minuten

Bestell-Nr.: 090502-60

Preis: 29,95 €

Die Spielsteine bestehen aus unterschiedlich zusammengesetzten Quadraten: Ihre Schüler/innen kennen die Figuren mit vier Quadraten aus „Tetris“. Hier gibt es jedoch auch Figuren aus einem, zwei, drei und fünf Quadraten.

Beginnend in den Ecken des Spielplanes legen die Spieler/innen reihum je einen ihrer 21 Spielsteine ab. Dabei müssen nur zwei Spielregeln beachtet werden: Gleichfarbige Steine müssen direkt aneinander gelegt werden. Sie dürfen sich dabei aber

nur an den Ecken berühren. Niemals dürfen Steine einer Farbe Seite an Seite liegen!

Das Spiel endet entweder, sobald die erste Spielerin bzw. der erste Spieler alle eigenen Steine ablegen konnte oder wenn niemand weitere Steine ablegen kann.

Die Schüler/innen entwickeln immer wieder neue Strategien und überlegen oft auch gemeinsam, ob noch weitere Steine eingesetzt werden können.

Weitere für beide Schulstufen geeignete Denkspiele:

090528-60 Das Spiel

38,50 € (Abacus)
2 - 6 Personen,
ab 8 Jahren

090544-60 DaVinci Code

11,50 €
(Winning Moves)
2 - 4 Personen,
ab 10 Jahren

090533-60 Die guten und die bösen Geister

17,45 €
(Drei Magier)
2 Personen,
ab 8 Jahren

681351-60 Einfach Genial

31,95 € (Kosmos)
1 - 4 Personen,
ab 10 Jahren

133106-60 Just 4 Fun

25,95 € (Kosmos)
2 - 4 Personen,
ab 10 Jahren

090543-60 Pente 19,95 €

(Winning Moves)
2 Personen,
ab 8 Jahren

090534-60 Slotter

24,95 € (MB)
2 Personen,
ab 7 Jahren

090488-60 Tomoko

42,90 € (Selecta)
2 - 4 Personen,
ab 9 Jahren

090531-60 Zatre

27,95 € (Amigo)
2 - 6 Personen,
ab 8 Jahren

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort
Spiellothek



**Für die Spielothek
geeignet weil ...**

- es der Spieleklassiker schlechthin ist.
- es einen hohen Bekanntheitsgrad hat.
- es gerne gespielt wird.

Vier gewinnt

Verlag: MB

Alter: ab 6 Jahren

Spielerzahl: 2

Spielzeit: ca. 10 Minuten

Bestell-Nr.: 089505-60

Preis: 23,95 €

Auch wer sich bisher noch nicht mit Brettspielen beschäftigt hat und nur ganz wenige Spiele kennt, findet hier sicher ein bekanntes Produkt: „Vier gewinnt“ zählt zu den allseits bekannten Klassikern. Das Spiel gibt es bereits seit 1974!

Nur ganz kurz zur Erinnerung die Spielregel: Zwischen den beiden



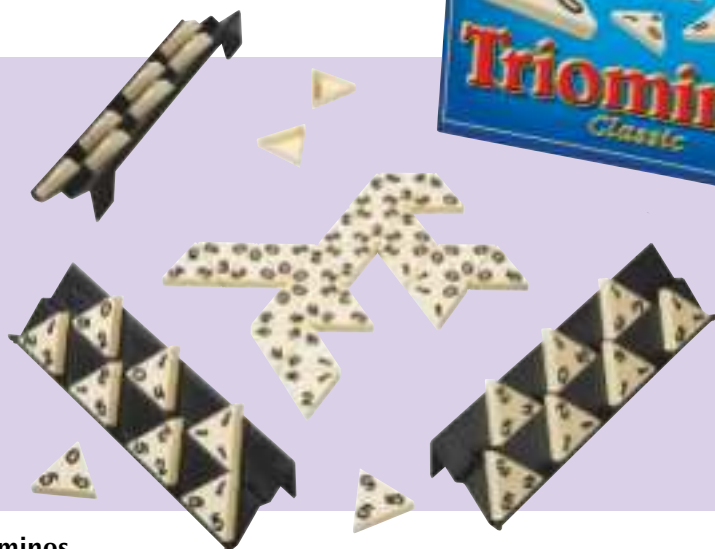
Spieler/innen steht ein blauer Spielrahmen, in den die beiden abwechselnd einen Chip der eigenen Farbe hineinwerfen.

Wer es schafft, vier Chips der eigenen Farbe in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe zu platzieren, gewinnt.



Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).

Sekundarstufe
Paket 2



Triominos

Verlag: Goliath

Autor: Allan Cowan

Alter: ab 6 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 20 Minuten

Bestell-Nr.: 089566-60

Preis: 22,95 €

Die Spielsteine liegen verdeckt in der Mitte des Tisches. Die Spieler/innen ziehen gleich viele Steine – z.B. jeweils sieben bei vier Mitspieler/innen.

Zuerst wird ein Stein als Startstein aufgedeckt. Reihum versuchen die Spieler/innen nun, einen eigenen passenden Stein anzulegen. Wer das schafft, darf sich die Summe der

Zahlen des angelegten Steins als Gewinnpunkte notieren.

Wer keinen Stein aus dem eigenen Vorrat anlegen kann, muss einen Stein aus dem Vorrat nehmen – das kostet jedoch fünf Gewinnpunkte. Die letzte Runde beginnt, wenn die erste Spielerin bzw. der erste Spieler seinen letzten Stein abgelegt hat. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das knifflige Anlegespiel.

Für die Spielothek geeignet weil ...

- es für die Zuschauer genauso spannend ist, wie für die Spieler.
- das Planen der eigenen Spielzüge und das Einplanen der Handlungen des Gegners die grauen Zellen fordert.

Tipp aus der Praxis

Listen und Karteikarten führen

Um einen Überblick zu behalten, sollten Sie alphabetische Listen aller Spiele der Spielothek anlegen und Karteikarten führen.

Die Listen können durch ausgeschnittene Fotos bebildert werden und so einen schnellen Überblick bieten.

Es ist ratsam, den Namen der Ausleiherin oder des Ausleihers auf einer Karteikarte zu verzeichnen. So können auch erst später festgestellte Mängel noch zurückverfolgt und gegebenenfalls behoben werden. In größeren Schulen hat es sich bewährt, ein Spiel nur im Tausch gegen einen Ausweis herauszugeben.

Diesen Ausweis – das könnte auch ein eigener Spieltheke-Ausweis sein – gibt es erst zurück, wenn das zurückgegebene Spiel sorgfältig kontrolliert worden ist.

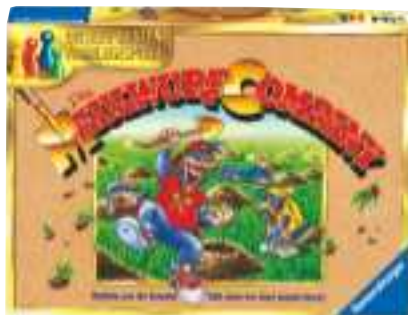
Vorlagen für einen Spielotheks-Ausweis finden Sie im Internet unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort
Spielothek

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Maulwurf Company

Verlag: Ravensburger

Autoren: Virginia Charves,
Bertram Kaes

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 - 4

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Bestell-Nr.: 088920-60

Preis: 19,95 €

Im Schachtelboden befinden sich vier Buddelschichten (= Spielpläne).

Alle Spieler/innen haben eine eigene Buddelmansschaft, die sie durch diese Schichten bis nach ganz unten zur „Goldenen Schaufel“ bringen sollen.

Zugscheiben, die aufgedeckt werden müssen, bestimmen die Zugweite der Maulwürfe: Jede Spielerin bzw. jeder Spieler versucht, möglichst viele eigene Maulwürfe genau in die Buddellöcher zu ziehen. Sind alle Löcher

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- nicht nur die strategische Planung, sondern auch Glück das Spielgeschehen bestimmt.
- die einfachen Spielregeln einen schnellen Zugang erlauben.
- es ein Klassiker mit einem hohen Bekanntheitsgrad ist.

einer Buddelschicht besetzt, wird diese entfernt und alle Maulwürfe, die nicht in den rettenden Löchern, sondern oben auf der Schicht sitzen, scheiden aus.

Nur wer bis zum Schluss Glück hat und seine Züge strategisch planen kann, kommt durch.



Empfohlen vom
Ganztagschulverband

Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).

Sekundarstufe
Paket 2



Jetzt schlägt's 13

Verlag: Ravensburger

Autoren: Rüdiger Dorn

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 - 5

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Bestell-Nr.: 674498-60

Preis: 10,95 €

Ein Spieler deckt eine Karte auf und entscheidet, welche Mitspielerin oder welcher Mitspieler sie vor sich ablegen „darf“. Denn natürlich gibt es gute und eher schlechte Karten. Die erhaltenen Karten liegen nach und nach als Reihen offen vor den Spieler/innen ... so lange, bis die oder der Erste die Zahlensumme von 13 oder mehr vor sich liegen hat. Dann sind nicht nur alle Karten, dann ist auch die Runde verloren. Doch alle anderen dürfen all die eigenen Karten

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- das Spiel sehr einfach zu lernen und sehr spannend ist.
- die Kartengeber/innen sich manchmal sehr freuen – und manchmal kräftig ärgern.

behalten, die neben den Zahlen auch Pluspunkte zeigen. Die übrigen Karten werden abgegeben. Das Spiel geht über mehrere Runden, wobei jedes Mal jemand anders für das Verteilen der Karten zuständig ist. Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Spielend Freunde finden

Diese Spiele für mehr als zwei Personen sorgen oft dafür, dass sich Gruppen zusammenfinden, deren Mitglieder sonst nicht unbedingt miteinander spielen.

Oft sind Würfel oder andere Zufallselemente enthalten: Das Glücks- und Späselement wird betont. Planerisches Handeln ist zwar notwendig, aber gewinnen kann nur, wer auch etwas Glück hat.



Info

Eine Spielrunde beenden

Kinder spielen gerne und wollen eine Partie oft auf jeden Fall beenden.

In der Studie wurde beobachtet, dass Grundschüler/innen beim Abholen durch die Eltern das angefangene Spiel noch zu Ende spielen wollten. Und das, obwohl sie von 8 bis 16 Uhr schon einen langen Schultag hinter sich hatten. Das zeigt die Begeisterung der Schüler/innen beim Spielen.



Info

Oft denken sich Spieler(innen) eigene, zusätzliche Regeln aus. Diese Regeln verändern den Spielverlauf, erleichtern Planungen oder erschweren Spielzüge. Das ist eindeutig kreativ und darüber hinaus auch noch sehr kommunikativ: Denn Hausregeln müssen in der Gruppe abgestimmt, ausprobiert und – falls sie das Spiel doch nicht so verändern wie gewünscht – erneut diskutiert werden.

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Kombination von Konzentration und begrenzter Zeit viele Lacher und lustige Situationen hervorbringt.
- das Spiel wenig Platz benötigt



Empfohlen vom
Ganztageschulverband



Sekundarstufe
Paket 2



Kakerlakensalat

Verlag: Drei Magier

Autor: Jacques Zeimet

Alter: ab 6 Jahren

Spieleranzahl: 2 - 6

Spielzeit: ca. 10 - 20 Minuten

Bestell-Nr.: 696399-60

Preis: 8,95 €

Die Spieler/innen haben die Karten als verdeckte Stapel in der Hand. Wer an der Reihe ist, legt seine oberste Karte offen in der Mitte des Tisches ab und nennt sofort das abgebildete Gemüse. Jede weitere Karte kommt oben darauf. Das hört sich nicht schwierig an. Mit den weiteren Spielregeln wird es jedoch verzwickt, denn die Gemüsearten

dürfen nicht zweimal hintereinander benannt werden. Ein Beispiel: Oben auf dem Stapel liegt eine Tomate. Der nachfolgende Spieler legt auch eine Tomate, muss jedoch eine andere Gemüseart nennen, z.B. „Paprika“. Und der nächste Spieler legt z.B. eine Paprika ab, muss ebenfalls etwas anderes sagen – denn Paprika hat ja gerade der Vorgänger gesagt ...

Wer zu lange zögert oder sich verplappert, bekommt den ganzen Stapel aus der Mitte. Es gewinnt, wer zuerst keine Karten mehr hat.

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Das verrückte Labyrinth

Verlag: Ravensburger

Autor: Max J. Kobbert

Alter: ab 8 Jahren

Spieleranzahl: 1 - 4

Spielzeit: ca. 20 Minuten

Bestell-Nr.: 090319-60

Preis: 29,95 €

Ein Spieleklassiker! Der Spielplan zeigt ein Labyrinth: 16 quadratische Wegekarten sind befestigt, dazwischen liegen 33 bewegliche Wegekarten. Eine weitere Wegekarte wird genutzt, um das Labyrinth zu verändern.

Auf einigen Wegekarten sind Gegenstände oder Wesen abgebildet. Genau diese Abbildungen gilt es, mit der eigenen Spielfigur zu erreichen, denn zu Spielbeginn werden Aufgabenkarten verteilt, die je eine davon zeigen.

Für die Spiellothek geeignet, weil ...

- alle Spieler/innen ständig eingebunden sind, denn jeder Spielzug beeinflusst das gesamte Wegesystem und bringt alle Pläne durcheinander.
- das Spiel zu den Spielklassikern zählt und einen hohen Bekanntheitsgrad hat.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Teilen: Zuerst wird eine Wegekarte an einer beliebigen Karte in das Labyrinth eingeschoben, anschließend wird die eigene Figur bewegt. Die eingeschobene Wegekarte verändert den Verlauf vieler Wege: Sie verlängert manche Gänge, verursacht jedoch auch so manches Mal Sackgassen. Allzu oft ist von diesen Veränderungen nicht nur der eigene Weg, sondern auch der der Mitspieler/innen betroffen.

Weitere für die Primarstufe geeignete Gruppenspiele:

- 696757-60 **Alles Tomate**
8,95 € (Zoch)
2 - 8 Personen, ab 6 J.
- 682198-60 **Das kleine Gespenst**
26,45 € (Kosmos)
2 - 4 Personen, ab 5 J.
- 680871-60 **Geistertreppe**
29,95 € (Drei Magier)
2 - 4 Personen, ab 4 J.
- 674956-60 **Heckmeck am Bratwurmeck**
9,95 € (Zoch)
2 - 7 Personen, ab 8 J.
- 090211-60 **Junior Scrabble**
31,95 € (Mattel)
2 - 4 Personen, ab 5 J.
- 090527-60 **Kai Piranja**
12,90 € (Abacusspiele)
3 - 6 Personen, ab 6 J.
- 090546-60 **Kleine Fische**
6,95 € (Goldsieber)
2 - 4 Personen, ab 7 J.
- 090539-60 **Logi-Geister**
22,95 € (Ravensburger)
2 - 4 Personen, ab 5 J.
- 090999-60 **Mitternachtsparty**
22,95 € (Amigo)
2 - 8 Personen, ab 8 J.
- 088921-60 **Sagaland**
19,95 € (Ravensburger)
2 - 6 Personen, ab 8 J.
- 093856-60 **Suleika**
29,95 € (Zoch)
2 - 4 Personen, ab 8 J.

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter www.wehrfritz.com
Rubrik: Schule/Hort Spiellothek

Gruppenspiele

Tipp

aus der Praxis

Spielregeln archivieren

Sammeln Sie die Originalspielregeln in einem Ordner. In den Spielen selbst sollten nur Kopien liegen, die bei Verlust schnell ersetzt werden können. Bei kurzen Spielregeln kann die Kopie direkt innen in den Schachteldeckel geklebt werden.

Primarstufe
Paket 1

Sekundarstufe
Paket 2



Für die Spielothek geeignet, weil ...

- es Spaß macht und in jeder Spielrunde nebenbei etwas gelernt werden kann.
- die Spieldauer genau richtig ist.
- es einfache und schwierige Fragen enthält, die auf das Alter bzw. den Wissensstand der Schüler/innen abgestimmt werden können.

Spiel des Wissens

Verlag: Jumbo

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 - 6

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Bestell-Nr.: 662594-60

Preis: 22,95 €

Der Spielplan zeigt eine große Spirale. Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt dann die eigene Figur vorwärts. Landet die Figur auf einem normalen Feld, muss eine Frage zum Allgemeinwissen beantwortet werden. Gelingt das, darf noch einmal gewürfelt werden. Auf den besonders gekennzeichneten Planetenfeldern gilt es, Fragen

aus verschiedenen Spezialgebieten zu beantworten. Für die richtige Antwort gibt es einen Wissensring, der auf die Spielfigur gesteckt werden kann. Bei einer falschen Antwort muss die Figur allerdings sieben Felder zurückgesetzt werden. Wer das Zielfeld am Ende der Spirale zuerst erreicht, gewinnt.



Empfohlen vom
Ganztageschulverband

Faire Preisauszeichnung! Alle Preise in € (inkl. 7 bzw. 19 % MwSt.).



Sekundarstufe
Paket 2



Verflixxt

Verlag: Ravensburger

Autoren: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling

Alter: ab 8 Jahren

Spielerzahl: 2 - 6

Spielzeit: ca. 30 Minuten

Bestell-Nr: 136146-60

Preis: 21,45 €

Der Spielplan besteht aus 32 Wegetafeln, die hintereinander ausgelegt werden. Es gibt Plus- und Glückstafeln, die Vorteile verschaffen, aber auch Minustafeln, die Punktabzug bedeuten.

Die Spieler/innen haben jeweils drei Figuren einer Farbe, die sie ins Ziel bringen sollen.

Ein Würfel bestimmt die Zugweite. Verlässt eine Figur eine Wegetafel, auf der keine weitere Figur mehr

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- *das Spiel sehr variabel ist, einfache Regeln hat und viele Möglichkeiten bietet.*

steht, muss dieses Plättchen genommen werden: Das bringt entweder Plus- oder Minuspunkte. Auf den Glückstafeln stehen zu Beginn neutrale Wächterfiguren: Auch sie werden bewegt; manchmal sind sie gut, doch manchmal stören sie auch gewaltig.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler/innen ihre Figuren ins Ziel gebracht haben. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Weitere für die Sekundarstufe geeignete Gruppenspiele:

- 696757-60 **Alles Tomate**
8,95 (Zoch)
2 - 8 Personen, ab 6 J.
- 683776-60 **Ausgerechnet Buxtehude**
12,90 € (Huch)
2 - 6 Personen, ab 10 J.
- 691805-60 **Big Points**
10,95 € (Schmidt)
2 - 5 Personen, ab 8 J.
- 090671-60 **Can't Stop**
19,95 € (Ravensburger)
2 - 4 Personen, ab 9 J.
- 090550-60 **Diamant**
21,45 € (Schmidt)
3 - 8 Personen, ab 8 J.
- 090540-60 **Dumm gelaufen**
9,90 € (Ravensburger)
2 - 6 Personen, ab 10 J.
- 691944-60 **Finito**
10,95€ (Schmidt)
2 - 4 Personen, ab 8 J.
- 674956-60 **Heckmeck am Bratwurmeck**
9,95 € (Zoch)
2 - 7 Personen, ab 8 J.
- 090673-60 **Hai Alarm** 8,95 € (Drei Magier)
2 - 5 Personen, ab 8 J.
- 090527-60 **Kai Piranja**
12,90 € (Abacusspiele)
3 - 6 Personen, ab 6 J.
- 090546-60 **Kleine Fische**
6,95 € (Goldsieber)
2 - 4 Personen, ab 7 J.
- 090551-60 **Schnelldenker**
12,90 € (Amigo)
3 - 6 Personen, ab 12 J.
- 090210-60 **Scrabble**
39,50 € (Mattel)
2 - 4 Personen, ab 10 J.
- 090552-60 **Trivial Pursuit Genus Edition**
52,95 € (Hasbro)
2 - 6 Personen, ab 14 J.



Sekundarstufe
Paket 2



Tipp
aus der Praxis

Auslastung der Spielothek

Die Auslastung einer Spielothek hängt u. a. von den anderen Angeboten im Freizeitbereich und auch vom Wetter ab. Dass Spiele jedoch nicht nur Schlechtwetterbegleiter sind, stellten auch die Teilnehmer/innen der Studie fest: „Bei schönem Wetter sind die Kinder lieber draußen, wenn es allerdings zu heiß wird, kommen sie wieder herein und nehmen das Spielangebot gerne an.“

Gelb gewinnt

Verlag: Kosmos

Autor: TM-Team

Alter: ab 7 Jahren

Spielerzahl: 2 - 8

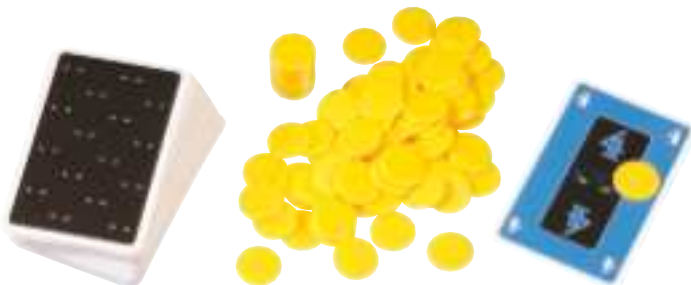
Spielzeit: ca. 20 Minuten

Bestell-Nr.: 090499-60

Preis: 9,95 €

Die Karten zeigen Zahlen von eins bis zehn in Gelb oder Blau. Zu Beginn haben alle Spieler/innen je drei Karten auf der Hand. In der Tischmitte liegen weitere vier Karten offen. Alle übrigen Karten kommen erst später ins Spiel.

Wer eine Karte auf der Hand hat, die dem Wert der offen liegenden Karte(n) entspricht, darf beide bzw. alle diese Karten nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Wer keine



passende Karte hat, legt eine eigene offen zu den anderen in die Mitte.

Chips gibt es zunächst nur, wenn eine Spielerin oder ein Spieler die Karten aus der Mitte komplett abräumt. Ganz zum Schluss werden weitere Chips verteilt: Für die gelbe 7, die meisten gelben und die meisten restlichen Karten. Die Spielerin bzw. der Spieler, der am Ende die meisten Chips hat, gewinnt.

Für die Spielothek geeignet, weil ...

- die Regeln ganz einfach sind.
- es sich locker, flott und witzig spielt.



Tabu

Verlag: Hasbro

Autor: Brian Hersch

Alter: ab 12 Jahren

Spielerzahl: ab 4 Spielern

Spielzeit: ca. 60 Minuten

Bestell-Nr.: 679841-60

Preis: 36,95 €

Gespielt wird in zwei Teams. Eine Spielerin oder ein Spieler zieht eine Karte und versucht, das dort verzeichnete Wort so zu erklären, dass das eigene Team schnell das Richtige rufen kann. Bestimmte Worte sind jedoch verboten: Sie sind allesamt ebenfalls auf der Karte verzeichnet und werden von den Mitgliedern des

Für die Spiellothek geeignet, weil ...

- *sehr viele Spieler/innen mitspielen können.*
- *jede Partie laut und lustig ist und viele Zuschauer/innen anlockt.*

anderen Teams kontrolliert. Wird ein verbotenes Wort genannt, so kommt sofort lautstark der Quietscher zum Einsatz und der Punkt geht an die Kontrolleure. Schnell muss das Reden und Raten gehen, denn wenn die Zeit abgelaufen ist, bekommt das Rate-Team nur für richtig geratene Worte Punkte.

Gemeinsam spielen

Bei einigen Spielen steht das Kennenlernen im Vordergrund. Das Gewinnen und Verlieren ist nicht die Hauptsache: Wichtig sind das gemeinsame Spielen und die Erfahrungen, die die Spielerinnen und Spieler über sich und die anderen sammeln.

Weitere für die Primarstufe geeignete

Kommunikationsspiele:

090538-60 Activity Junior

22,95 € (Piatnik)
3 - 12 Personen,
ab 8 Jahren

090073-60 Tabu Junior

32,50 € (Hasbro)
4 + Personen,
ab 8 Jahren

Ein weiteres für die Sekundarstufe geeignetes

Kommunikationsspiel:

136879-60 Activity Original

36,95 € (Piatnik)
3 - 16 Personen,
ab 12 Jahren

Tipp

aus der Praxis

Spiele-Turniere

Spiele-Turniere sind eine gute Möglichkeit, um auf die Spielothek selbst hinzuweisen oder neue Spiele bekannt zu machen. Aushänge weisen auf das Turnier hin und die Schüler/innen unterstützen bei der Planung und Durchführung.

Besonders geeignet sind Zwei-Personen-Spiele, die nicht so lange dauern.

Zunächst gibt es eine Vorrunde: Wer gewinnt, darf sich sofort in die Liste eintragen und ist in der Hauptrunde.

Wer verliert, darf es mit anderen Mitspieler/innen erneut versuchen. Jeder darf so oft spielen, wie gewünscht.

In der Hauptrunde wird nach dem K.-o.-System gespielt:

Wer verliert, scheidet aus.

Wer gewinnt, kommt eine Runde weiter. Die drei besten Spieler/innen bekommen eine Urkunde oder einen Preis.

Geeignete Zwei-Personen Spiele sind z.B. „Vier gewinnt“ (Seite 20) oder „Abalone“ (Seite 18).

Natürlich können Turniere auch mit Spielen durchgeführt werden, die für mehr als zwei Spieler/innen geeignet sind. Hier sind Spiele mit kurzer Spieldauer sinnvoll, denn eine solche Aktion dauert in jedem Fall länger.

Geeignete Spiele sind z.B. „Halli-Galli“ (Seite 10) oder „Das ver-rückte Labyrinth“ (Seite 24).



Die Spielothek in der Ganztagschule

Autor: Dirk Hanneforth

Bestell-Nr.: 085597-36

Preis: 12,80 €

Der Autor ist Schulleiter der Bielefelder Adolf-Reichwein-Schule, einer Ganztags Hauptschule, deren spielerische Projekte auf Seite 3 vorgestellt werden. Das Buch beschreibt die Arbeit in der Spielothek ausführlich und gibt viele Tipps für die Planung, den täglichen Betrieb und besondere Aktionen.

96 Seiten, inklusive vieler Spiele-Tipps. Broschiert.

Spiele für Vertretungsstunden und Klassenfahrten nutzen

Stellen Sie für Vertretungsstunden oder Klassenfahrten einen Spielekoffer zusammen, der verschiedene geeignete Spiele enthält. Achten Sie auch hier darauf,

dass die Spiele schnell erlernbar sind und eine kurze Spieldauer haben. Bewährt hat sich eine Auswahl von Spielen aus den folgenden Gruppen:

Aktionsspiele

- 089628-60 **Halli Galli** 12,90 €
(Amigo), Seite 10
- 090498-60 **Halli Galli Extreme**
12,45 €
(Amigo), Seite 10
- 090556-60 **Concerto Grosso** 6,45 €
(Amigo)
- 655629-60 **Ligretto** 8,90 €
(Schmidt)

Kommunikationsspiele

- 090538-60 **Activity Junior** 22,95 €
(Piatnik)
- 090073-60 **Tabu Junior** 32,50 €
(MB)
- 679841-60 **Tabu** 36,95 €
(MB), Seite 29

Informationen zu diesen Spielen finden Sie im Internet unter

www.wehrfritz.com

Rubrik: Schule/Hort Spiellothek

Gruppenspiele

- 088920-60 **Maulwurf Company**
19,95 €
(Ravensburger), Seite 22
- 662594-60 **Spiel des Wissens**
22,95 €
(Jumbo), Seite 26
- 090540-60 **Dumm gelaufen** 9,90 €
(Ravensburger)
- 696757-60 **Alles Tomate** 8,95 €
(Zoch)
- 696399-60 **Kakerlakensalat** 8,95 €
(Drei Magier), Seite 25

Denkspiele

- 679844-60 **Abalone** 37,50 €
(Parker), Seite 18
- 090502-60 **Blokus** 29,95 €
(Winning Moves),
Seite 19
- 089505-60 **Vier gewinnt** 23,95 €
(MB), Seite 20
- 090534-60 **Slotter** 24,95 €
(MB)

Tipp

aus der Praxis

Spiele im Unterricht

Manche Spiele lassen sich auch ohne große Veränderungen in ein Spiel für eine Schulkasse umwandeln: Nutzen Sie z.B. die Fragekarten vom „Spiel des Wissens“ (auf Seite 26) für ein Quizspiel, in dem Sie oder Ihre Schüler/innen in die Rolle des Quizmasters schlüpfen. Oder spielen Sie „Tabu“ mit zwei großen Gruppen, in denen die Aufgaben klar aufgeteilt sind.

Wichtig: Während des Unterrichts sollten der spielerische Aspekt und die Kommunikation im Vordergrund stehen. Das Gewinnen und Verlieren sollte in den Hintergrund rücken.

Spiel und Schule gehören zusammen!

Das Resümee einer Betreuerin, die im Rahmen der Studie befragt wurde: „Das Medium Spiel ist einfach nicht wegzudenken.

Die Kinder bringen auch von selbst Spiele mit. Spiele sind vielfältig einsetzbar, können Kinder zusammenbringen, trösten.“



Für Ihre Spielothek – alle Spiele-Kategorien in einem Paket:

- vom Fachteam der Studie zusammengestellt
- optimale Spielezusammenstellung für die Spielothek
- guter Mix von Spielen aus allen Kategorien · von Schülern und Lehrern empfohlen
- in der Praxis erprobt · einfach zu bestellen mit Preisvorteil 10%

Primarstufe
Paket 1

Bestell-Nr. 093560-60



statt ~~359,05~~

323,-

Sekundarstufe
Paket 2

Bestell-Nr. 093561-60



statt ~~431,45~~

388,-

Spielothek ergänzen

Ergänzen Sie Ihre Spielothek
und sparen Sie

10 %

10 %

Ab einem Bestellwert über 200 €* aus
dieser Broschüre erhalten Sie einen
Rabatt von 10 %.

10 %

Bitte füllen Sie den Bestellschein
sorgfältig aus.

10 %

*Gilt für Spiele aus dieser Broschüre.

10 %

10 %



Unter www.wehrfritz.com Rubrik: Schule/Hort Spielothek finden Sie:

- alles über die hier erwähnten Spiele, auch über die Titel, die nicht in den Spielpaketen enthalten sind,
- die Studie „Spiel fördert Schule“ zum Download,
- Termine und Informationen zu den Wehrfritz-Seminaren „Spiel fördert Schule“,
- eine große Auswahl an Spielen zum Bestellen im Shop.

Wehrfritz
fördern • bilden • erleben

Unter www.fachgruppe-spiel.de finden Sie:

- Informationen zu den Tätigkeitsschwerpunkten der Fachgruppe,
- Informationen und Kontaktdaten aller Mitglieder,
- die Studie „Spiel fördert Schule“.



Bestellnummer	Menge	Artikel-Bezeichnung	Einzelpreis € inkl. MwSt.	Gesamtpreis € inkl. MwSt.
0 9 0 5 3 8 - 6 0		Activity Junior	2 2 , 9 5	
1 3 6 8 7 9 - 6 0		Activity Original	3 6 , 9 5	
6 9 6 7 5 7 - 6 0		Alles Tomate	8 , 9 5	
6 8 3 7 7 6 - 6 0		Ausgerechnet Buxtehude	1 2 , 9 0	
0 8 9 5 2 6 - 6 0		Bamboleo	4 6 , 9 0	
6 9 6 9 0 4 - 6 0		Beppo der Bock	2 7 , 5 0	
6 9 1 8 0 5 - 6 0		Big Points	1 0 , 9 5	
1 0 4 2 3 4 - 6 0		Burgritter	2 5 , 9 5	
0 9 0 6 7 0 - 6 0		Camouflagage Nordpol	1 6 , 9 5	
0 9 0 6 7 1 - 6 0		Can't Stop	1 9 , 9 5	
0 9 0 5 4 4 - 6 0		Da Vinci Code	1 1 5 0	
0 9 0 5 2 8 - 6 0		Das Spiel	3 8 5 0	
0 9 0 5 5 0 - 6 0		Diamant	2 1 4 5	
0 9 0 9 0 0 - 6 0		Didi Dotter	3 2 9 5	
0 9 0 5 3 3 - 6 0		Die guten und die bösen Geister	1 7 4 5	
0 9 0 5 4 0 - 6 0		Dumm gelaufen	9 9 0	
6 9 1 9 4 4 - 6 0		Finito	1 0 9 5	
6 8 0 8 7 1 - 6 0		Geistertreppe	2 9 9 5	
6 7 4 9 5 6 - 6 0		Heckmeck am Bratwurmeck	9 9 5	
0 9 0 6 7 4 - 6 0		Hüpf, hüpf Hurra!	1 8 9 5	
0 9 0 5 3 5 - 6 0		Jenga	1 7 4 5	
0 9 0 2 1 1 - 6 0		Junior Scrabble	3 1 9 5	
1 3 3 1 0 6 - 6 0		Just 4 Fun	2 5 9 5	
0 9 0 5 2 7 - 6 0		Kai Piranja	1 2 9 0	
6 9 6 3 9 9 - 6 0		Kakerlakensalat	8 9 5	
1 0 4 5 4 4 - 6 0		Kalle Kanalratte	8 5 0	
0 9 0 5 4 6 - 6 0		Kleine Fische	6 9 5	
6 5 5 6 2 9 - 6 0		Ligretto	8 9 0	
0 9 0 5 3 9 - 6 0		Logi-Geister	2 2 9 5	
0 9 0 9 9 9 - 6 0		Mitternachtsparty	2 2 9 5	
0 9 0 6 7 5 - 6 0		Murmel-Mikado	1 8 9 5	
0 9 3 8 6 1 - 6 0		Pentago	2 4 9 5	
0 9 0 5 4 3 - 6 0		Pente	1 9 9 5	
0 8 8 9 2 1 - 6 0		Sagaland	1 9 9 5	
0 9 0 2 1 0 - 6 0		Scrabble	3 9 5 0	
0 9 0 5 5 1 - 6 0		Schnelldenker	1 2 9 0	
0 9 0 5 3 4 - 6 0		Slotter	2 4 9 5	
0 9 3 8 5 6 - 6 0		Suleika	2 9 9 5	
6 7 9 8 4 1 - 6 0		Tabu	3 6 9 5	
0 9 0 0 7 3 - 6 0		Tabu Junior	3 2 5 0	
0 9 0 6 7 6 - 6 0		Tower of Logic „inferno“	2 6 9 5	
0 8 9 5 6 6 - 6 0		Triominos	2 2 9 5	
0 9 0 5 5 2 - 6 0		Trivial Pursuit Genus Edition	5 2 9 5	
0 9 0 6 7 2 - 6 0		Tsuro	2 6 9 5	
6 9 5 8 5 0 - 6 0		Turbulento	1 9 9 5	
6 7 4 7 9 5 - 6 0		Ubongo. Das Duell.	3 3 5 0	
0 9 0 2 7 8 - 6 0		Villa Paletti	2 9 9 5	
6 9 6 3 3 0 - 6 0		Würfel-Bingo	1 0 9 5	
0 9 0 5 3 1 - 6 0		Zatze	2 7 9 5	

Übertrag von Seite 1

200 €

mit Einzelspielen erreicht?

Sie erhalten 10% Rabatt.

Summe

Bitte nicht vergessen: Tragen Sie Ihre Adresse auf Seite 1 ein und faxen Sie beide Seiten.

