

KOOPERATIVE SPIELE



*Spieleschatz
für die Familie*

WIE KINDER UND ELTERN EIN TEAM WERDEN

Kooperative Spiele

Für mich war es bei meiner Tochter seltsam, als ich mit ihr Gesellschaftsspiele begann zu spielen und wir plötzlich „gegeneinander“ spielten. Manchmal war die Stimmung hinterher gedrückt oder ich stand während es Spieles vor der Entscheidung, ob ich sie lieber des lieben Friedens willen gewinnen lasse. So habe ich mich auf die Suche gemacht und bin fündig geworden! Gerade bei den Gesellschaftsspielen gibt es tolle Möglichkeiten, wie wir mit unseren Kinder zusammen arbeiten können. Und die Stimmung ist hinterher einfach viel besser, wenn wir es mal wieder geschafft haben, alle Orks davon abzuhalten, dass sie unsere Burg einnehmen!

Wer mehr zu Kooperation wissen möchte und warum sie so wichtig in der Förderung unserer Kinder ist, kann in meinem Blog unter www.familienpraxis-lang.de stöbern, da gibt es einige Artikel zum Thema.

Hier gibt es nun die ultimative Zusammenstellung aller unserer Lieblingsspiele – von Spiele für Kleinere bis hin zu Spielen für Familien mit älteren Kindern!

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Simone



© 2012 Ravensburg

1. Tempo kleine Fische

Das Spiel war eines der ersten Gesellschaftsspiele, die wir mit beiden Kindern ab 2-3 Jahren gespielt haben. Das Spiel kann bereits ab zwei, ansonsten mit so vielen Personen gespielt werden, wie lustig sind :-)

Die Geschichte:

Zwei FischerInnen wollen die vier Fische fangen, die im Fluß herumschwimmen. Die Fische – das sind wir – wollen so schnell wie möglich den sicheren Ozean erreichen.

Abwechselnd wird gewürfelt. Durch den Farbwürfel wird entschieden, ob entweder das Boot mit den FischerInnen (rot, grün) oder die Fische (gelb, blau, rosa, gelb) nach vorne geschoben werden.

Ein großes Bibbern und Bangen entsteht, wenn das Boot einem Fisch, der nicht schnell genug ist, zu nahe kommt! :-O

Definitiv Spaßfaktor mit den Kleinsten! :-)

Tipp:

Wir waren immer enttäuscht, weil die FischerInnen meistens gewonnen haben. So haben wir den Spielaufbau eigenständig geändert. Statt die Fische wie in der Spielbeschreibung vorgegeben in die Mitte des Flusses zu setzen, positionieren wir sie nur drei Schritte vor dem Ozean. So haben sie eine realere Chance und es ist trotzdem noch spannend!

Preis: ca. 7 Euro (Stand Dezember 2020)



2. Ratzeputz

Die Geschichte:

Eine Hasenfamilie versucht, der Gartenzwergerin Tilly (eigentlich ein Zwerg, aber wir haben umgetauft ;-)) ihre mühsam gepflanzten Karotten wegzuknabbern. Wir als Tilly und müssen versuchen, selbst die Möhrchen zu ernten, bevor sie nach unten zu den Hasen durchfallen.

Das Spiel hat eine schöne Haptik, die Möhren sind mit Magneten an dem Grünzeug befestigt und schön groß und grifffest. Sie werden in eine Drehscheibe gesteckt, die auch das Spielfeld darstellt. Tilly hüpfte je nach Würfelzahl auf den Steinen dazwischen hin und her und pflanzte und erntete im Wechsel. Die Drehscheibe muss nach jeder Pflanzung gedreht werden und an zwei Stellen wird die Möhre vom Grünzeug getrennt und fällt nach unten durch.

Fazit:

Besonders anfordernd wird das ganze dadurch, dass diese beiden Stellen durchwechseln – dies erfordert besondere Aufmerksamkeit. Deshalb ist es tatsächlich auch für die Erwachsenen eine Denkaufgabe!

Lernaufgabe für die Erwachsenen:

Ich habe gemerkt, dass hier gut geübt werden kann, sich als Erwachsene nicht in den Vordergrund zu schieben. Entscheidungen der Kinder vielleicht zu besprechen oder auch einfach mal zu akzeptieren... Es können gemeinsame Entscheidungsfindungsprozesse ohne Handlungsdruck quasi „im Spiel“ geübt werden! Yippieh!

Wir haben das Spiel ab vier gespielt. Das Spiel kann ab zwei Leuten mit so vielen Personen gespielt werden, wie lustig sind :-)

Preis: 65 Euro, günstiger ist es manchmal über ebay Kleinanzeigen



3. Gruselgrütze

Geschichte:

Hier ist leider die Hexe wie so oft als „Böse“ verunglimpft, aber es ist immerhin eine schöne, sympathische Spielfigur aus Holz.

Es gibt keinen Würfel, sondern einen Hexenkessel, der ordentlich geschüttelt und dann vorsichtig ausgeschüttet werden muss. Eine Kante im Inneren des Kessels verhindert, dass alle bunten Plättchen herausfallen, wieviele es sind, ist vom Zufall und der eigenen Vorsicht abhängig. Das ist deshalb wichtig, da nur drei Plättchen von jeder Farbe benötigt werden, um ein Reagenzglas zu füllen. Wird das vierte Plättchen herausgeschüttelt, explodiert das Ganze und alle Reagenzgläser müssen nun geleert werden.

Derweil schreitet die Hexe auf Teppichfliesen mit jedem Wurfversuch einen Schritt nach vorne. Ziel ist es, vor der Hexe einen Zaubertrank fertig gebraut zu haben. Mit jedem erfolgreich gefüllten Reagenzglas gibt es eine Zutat dafür, die den Hexenkessel nach und nach füllt.

Besonderer Reiz ist das Schütteln der Plättchen mit der verbundenen Unsicherheit, wieviel herauskommt. Das macht auch schon unser Kleinsten gerne, auch wenn er den Sinn des Spiels noch nicht versteht.

Wie immer können ab zwei Personen so viele mitmachen, wie lustig sind :-)

Preis: 30-40 Euro



4. Wasserratten in Sicht (von Haba)

Aufgabe ist es, einem Leuchtturmwärter zu helfen, dessen Turmlicht ausgefallen ist. Dies geschieht, indem mehrere andere Türme gebaut und mit einem Licht ausgestattet werden – erreicht wird dies durch Erwürfeln von Farben. Gespielt wird im Wettlauf mit einem Schiff, welches – sollten die neuen Leuchttürme nicht rechtzeitig erbaut worden sein – an den Klippen zerschellen muss.

Schöner einfacher Aufbau, meine Tochter hat es lange sehr gern gespielt. Es kann ab zwei Personen gespielt werden.

Preis: nurnoch gebraucht zu erhalten, z.B. über ebay Kleinanzeigen



5. Hubi

Hubi ist ein elektronisches Spiel – das heißt, es gibt eine Spielanleitung, die aus einem Kompass spricht. Es werden also Batterien benötigt.

Geschichte:

Von der Personenzahl gibt es eine Begrenzung, gespielt wird von 2 – 4 Menschen. Diese sind als Häsinnen und Mäuseriche unterwegs, um ein Schlossgespenst – nämlich Hubi – zu fangen. Dieses spukt in einem Haus herum, in dem auch das Spiel stattfinden.

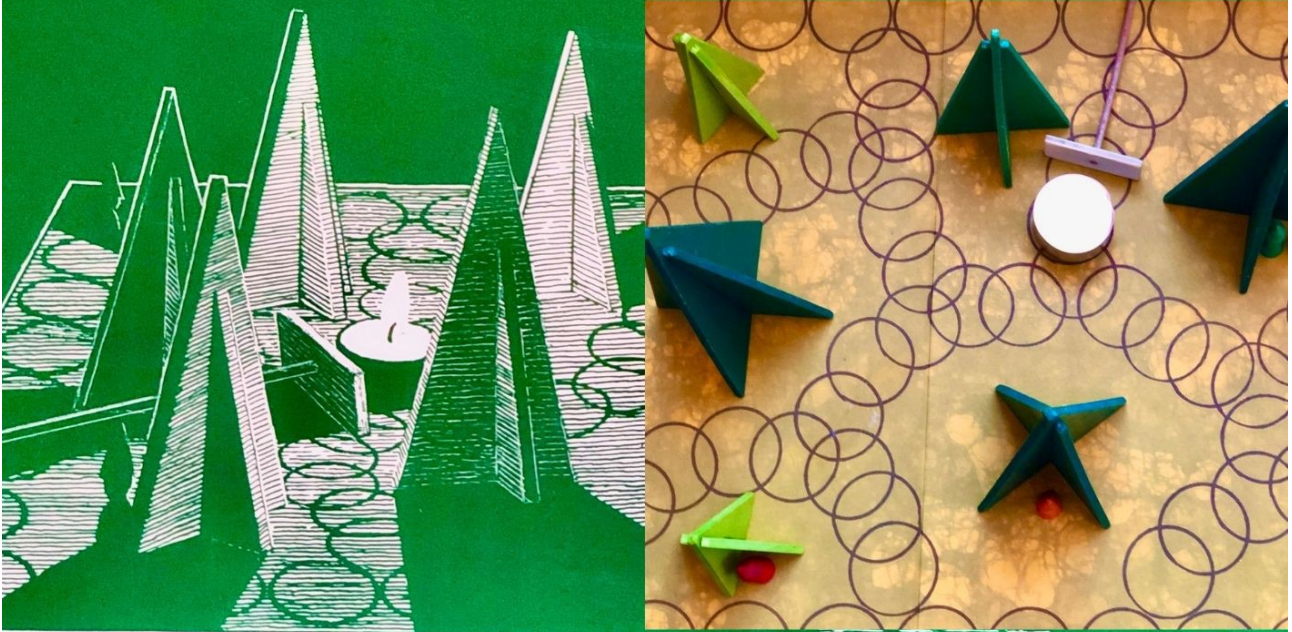
Durch Drücken der Kompassstasten können nun die Hasen und Mäuse versuchen, in dem Haus herumzulaufen. Ihnen wird entweder eine Freigabe erteilt oder durch einen Mauer der Weg versperrt. Diese Türen oder Mauern, zusätzlich gibt es noch Hasenfenster und Hauslöcher, werden in dem Haus eingesteckt, so dass nach und nach einzelne „Zimmer“ entstehen.

Aufgabe:

Es gibt zwei Teile, die nacheinander gelöst werden müssen.

Preis: ca. 30 Euro

Waldschattenspiel®



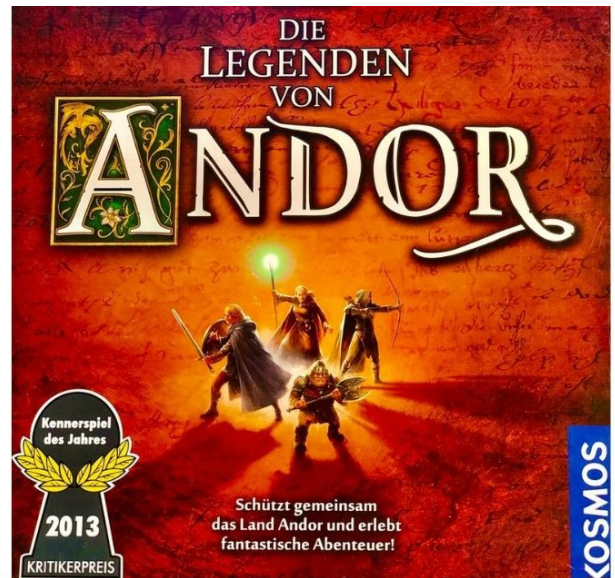
6. Waldschattenspiel

Dies ist ein Spiel für die dunkle Jahreszeit, denn es wird ganz unbedingt Dunkelheit und ein Teelicht benötigt. Dieses wird mit einem Schieber auf Feldern durch einen Wald geschoben, so dass die Holzbäume immer neue Schatten werfen. Neben dem Licht gibt es noch Zwerginnen und Zwerge, die sich im Schatten aufhalten müssen, denn werden sie von einem Lichtstrahl getroffen, sind sie „verzaubert“ und müssen von einem anderen Zwerglein erlöst werden. Die Zwerge starten alle hinter einem eigenen Baum und dürfen nach jedem Zug des Lichtes die Plätze wechseln – einen Lichtstrahl zwischen Bäumen zu „überspringen“ ist allerdings nicht erlaubt. Gewonnen haben die Zwerginnen, wenn sie sich alle hinter einem Baum treffen. Klingt zunächst erstmal kompliziert, wir hatten anfänglich auch eine „Einspielphase“, doch inzwischen ist es zum Lieblingsspiel unserer Tochter geworden.

Im Dunkeln zu spielen und die Spannung wie der Schatten fällt, macht eine ganz eigene heimelige und zugleich spannende Stimmung. Wer das Licht ist, wechseln wir immer durch, so dass alle mal „böse“ sind.

Wir haben angefangen, es mit unserem fünfjährigen Kind zu spielen. Es gibt sechs Zwergfiguren, es können aber auch noch mehr Personen mitdiskutieren und spielen, wenn gewünscht.

Preis: ca. 30 Euro (zu beziehen über den Walddorfshop)



EARA
Zauberin aus dem Norden
Rang 34

Sonderfähigkeit: Eara kann pro Kampfrunde – sofort nach dem Würfeln – ihren geworfenen Würfel auf die **gegenüberliegende** Seite drehen. So wird z. B. aus der „1“ eine „6“! Beim „Gemeinsam kämpfen“ kann das statt des eigenen Würfels ein Würfel eines anderen Helden sein.

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

7. Andor

Eines meiner absoluten Lieblingsspiele für Erwachsene, an dem aber auch schon größere Kinder mitspielen können, ist Andor. Das tolle an kooperativen Spielen ist tatsächlich, dass durch das Reden, den Austausch und das gemeinsame Entscheiden, Jüngere quasi „mitgezogen“ werden. Allerdings war es manches mal schon so spannend, dass zum Schluss mein Mann und ich mehr oder weniger das Ruder an uns gerissen haben und unser Kind etwas zu kurz kam. Was sie aber nicht daran hindert, wieder mitspielen zu wollen. Seitdem wir noch ein kleines Kind haben, können wir es allerdings nicht mehr spielen, denn ein Spielabenteuer dauert relativ lange und die ganzen Figuren werden mit Vorliebe umgeworfen.

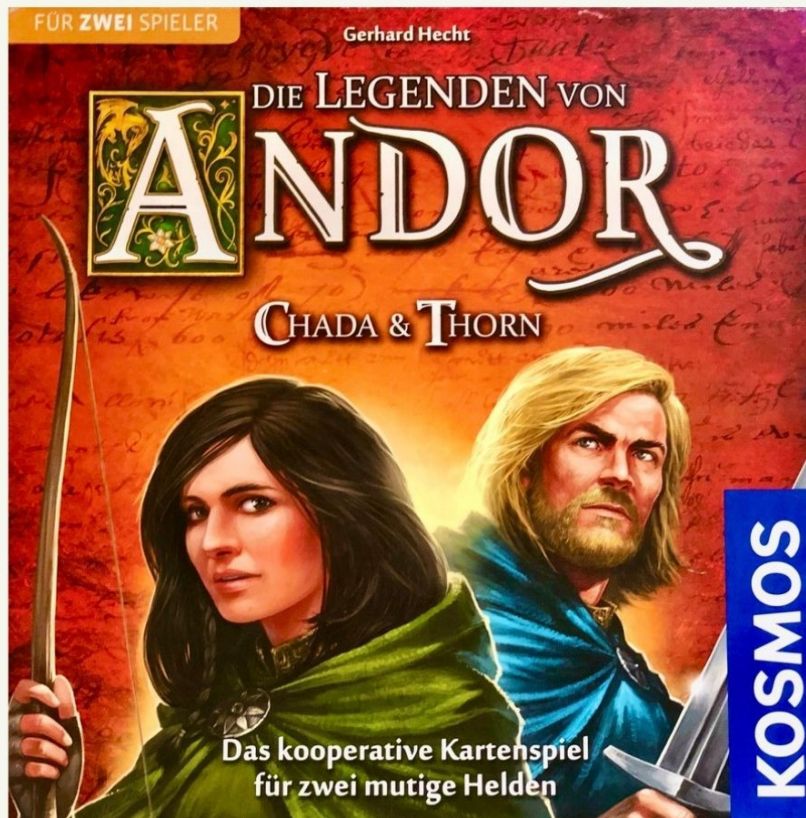
Geschichte:

Es gibt insgesamt acht Heldinnen und Helden – schon dies ist einer eigenen Bemerkung wert: Sowohl Männer als auch Frauen sind ausgearbeitete Spielfiguren. Es gibt also einen Zauberer und eine Zauberin, eine Zwergin und ein Zwerg, eine Bogenschützin und einen Bogenschütze sowie einen Schwertkämpfer und eine Schwertkämpferin. Es können jedoch noch vier Personen spielen, d.h. alle entscheiden sich für eine Figur. Diese hat dann bestimmte Fähigkeiten. Auf dem riesigen Spielfeld werden sowohl die „Guten“ also auch die „Bösen“ - das sind Orks und weitere mutierte Monstergestalten aufgestellt.

Es gibt fünf Abenteuer, die jedes Mal anders verlaufen. Im ersten Abenteuer beispielsweise muss eine Burg verteidigt und ein Heilkraut für den erkrankten König gefunden werden. Dafür ist nur eine bestimmte Anzahl von „Tagen“ Zeit, die an einer Zeitleiste am Rand ablaufen. Die Heldinnen und Helden können sich vorwärts bewegen, indem sie von ihrem Tag Stunden investieren. Je nach Auftrag können dann Monster bekämpft (mittels Auswürfeln) oder umgangen werden.

Auch wir als ungeübte Rollenspieler sind durch die „Losspielanleitung“ schnell ins Spielen gekommen und sehnen uns nach den Zeiten, wenn auch der Kleine endlich die Geduld hat, mitzuspielen!

Preis: ca. 30 Euro



8. Andor: Chada und Thorn

Aufgrund des Brettspiels, das uns begeistert hat, haben wir auch die etwas höhere Investition für das Andorspiel für zwei Personen nicht gescheut und auch dies nicht bereut. Das Spiel ist nur für zwei Personen konzipiert. Es hat sehr viel kleiner Spielpläne und die Fortbewegung geschieht mittels Karten, die immer wieder neu hinten angeordnet werden.

Die Geschichte ist in den Rahmen des „großen“ Andorspiels eingebettet – zwei der AbenteurerInnen erleben ein eigenes Abenteuer. Sie sind auf einer unbekannten Insel gestrandet, auf der ein Fluch liegt. Vor diesem müssen sie fliehen und an einer vorgegebenen Stelle ankommen.

Wer das große Spiel mag, wird auch an der Zweipersonen-Version Freude haben. Geeignet für Eltern an Abenden, wenn die Kinder mal früh ins Bett gegangen sind.

Preis: ca. 70 Euro



9. Hanabi

Hier handelt es sich um ein reines Kartenspiel, das sehr viel Mitdenken erfordert. Der besondere Reiz liegt darin, dass die Karten VERKEHRT herum auf der Hand aufgesteckt werden – es sehen also alle die eigenen Karten außer die Person selbst. Es dürfen aber abwechselnd Tipps gegeben werden, welche Zahl oder welche Farbe eine Karte hat, denn alle müssen immer reihum eine Karte ablegen und eine neu ziehen.

Ziel:

Die Kartenspielenden haben die Aufgabe, durch das Anlegen von Karten in der Mitte ein „Feuerwerk“ zu entzünden – in bildlichem Sinne: auf den Karten sind bunte Feuerwerksblumen abgebildet.

Dafür müssen in numerischer Reihenfolge von 1 bis 5 Zahlenkarten in fünf Farben angelegt werden. Sind diese fünf Stapel vollständig. Was passieren kann, ist, dass leider einige Farben nicht vollständig sind – dann gibt es abgestufte Beschreibungen, wie das Feuerwerk gewertet wird.

Besonderer Reiz des Spieles ist es, dass es erstaunlich schwierig ist, sich sowohl die eigenen Karten zu merken, wenn es einen Tipp dazu gab und gleichzeitig die Strategie für andere und mit anderen zu planen, da ja immer einige Informationen fehlen. Schwierig ist dabei, nicht zu viel verraten und damit den Spielgedanken zu hintergehen. Dennoch ist es gut machbar und hat deshalb ein hohes Erfolgserleben, verlangt aber einiges an Gehirnschmalz und lässt sich nicht so nebenbei mal schnell spielen.

Preis: ca. 7 Euro

10. Weitere kooperative Spielideen

Generell gilt: Fast jedes Konkurrenzspiel hat auch die Möglichkeit, es kooperativ umzuwandeln. Zum Beispiel kann Memory so gespielt werden, dass abwechseln die Bildpaare gesucht und gefunden werden müssen und dann auf einen gemeinsamen Stapel gelegt werden.

Gerne spielen wir auch „Das verrückte Labyrinth“. Auch hier besteht die Möglichkeit, nacheinander die Schätze auf den Karten abzulaufen und sich dabei abzusprechen, wer welchen Schatz nimmt. Ziel ist es dann, möglichst geschickt das Labyrinth zu verschieben und gemeinsam die Schätze zu bergen. Sind Kinder Konkurrenzspiele schon zu sehr gewöhnt, ist es einfacher mit einem neuen Spiel zu beginnen. Die „Umdeutung“ gelingt vor allem, wenn Kinder am Beginn der Gesellschaftsspiele stehen oder Kooperation in anderen Settings nichts ganz neues ist.