

Spiele für 2

Inhaltsverzeichnis



1. Striche streichen
2. Käsekästchen
3. Bienenstock
4. Paare bilden
5. Von Punkt zu Punkt
6. Punkte verbinden
7. Schatzsuche
8. Schiffe versenken
9. Code-Knacker / Master Mind
10. Fuchs und Hühner
11. Wolf und Schafe
12. Hundefänger
13. Im Dunkeln tappen
14. Twixt
15. Der Wurm
16. Wer muss zuletzt ziehen?
17. Galgenmännchen
18. Kreuzwörtertsel
19. Zeitungslesen
20. Gefüllte Kalbsbrust



Nummer 1 – 16 sind strategische Spiele
Spiele eure SuS diese Spiele öfters, können sie vielleicht gute Strategien entdecken und manche, geschickte Vorgehensweisen sogar evt. mathematisch begründen.

Nummer 17 – 20 sind Sprachspiele

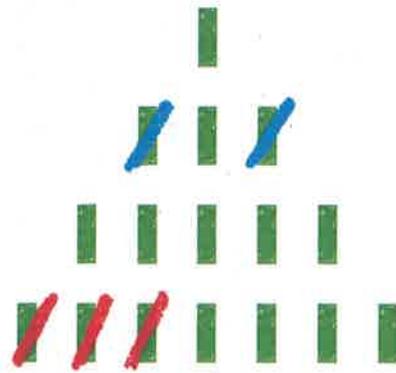
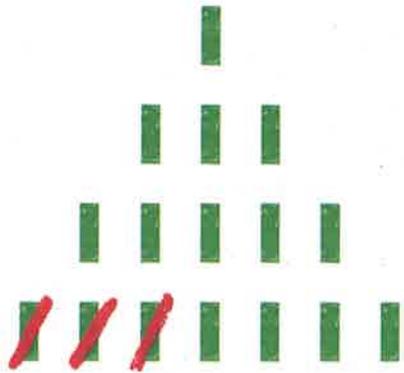
Ich hoffe, ich kann euch mit dieser Spiele-Sammlung etwas unterstützen und wünsche euch allen gute Gesundheit und viel Spass beim Ausprobieren.
Mit Lieben Grüssen

Karin Maier im März 2020

Striche streichen - Anleitung

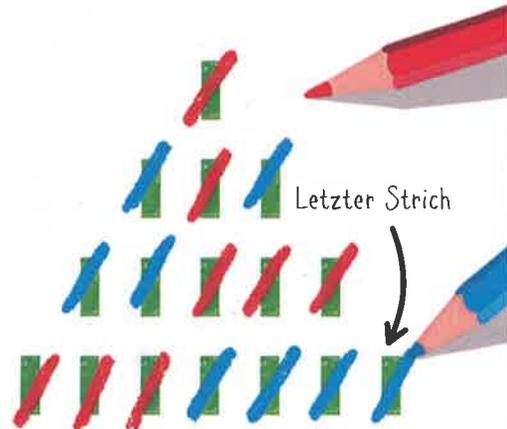
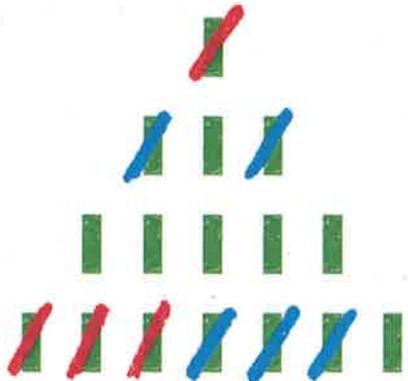
1 Spieler 1 (rot) streicht in einer Reihe 1 bis 3 Striche aus. Er darf jedoch nur in einer Reihe wegstreichen.

2 Nun darf Spieler 2 (blau) ein paar Striche abstreichen. Er kann die gleiche Reihe wählen wie Spieler 1 oder eine andere.



3 Gewonnen hat, wer den letzten Strich durchstreicht.

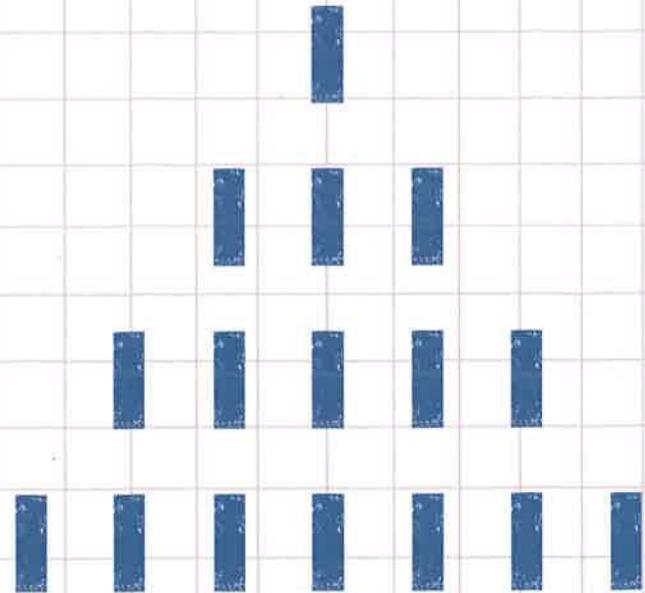
4 Gewinner ist diesmal Spieler 2.



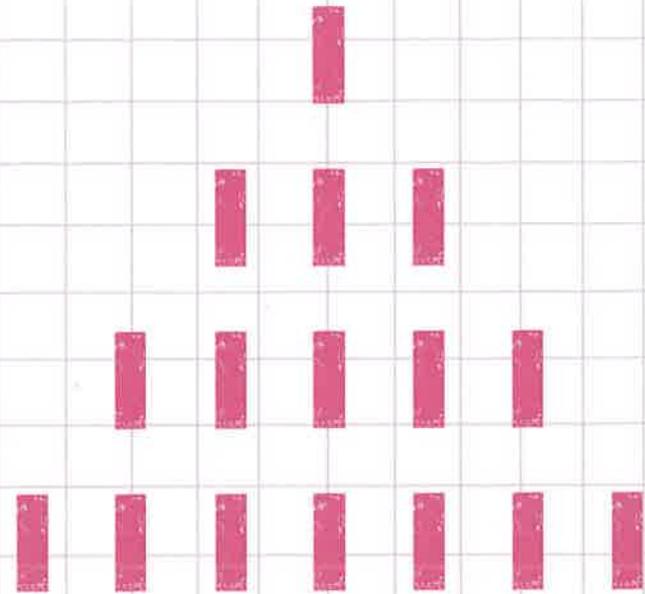
Striche streichen

1

Spiel 1



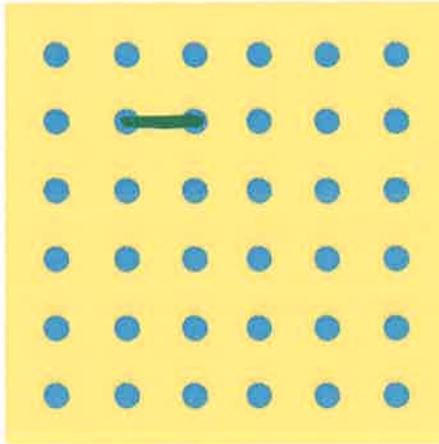
Spiel 2



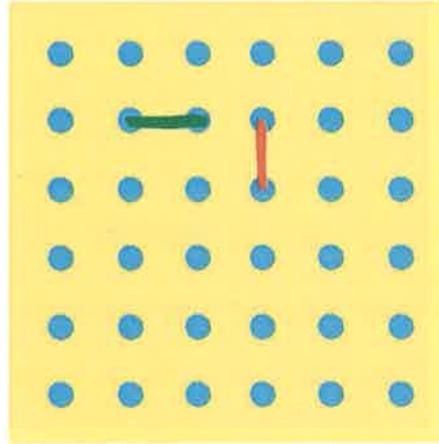
Die  - Pyramide könnte man auch mit Streichhölzer legen. Statt Striche durchstreichen, können die Spieler Streichhölzer wegnehmen.

Käsekästchen - Anleitung

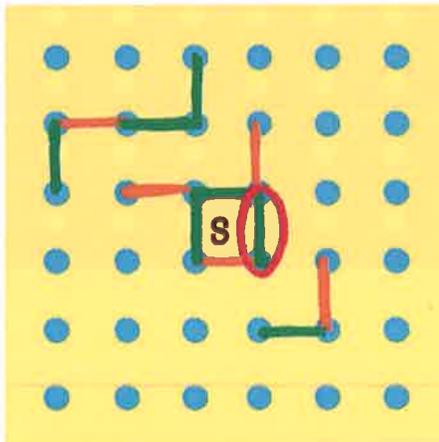
1 Spieler 1 (grün) verbindet zwei Punkte mit einem waagerechten oder senkrechten Strich.



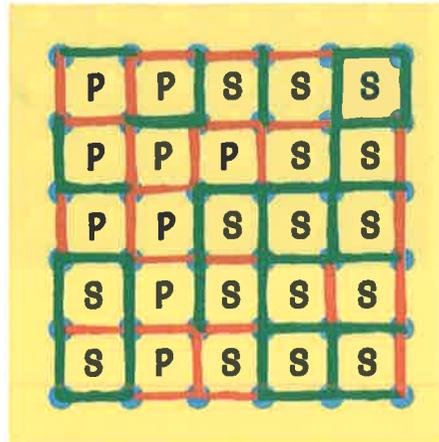
2 Spieler 2 (orange) zeichnet nun einen zweiten waagerechten oder senkrechten Strich ein.



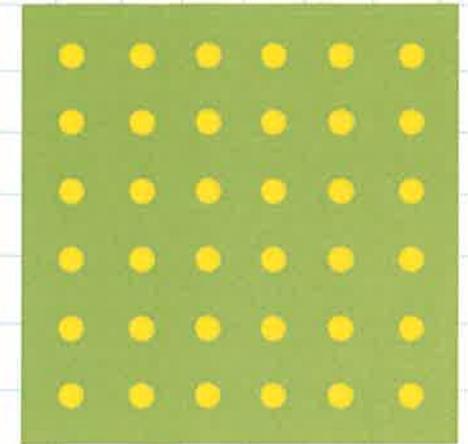
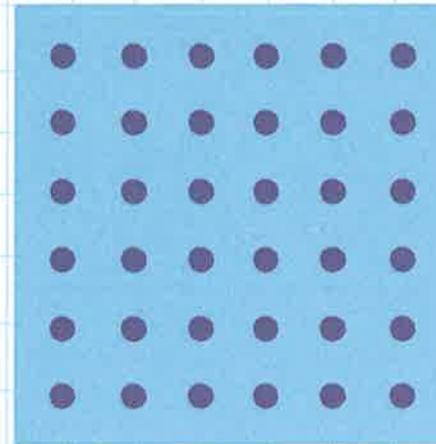
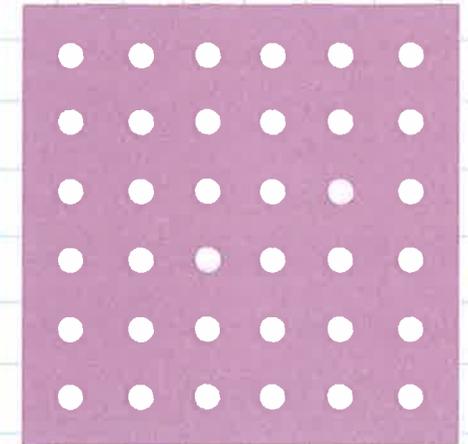
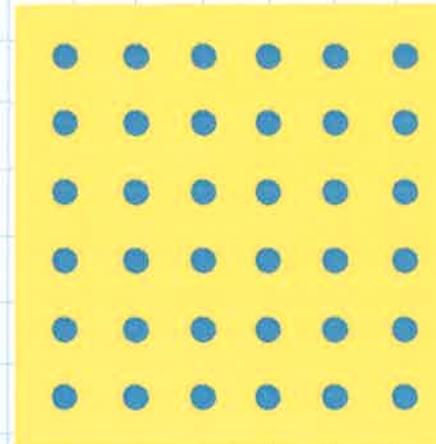
3 Ziel ist, möglichst viele Kästchen mit dem letzten Strich zu schließen. Der Spieler, der ein Kästchen fertigstellt, trägt den Anfangsbuchstaben seines Namens ein und zieht den nächsten Strich.



4 Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Kästchen. Gewinner dieser Runde ist Spieler 1.

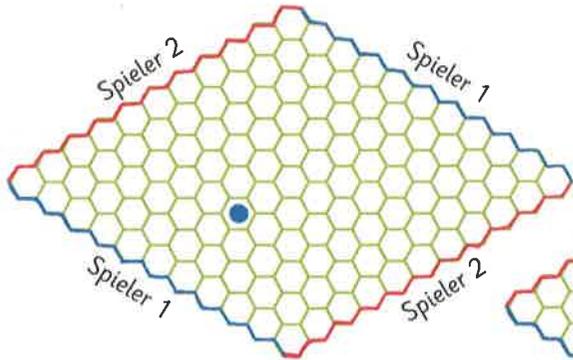


Käsekästchen

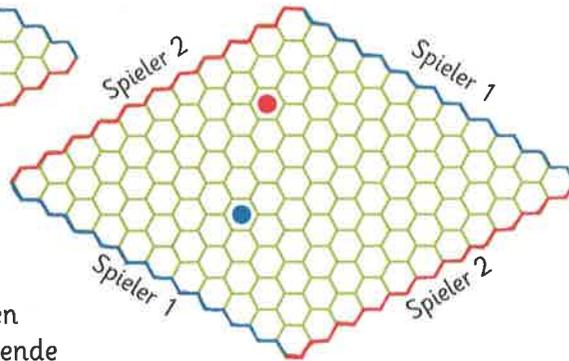


Bienenstock - Anleitung

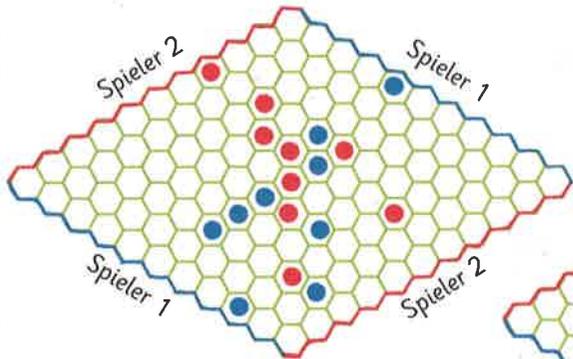
- 1 Spieler 1 wählt eine Wabe im Bienenstock und malt sie blau aus.



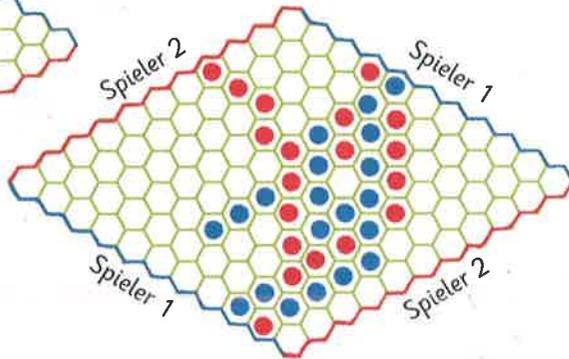
- 2 Als Nächstes malt Spieler 2 eine andere Wabe rot aus.



- 3 Malt nun abwechselnd die Waben aus. Am Ende soll eine durchgehende Kette entstehen, die eure beiden Seiten des Bienenstocks verbindet.



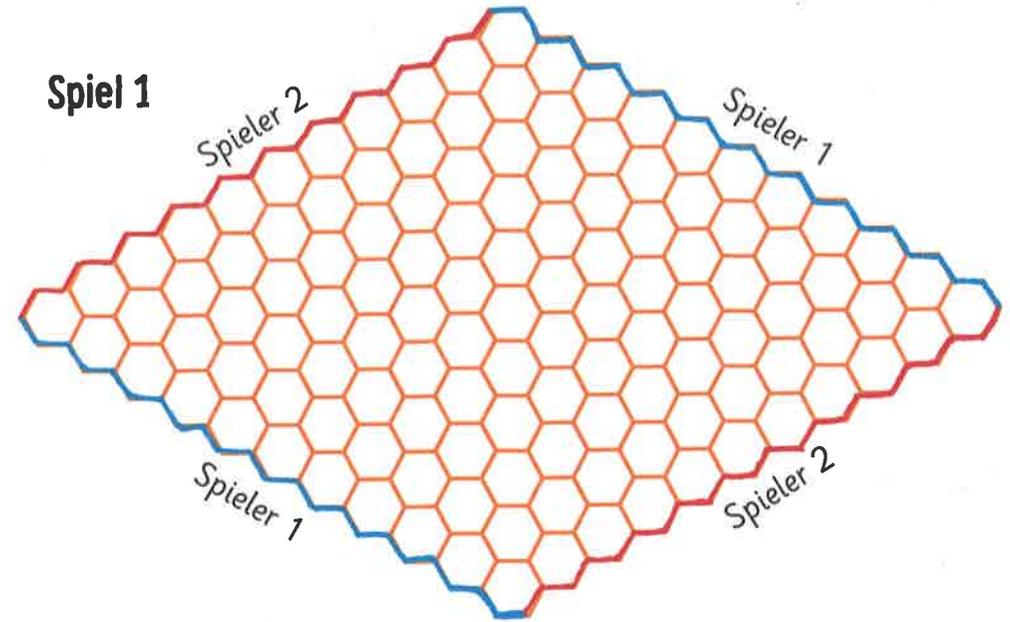
- 4 Wer seine Kette zuerst vervollständigt, gewinnt. Diese Partie gewinnt Spieler 1.



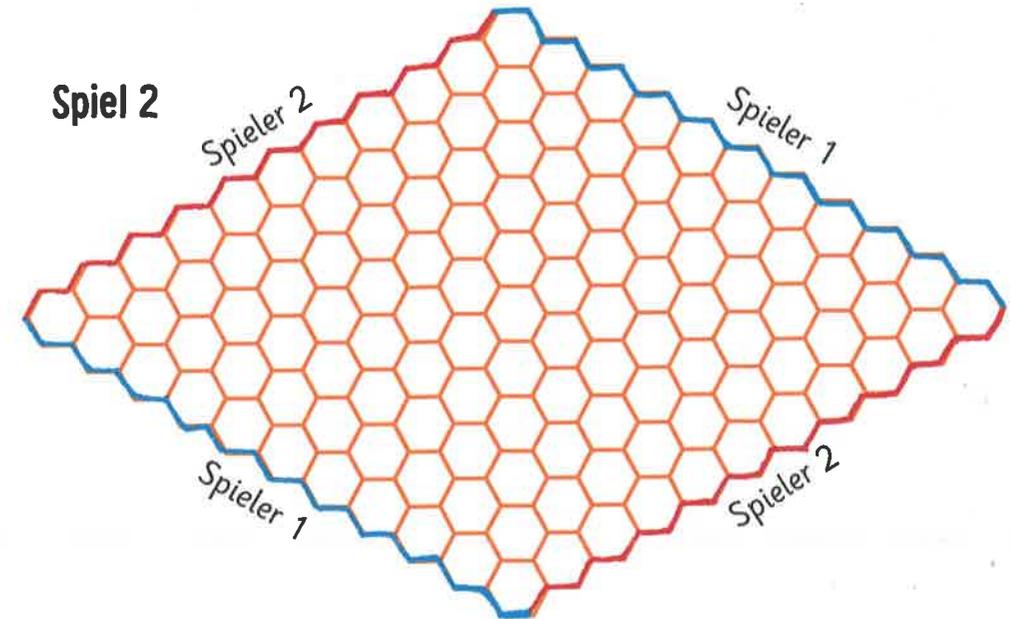
Bienenstock

3

Spiel 1

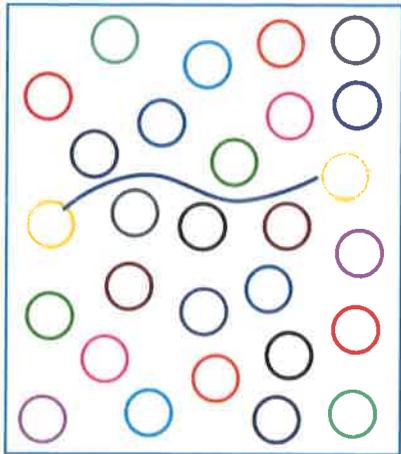


Spiel 2

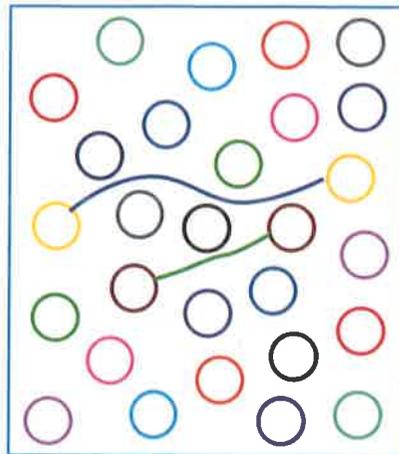


Paare bilden - Anleitung

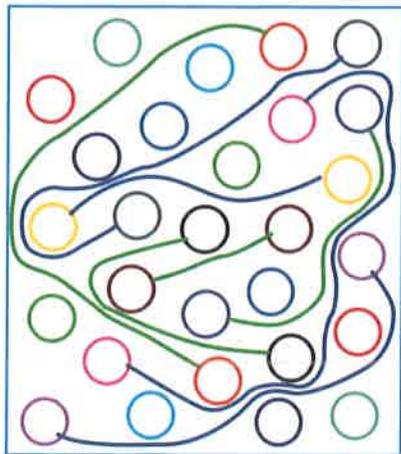
- 1 Spieler 1 (blau) verbindet zwei Gegenstände zu einem Paar.



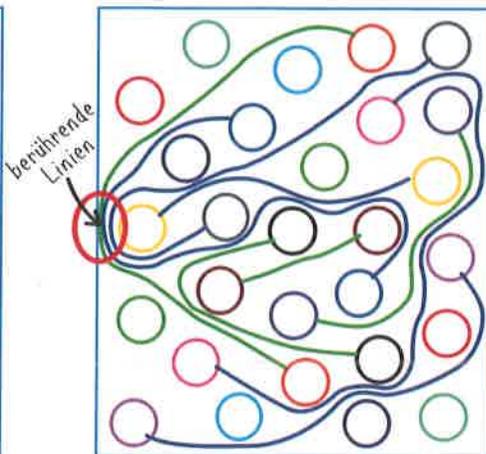
- 2 Spieler 2 (grün) tut nun das Gleiche mit einem anderen Paar.



- 3 Beim Einzeichnen der Linien darf der Stift nicht abgesetzt werden. Wer die Symbole von einem anderen Paar oder eine andere Linie berührt, hat verloren.

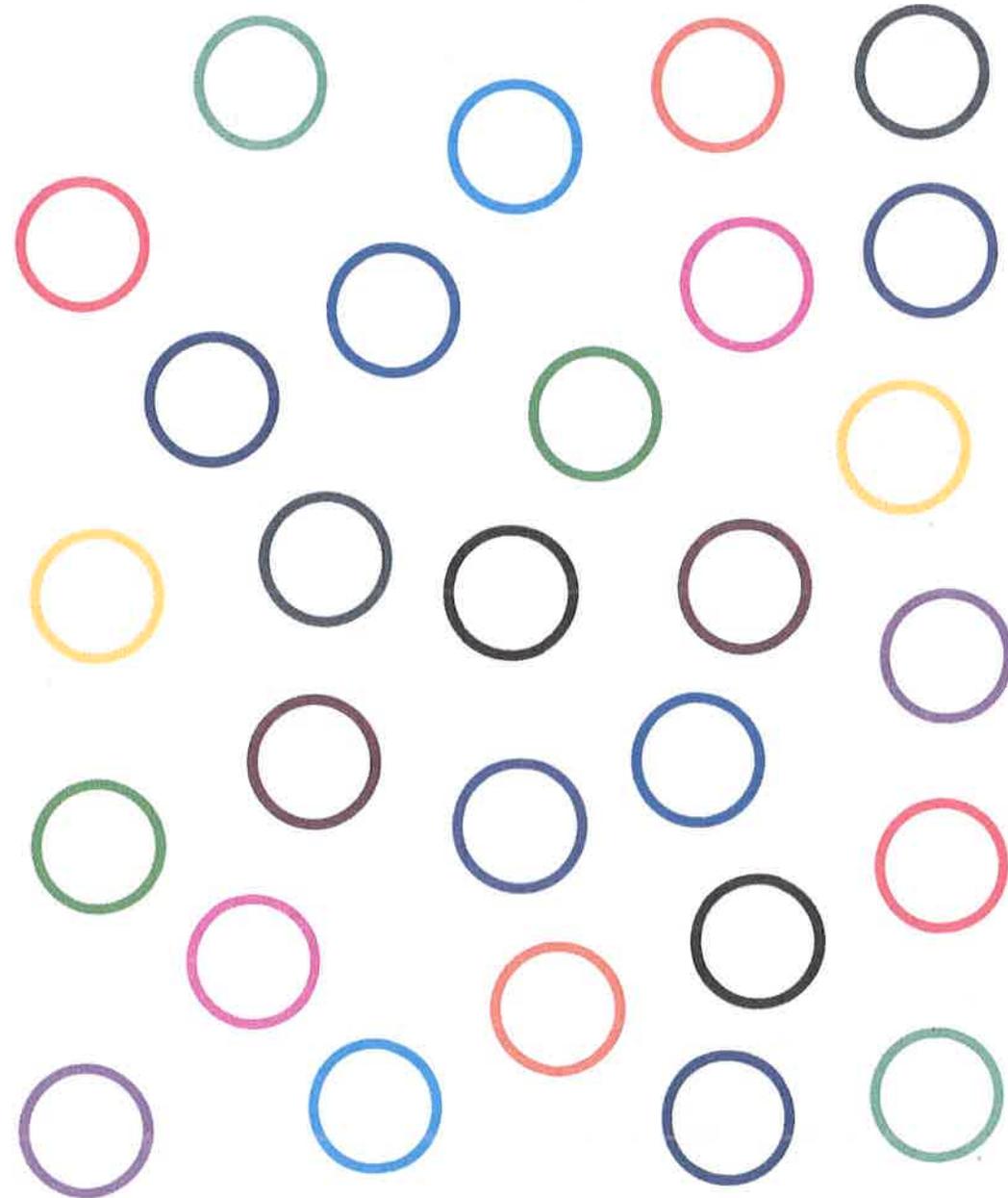


- 4 Dieses Spiel hat Spieler 2 gewonnen, weil Spieler 1 beim Verbinden der beiden dunkelblauen Kreise eine andere Linie berührt hat.



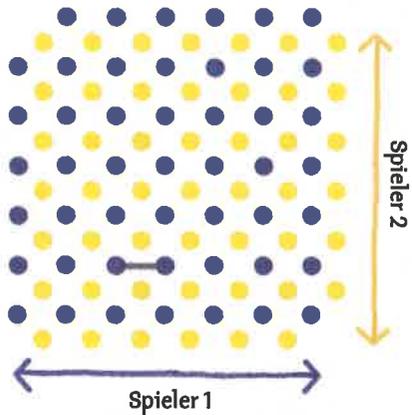
Paare bilden

4

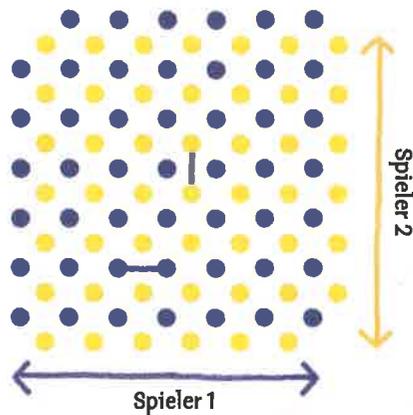


Von Punkt zu Punkt - Anleitung

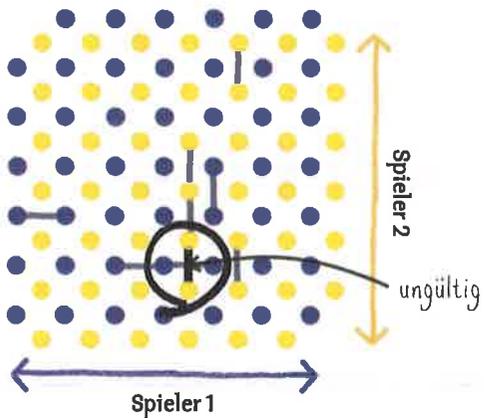
1 Spieler 1 beginnt und verbindet zwei lila Punkte mit einer waagerechten oder senkrechten Linie.



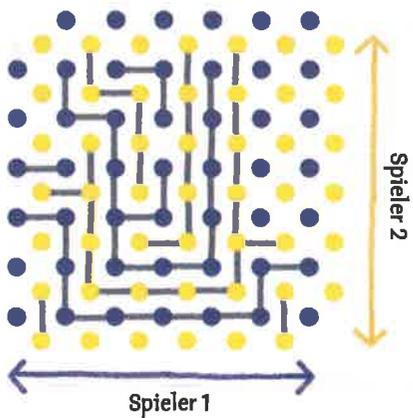
2 Als Nächstes verbindet Spieler 2 zwei gelbe Punkte mit einer waagerechten oder senkrechten Linie.



3 Nun verbinden beide Spieler abwechselnd zwei ihrer Punkte, ohne dabei eine andere Linie zu kreuzen.

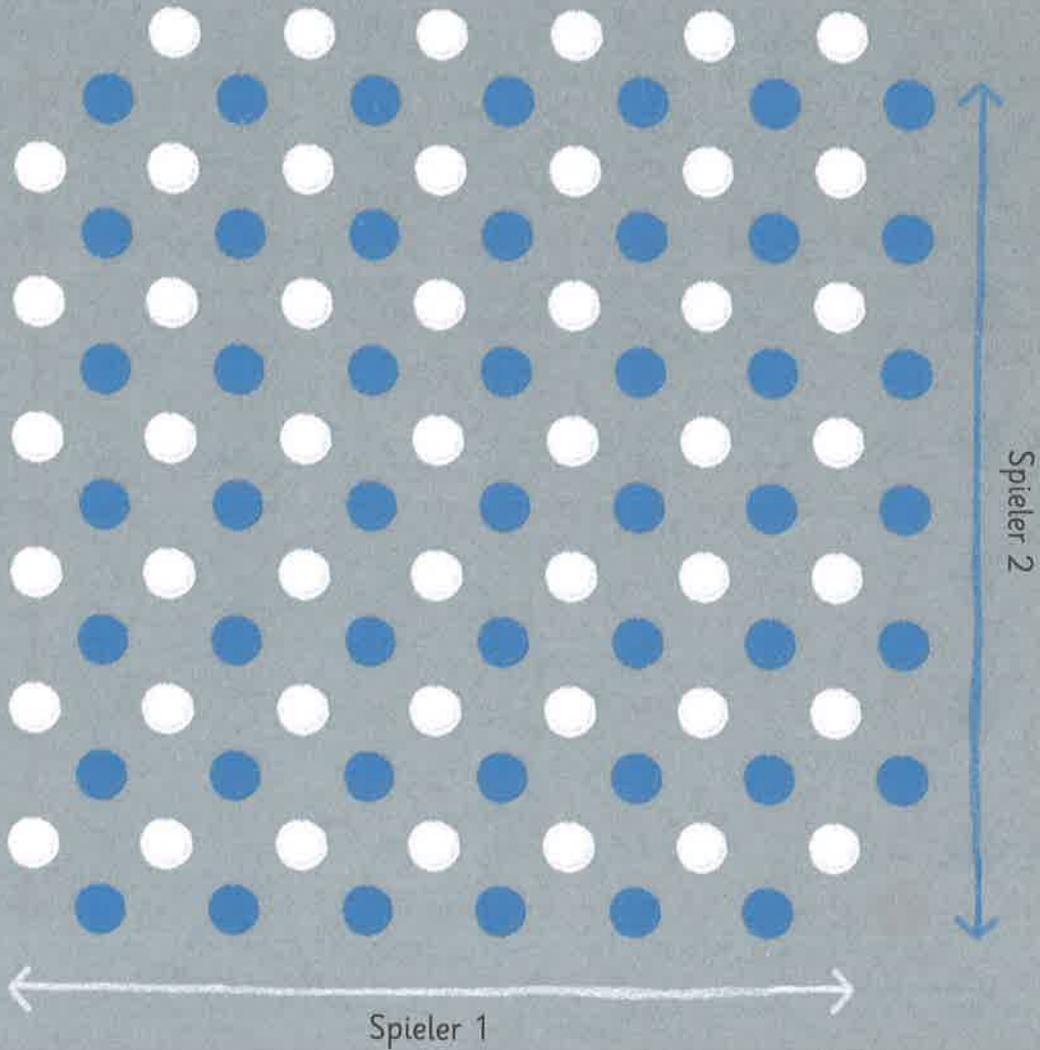


4 Der Spieler, der mit einer Linie das Raster als Erstes durchquert, gewinnt. Spieler 1 muss das Raster waagerecht durchqueren, Spieler 2 senkrecht.



(Spieler 1 hat dieses Spiel gewonnen.)

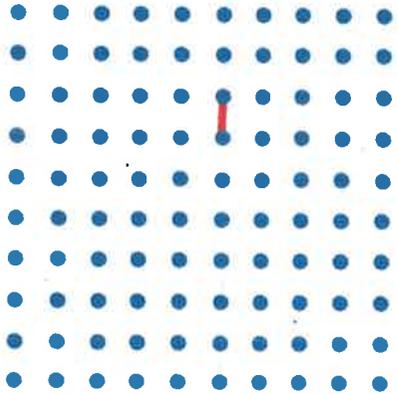
Von Punkt zu Punkt



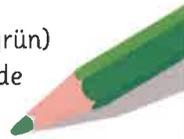
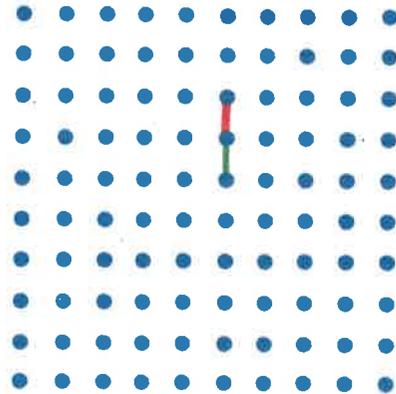
Punkte verbinden - Anleitung



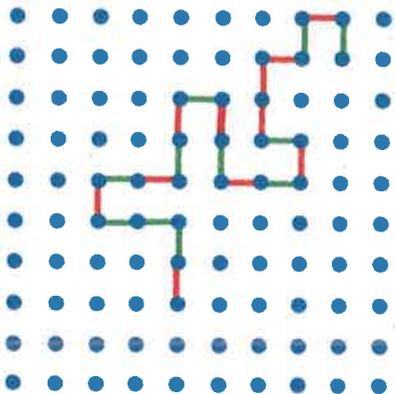
- 1 Als Erstes verbindet Spieler 1 (rot) zwei Punkte durch einen waagerechten oder senkrechten Strich.



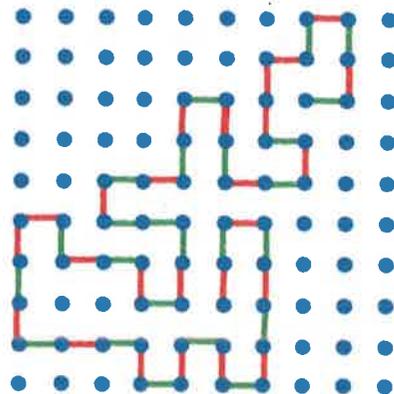
- 2 Nun verbindet Spieler 2 (grün) diesen Strich an einem Ende mit einem anderen Punkt.



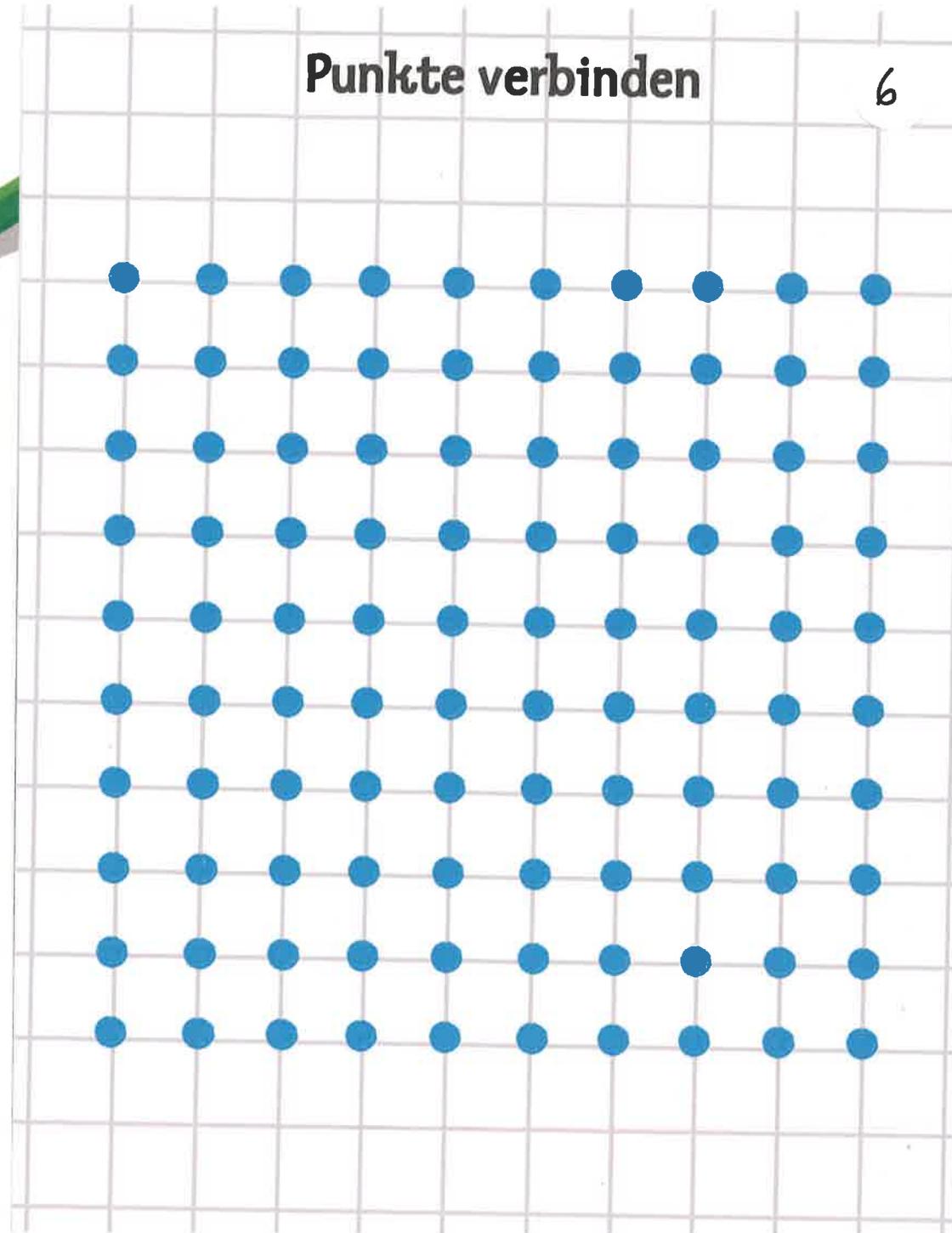
- 3 Die Spieler wechseln sich ab, bis das Ende einer Linie nicht mehr mit einem Punkt verbunden werden kann, der noch nicht berührt wurde.



- 4 Spieler 1 hat dieses Spiel gewonnen, weil Spieler 2 die Linie mit keinem Punkt verbinden kann, der noch nicht berührt wurde.



Punkte verbinden



Schatzsuche - Anleitung

Bevor es losgeht, schneide oder reiße die Seite entlang der gestrichelten Linie in zwei Teile, damit jeder seine eigene Karte hat. Markiert nun heimlich das Versteck eures Schatzes mit einem X.

- 1 Sucht jetzt abwechselnd nach dem Schatz des anderen Spielers. Ihr könnt entweder nach einem bestimmten Kästchen fragen ...

E2? Nein!

Schatzkarte von Spieler 1

A5? Nein!

Schatzkarte von Spieler 2

- 2 ... oder eure Suche mit einer Frage eingrenzen, die man nur mit Ja oder Nein beantworten kann.

Liegt der Schatz im Fluss? Nein!

Schatzkarte von Spieler 1

Liegt der Schatz nördlich des Flusses? Nein!

Schatzkarte von Spieler 2

- 3 Ihr könnt bei eurer Suche auch Anhaltspunkte auf der Karte benutzen.

Liegt er unter einem Baum? Nein

Schatzkarte von Spieler 1

Ist er im Sumpf versteckt? Nein

Schatzkarte von Spieler 2

- 4 Wer von euch den Schatz zuerst findet, hat das Spiel gewonnen.

Liegt er in der Nähe des Berges? Nein

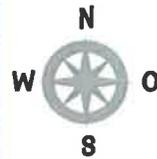
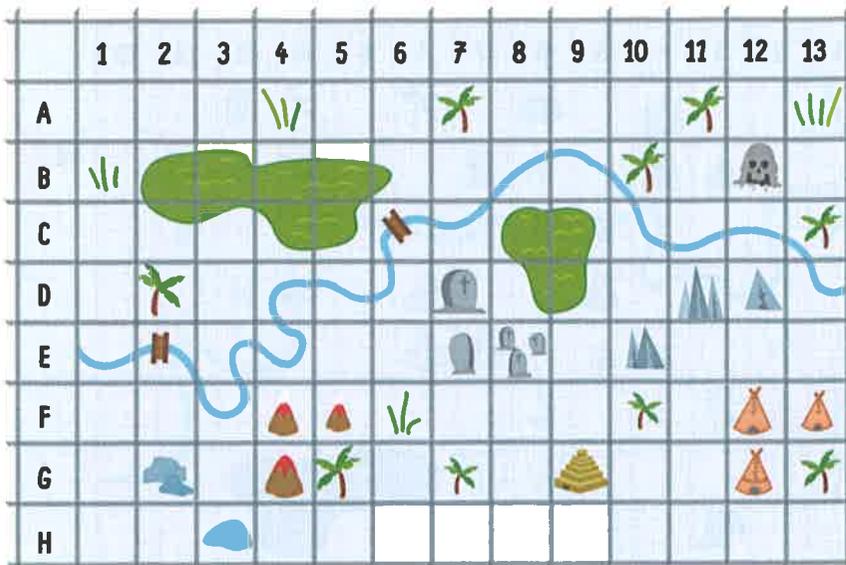
Schatzkarte von Spieler 1

F11? Ja!

Schatzkarte von Spieler 2

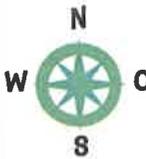
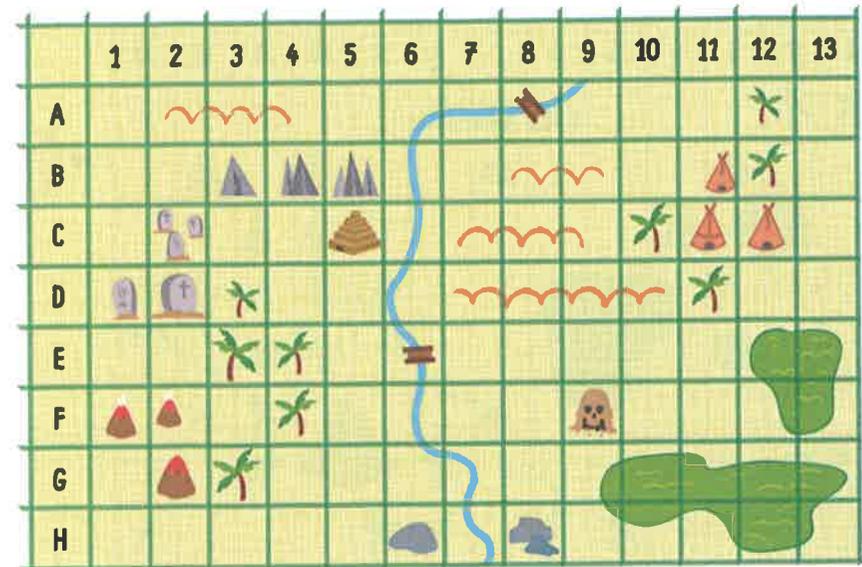


Schatzsuche



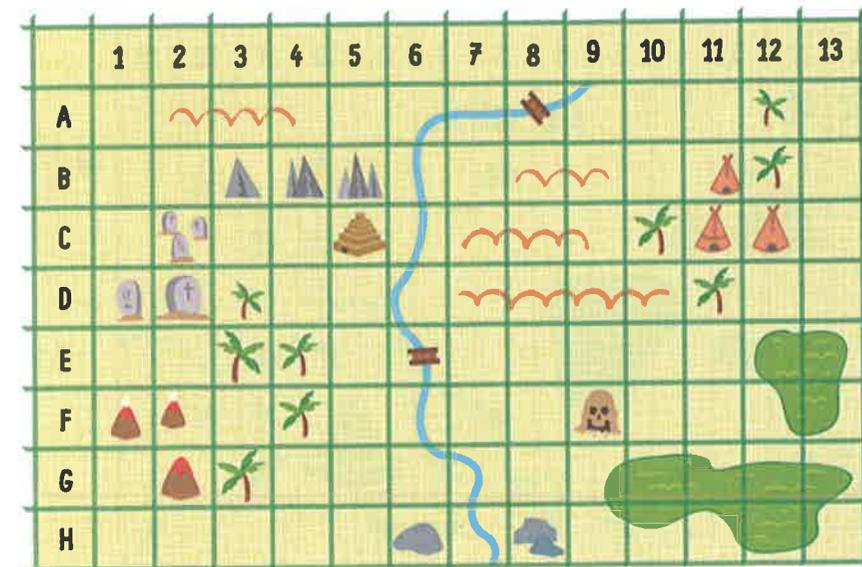
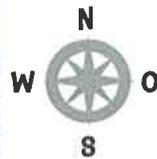
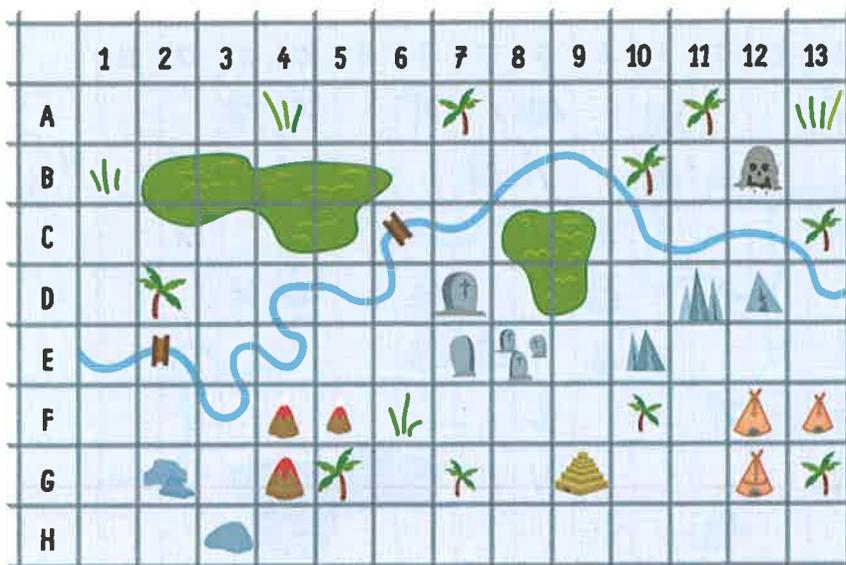
Schatzsuche

7



Schneide oder reiße die Seite entlang der gestrichelten Linie in zwei Teile.

Schneide oder reiße die Seite entlang der gestrichelten Linie in zwei Teile.



Schiffe versenken - Anleitung 98

Bevor es losgeht, schneide oder reiße die Seite entlang der gestrichelten Linie in zwei Teile.

- 1 Zeichne drei Schiffe waagrecht oder senkrecht in das linke Raster, ohne dass dein Mitspieler sie sieht. Ein Schiff besteht jeweils aus 3, 4 und 5 Kästchen.

Flotte von Spieler 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Kreuzer (3 Kästchen waagrecht bei A3-A5)

Zerstörer (3 Kästchen senkrecht bei D1-D3)

Schlachtschiff (5 Kästchen senkrecht bei G1-G5)

Ziel

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

- 2 Schießt nun abwechselnd auf eure Flotten. Jeder trägt seine Schüsse im rechten Raster und die des Gegnerspieler im linken Raster ein. Malt für jeden Schuss ins Wasser ein X und für jeden Treffer ein O.

B3

Wasser!

A4

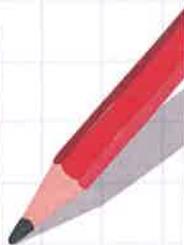
Treffer!

Flotte von Spieler 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Ziel

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								



- 3 Ein Schiff ist versenkt, wenn alle Kästchen eines Schiffes getroffen sind. Sag dem Gegenspieler an, welches Schiff er versenkt hat.

A5

Treffer! Du hast meinen Kreuzer versenkt.

Flotte von Spieler 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Ziel

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

- 4 Wer zuerst alle Schiffe des anderen Spielers versenkt, gewinnt. Dieses Spiel hat Spieler 2 gewonnen.

Flotte von Spieler 1

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

Ziel

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

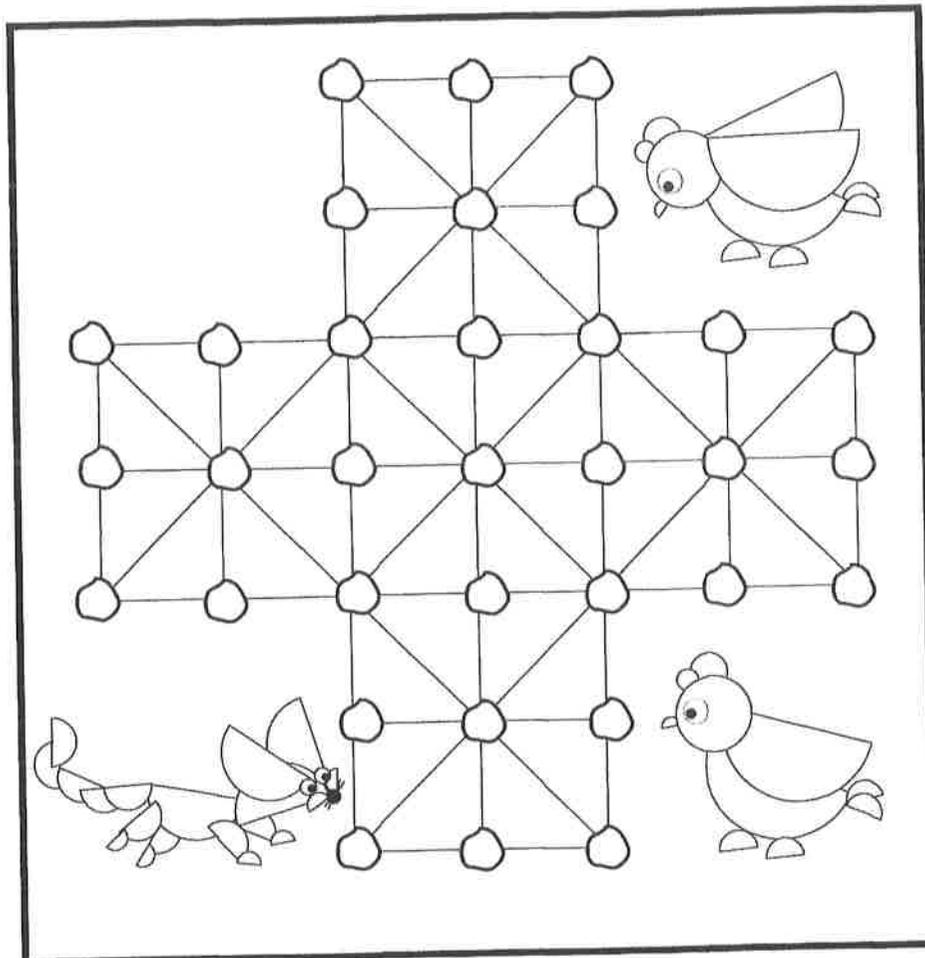
FUCHS UND HÜHNER 10

TREIBJAGDSPIEL

zwei Spieler

eine schwarze Figur – der Fuchs

13 weiße Figuren – die Hühner



ZIEL DES SPIELS

Der Fuchs muss sich an den Hühnern vorbei bis zur unteren Linie im Hühnerhof durchschlagen.

DIE SPIELREGELN

• Spielbeginn

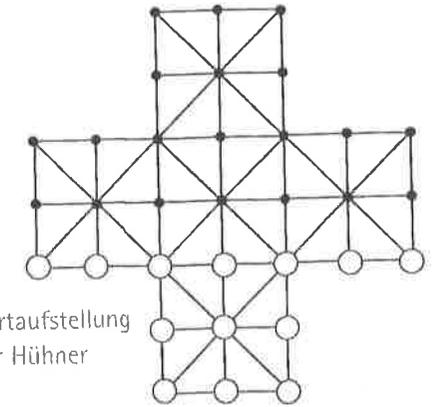
Die Abbildung zeigt die Startaufstellung der Hühner.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Sind die Hühner an der Reihe, so wird immer nur eine Figur bewegt.

Der Fuchs hat den ersten Zug.

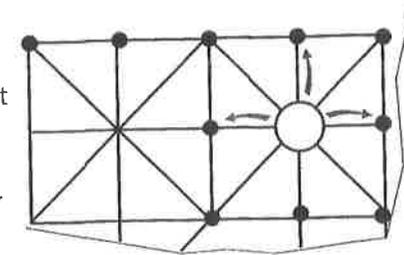
Er beginnt auf einem beliebigen freien Feld.



die Startaufstellung der Hühner

• Ziehen eines Huhns

Ein Huhn bewegt sich entlang einer Linie vorwärts oder seitwärts, jeweils einen Schritt weit auf ein freies Feld. Hühner dürfen weder diagonal, noch rückwärts ziehen. Sie können zwar den Fuchs nicht schlagen, aber sie können ihn einkreisen und blockieren.

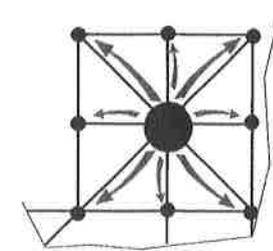


mögliche Züge für ein Huhn

• Ziehen des Fuchses

Der Fuchs kann sich entlang einer Linie in jeder Richtung ein Feld weit auf ein freies Feld bewegen.

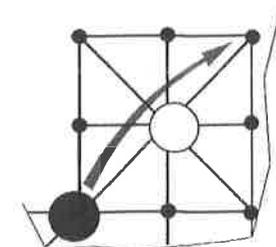
mögliche Züge des Fuchses



• Ein Huhn fressen

Der Fuchs kann ein Huhn fressen, indem er darüberspringt. Das unmittelbar hinter dem Huhn liegende Feld muss frei sein. Das gefressene Huhn kommt vom Spielfeld. Es besteht Schlagzwang: Wenn der Fuchs ein Huhn fressen kann, dann muss er das auch.

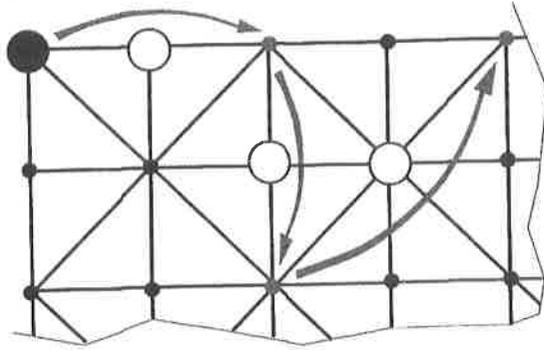
So frisst der Fuchs ein Huhn.



• *Kettensprünge*

Ein Fuchs kann in einem Zug auch mehrere Hühner fressen. Auch hier besteht Schlagzwang.

Der Fuchs frisst mit einem Kettensprung mehrere Hühner.



• *Spielende*

Der Fuchs gewinnt, wenn er eines der drei Felder am unteren Rand des Hühnerhofs erreicht. Es spielt dabei keine Rolle, ob er Hühner gefressen hat oder nicht. Die Hühner gewinnen, falls es ihnen gelingt, den Fuchs zu blockieren.

11 WOLF UND SCHAFE

EINE EINFACHE VARIANTE DES DAMESPIELS

Wolf und Schafe spielt man auf einem Damebrett mit zehn mal zehn Feldern. Vor allem Kinder haben an diesem Spiel Freude. Dem Grundmuster begegnet man mit kleinen Änderungen immer wieder.

TREIBJAGDSPIEL

zwei Spieler

eine schwarze Figur für den Wolf
fünf weiße Figuren für die Schafe

ZIEL DES SPIELS

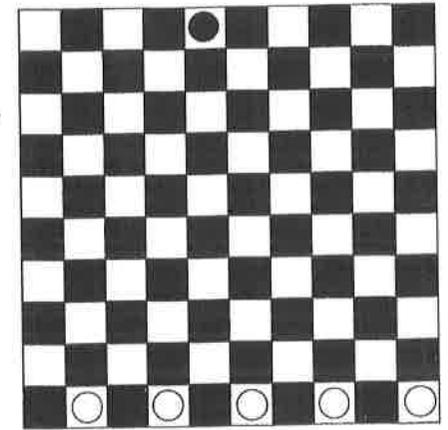
Der Wolf muss den gegenüberliegenden Rand des Damebretts erreichen. Die Schafe versuchen, ihn daran zu hindern.

DIE SPIELREGELN

• *Spielbeginn*

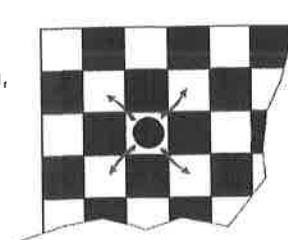
Die Abbildung zeigt, wie die Figuren aufgestellt werden. Der einzelne schwarze Stein ist der Wolf, die fünf weißen Steine sind die Schafe. Weiß am Zug bewegt immer nur einen Stein. Auf einem Feld kann immer nur ein Stein stehen. Figuren können nicht geschlagen werden und dürfen sich nicht überspringen.

die Startaufstellung



• *Ziehen des Wolfes*

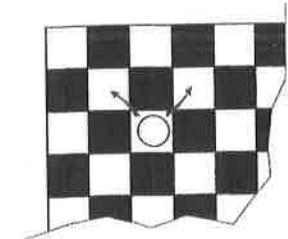
Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, aber immer nur in diagonaler Richtung und immer nur ein Feld weit.



mögliche Züge für den Wolf

• *Ziehen der Schafe*

Ein Schaf zieht ebenfalls nur diagonal und auch immer nur ein Feld weit. Schafe dürfen aber nie rückwärts bewegt werden, sondern ziehen immer auf den gegenüberliegenden Spielfeldrand zu.

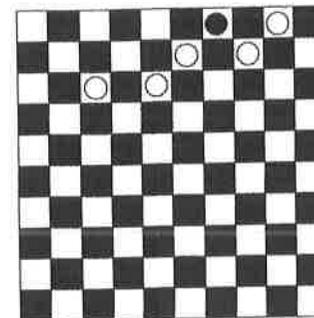


mögliche Züge für ein Schaf

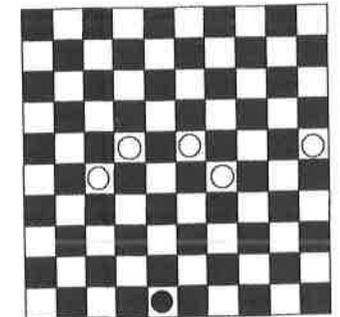
Die Schafe können den Wolf einkreisen, bis zu seiner Grundlinie zurücktreiben und ihn einschließen.

• *Spielende*

Die Schafe haben das Spiel gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Wolf zu blockieren. Der Wolf hat gewonnen, wenn er den gegenüberliegenden Rand des Spielfelds erreicht.



Sieg der Schafe, die den Wolf blockiert haben.



Sieg des Wolfs, der an den Schafen vorbei gekommen ist.

Hundefänger

12

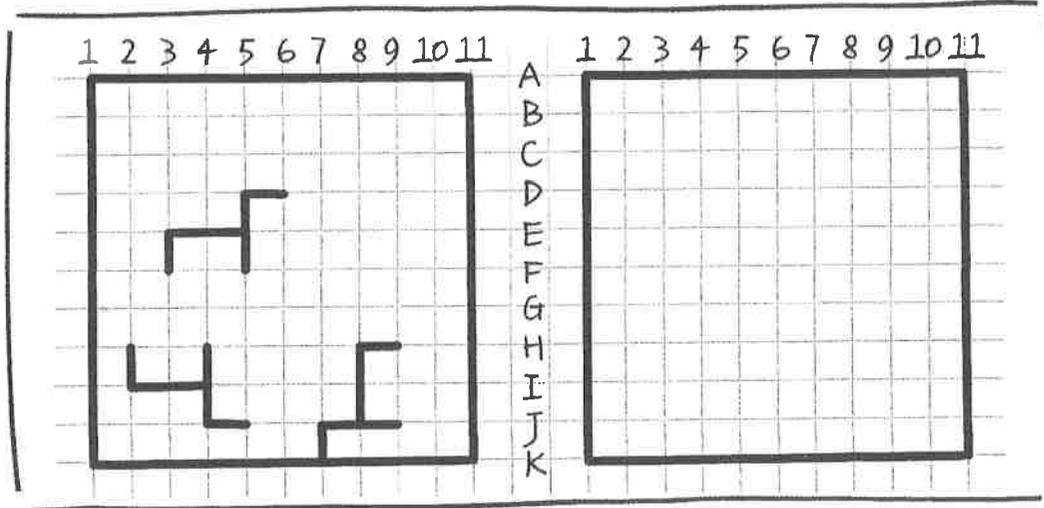
- Alter: ab 10 Jahre
- Zahl der Spieler: 2

Wie bei anderen Spielen wird auf dem linken Spielplan etwas versteckt und auf dem rechten Plan notiert, welche Fangergebnisse oder Fehlversuche man selbst beim Einfangen der Hunde des Gegenspielers erzielt hat.

Jeder der beiden Spieler legt auf seinem Karopapier zwei zehn mal zehn Karos große Spielfelder an, wie man es von *Schiffe versenken* kennt. Die waagerechten Linien (nicht die Kästchen!) werden von eins bis elf nummeriert, die senkrechten Linien von oben nach

unten von A bis K bezeichnet. Jeder Spieler versteckt drei Hunde, das sind drei einfache Figuren, die man mit dem Kopf nach links oder rechts anordnen darf. Sie dürfen kopfunter stehen oder „Männchen machen“.

Abwechselnd befragen die Spieler ihren Gegenüber, indem ein Kreuzungspunkt benannt wird. Der Gegner antwortet „getroffen“ oder „nichts gefangen“. Auf dem Kontrollfeld legen die Spieler entsprechende Markierungen an. Hat man getroffen, darf man so lange weiter fragen, bis man ins Leere zielt. Dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Weil die Hunde ganz unterschiedlich platziert werden können, ist es nach einem Treffer nicht leicht, die Körperform komplett einzufangen. Auch wenn nur drei Hunde gesucht werden müssen, kann das Spiel deshalb eine gute Weile dauern.



Im Dunkeln tappen

13

- Alter: ab 10 Jahre
- Zahl der Spieler: 2

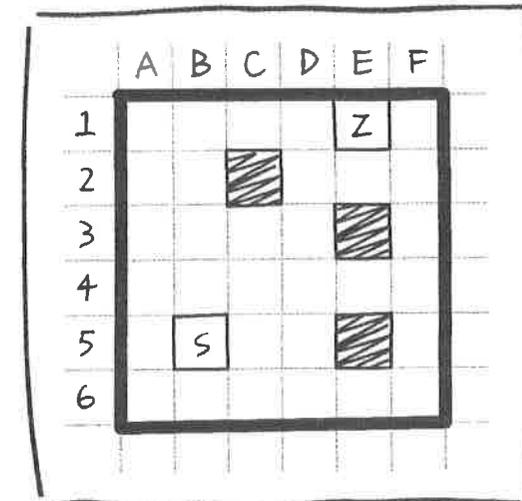
Nur sechs mal sechs Karos groß braucht das Spielfeld für dieses Tappen im Dunkeln zu sein. Wenn das Spiel länger dauern soll, kann man aber auch bis zu zehn mal zehn Karos umfassende Felder anlegen.

Jeder Spieler markiert zwei Felder: In dem einen legt er mit den Buchstaben S den Start, in den anderen legt er mit dem Buchstaben Z das Ziel der blinden Suche fest. Darüber hinaus zeichnet er auf den Karolinien auch noch einige Barrieren ein. Dabei muss es dennoch einen offenen, nicht verbauten Weg von S nach Z geben.

Bei der kleinen, sechs mal sechs Felder großen Version stehen den Spielern jeweils drei Barriere-Karos zur beliebigen Platzierung frei; bei dem größeren Spielfeld können sechs Karos, einzeln oder in beliebiger Formation, als Barrieren aufgestellt werden. Das zweite Feld wird gebraucht, um darin nachzuzeichnen, wie man auf dem gegnerischen Kurs herumtappt. In dieses Feld trägt man auch die Positionen von Start und Ziel des Gegenspielers ein. Beide Positionen werden dem Gegenspieler vor Spielbeginn

angesagt. In der Waagerechten kennzeichnet man beide Felder mit Buchstaben, beginnend mit A. In der Senkrechten werden sie fortlaufend nummeriert.

Ein Spieler beginnt, indem er eines der Felder neben dem Startkaro des Gegners abfragt. Kann dieses Feld unbehindert betreten werden, darf so lange weiter gefragt werden, bis man an ein Hindernis des Gegners stößt: Das oder die durchlaufenen Karos und das Hindernis werden in das Lösungsfeld eingetragen, dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als Erster das vom Gegner gesteckte Ziel erreicht.



Twixt

14

- Alter: ab 14 Jahre
- Zahl der Spieler: 2

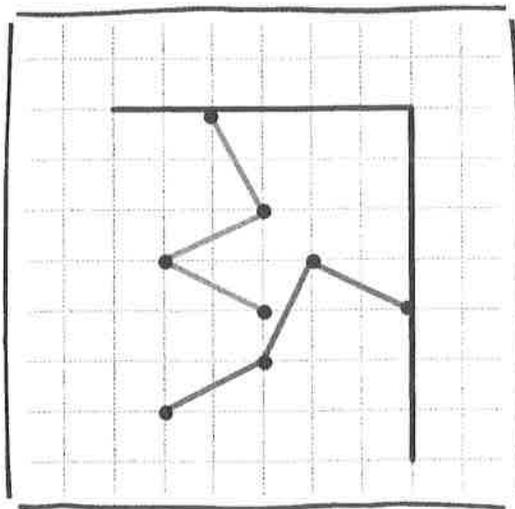
Der legendäre Spieleerfinder Alex Randolph hat dieses Spiel erfunden, angeblich im berühmten Wiener Café Hawelka, auf einem Blatt Karopapier. Man kann es inzwischen auch als Gesellschaftsspiel kaufen oder es, wie einst Alex Randolph, als Duell auf Karopapier spielen.

Ein 20 mal 20 Karos großes Spielfeld wird auf Karopapier eingerahmt und von beiden Kontrahenten gemeinsam bespielt. Der eine Spieler soll vom oberen Spielfeldrand zum unteren spielen, der Gegenspieler von links nach rechts (oder von rechts nach links) eine ununterbrochene Linie anlegen – und zwar im Rösselsprung: Vom Ausgangspunkt eines Spielzugs geht es dabei zwei Karos weiter und ein Karo zur Seite. Dort wird ein zweiter Punkt gezeichnet und die Linie zwischen den beiden Punkten gezogen. Diese Linien sind zugleich Barrieren für den Gegner, denn die Linien dürfen nicht gekreuzt werden.

Im Verlauf des Spiels muss man also einerseits versuchen, die eigene Linie fortzuführen, andererseits ist zu verhindern, dass der

Gegenspieler seine Linie ins Ziel bringen kann. Man stellt ihm eine Schranke in Form eines Rösselsprungs in den Weg. Und zwar so, dass der nächste Rösselsprung des Gegenspielers nicht den gedachten Verlauf nehmen kann.

Die Zeichnung zeigt eine typische Spielsituation, bei der der schwarze Spieler von oben nach unten spielen will, aber durch den vom rechten Spielrand kommenden blauen Spieler zu einem Umweg gezwungen wird.



Der Wurm

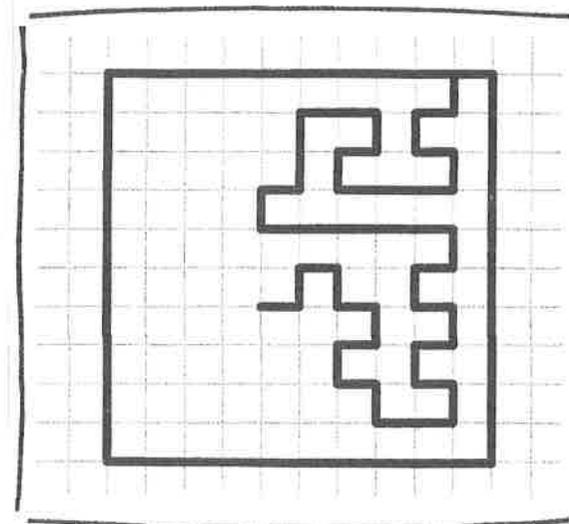
15

- Alter: ab 8 Jahre
- Zahl der Spieler: 2

Auf Karopapier wird ein zehn mal zehn Karos großes Spielfeld abgesteckt. Darauf spielen zwei Spieler gemeinsam, mit abwechselnden Zügen.

Der erste Spieler beginnt an beliebiger Stelle damit, zwei Eckpunkte der Karos durch eine Linie dick nachzuzeichnen. Der zweite Spieler setzt diese Linie waagrecht oder

senkrecht fort. Und so spielen die beiden abwechselnd weiter, indem jeder an den Zug des anderen anschließt und damit „den Wurm fortsetzt“. Dabei darf die sich über das Spielfeld windende Linie nicht kreuzen. Ziel jedes Spielers ist es, den anderen in die Situation zu bringen, dass dieser keinen freien Punkt mehr für die Weiterführung der Linie findet oder an der Begrenzung des Spielfelds landet, von wo auch kein Zug mehr möglich ist.

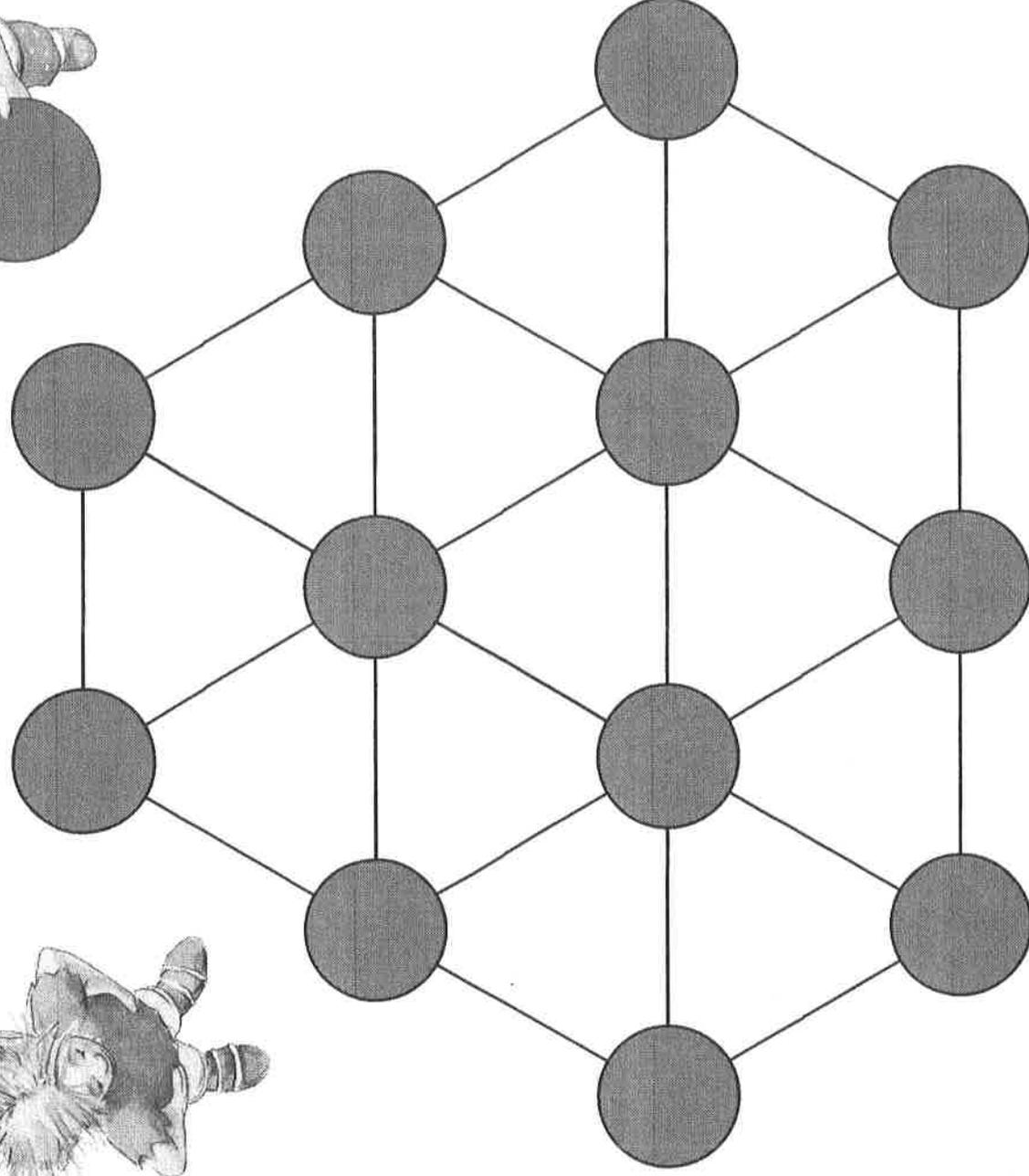
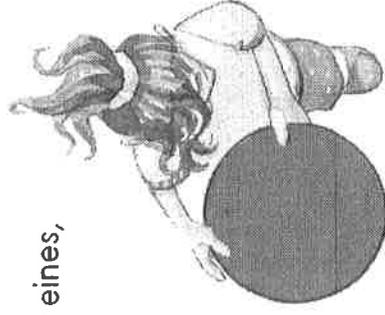


Spiel: Wer muss zuletzt ziehen? 16

Ihr braucht das Spielfeld und 12 Plättchen. Ihr spielt zu zweit.

Spielregeln:

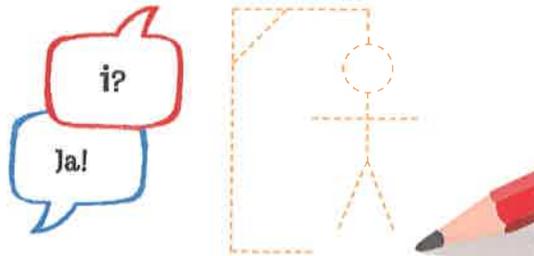
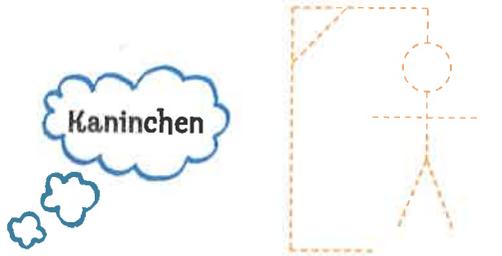
- Legt eure Plättchen auf das Spielfeld.
- Nehmt abwechselnd Plättchen weg.
- Bei jedem Zug dürfen beliebig viele Plättchen, mindestens aber eines, aus einer Reihe weggenommen werden.
- Verloren hat, wer das letzte Plättchen nehmen muss.



Galgenmännchen

1 Für jedes Spiel ist ein Thema vorgegeben, z.B. Tiere. Spieler 1 denkt sich ein passendes Wort zum Thema aus und malt dann für jeden Buchstaben einen Strich auf die Seite.

2 Spieler 2 sagt einen Buchstaben und streicht ihn unten im Alphabet durch. Kommt er in dem gesuchten Wort vor, trägt Spieler 1 ihn an allen richtigen Stellen ein.

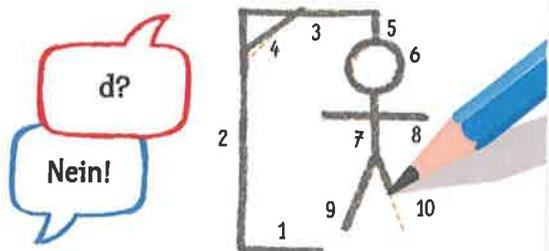
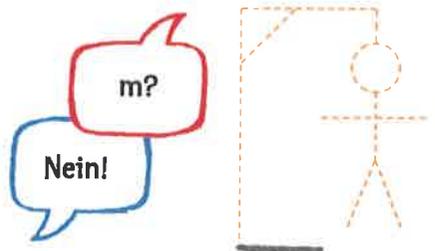


A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

3 Wenn der Buchstabe nicht in dem Wort vorkommt, zieht Spieler 1 eine Linie des Galgenmännchens nach.

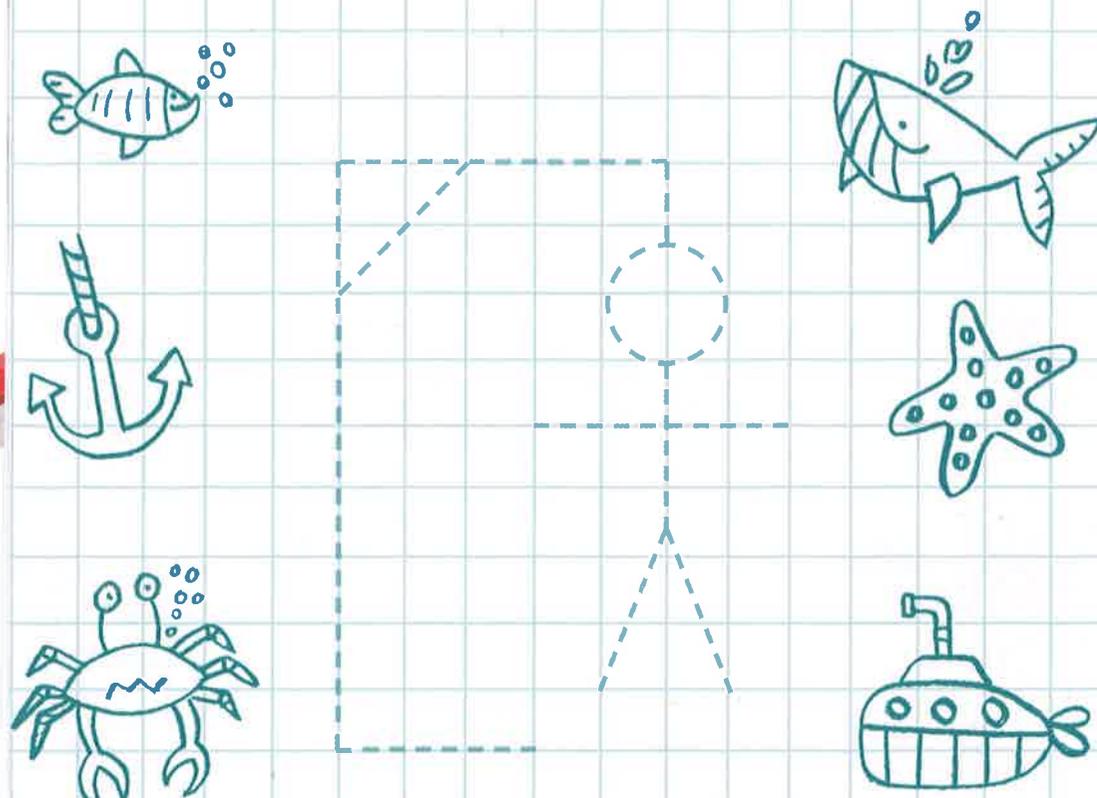
4 Das Galgenmännchen besteht aus 10 Linien. Spieler 2 gewinnt, wenn er das Wort errät, bevor das Galgenmännchen fertig ist. Dieses Spiel hat Spieler 1 gewonnen.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	Q	X	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Galgenmännchen

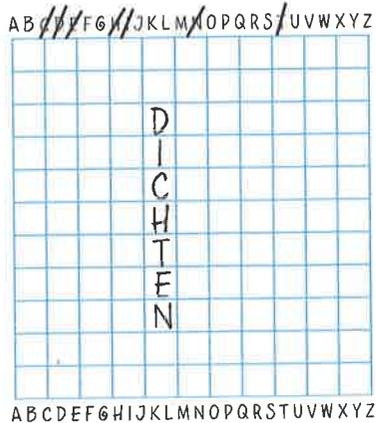


Dein Thema ist IM MEER.
Hier hast du Platz für die Striche,
auf die du die richtig erratenen Buchstaben schreibst:

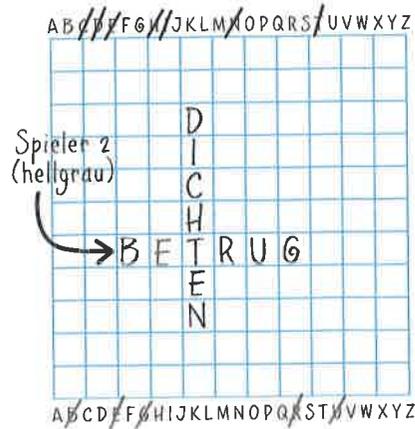
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Kreuzworträtsel - Anleitung

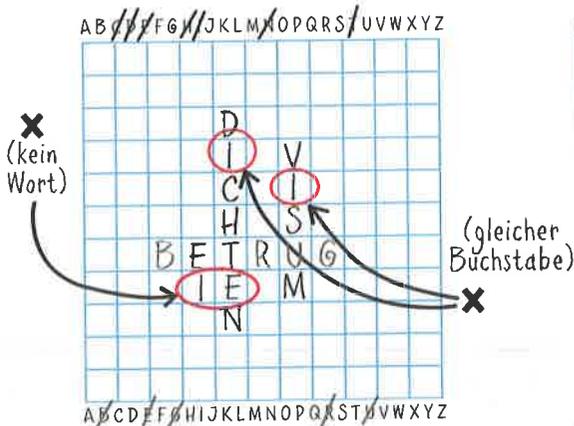
1 Spieler 1 überlegt sich ein Wort, schreibt es in das Raster und streicht alle verwendeten Buchstaben in der oberen Reihe durch.



2 Spieler 2 verbindet sein Wort mit dem ersten Wort und streicht alle verwendeten Buchstaben in der unteren Reihe durch (bis auf den aus dem ersten Wort).



3 Ein Spieler darf jeden Buchstaben nur einmal verwenden, und mindestens einen von einem bereits gelegten Wort. Buchstaben dürfen nur nebeneinanderstehen, wenn sie ein Wort bilden.

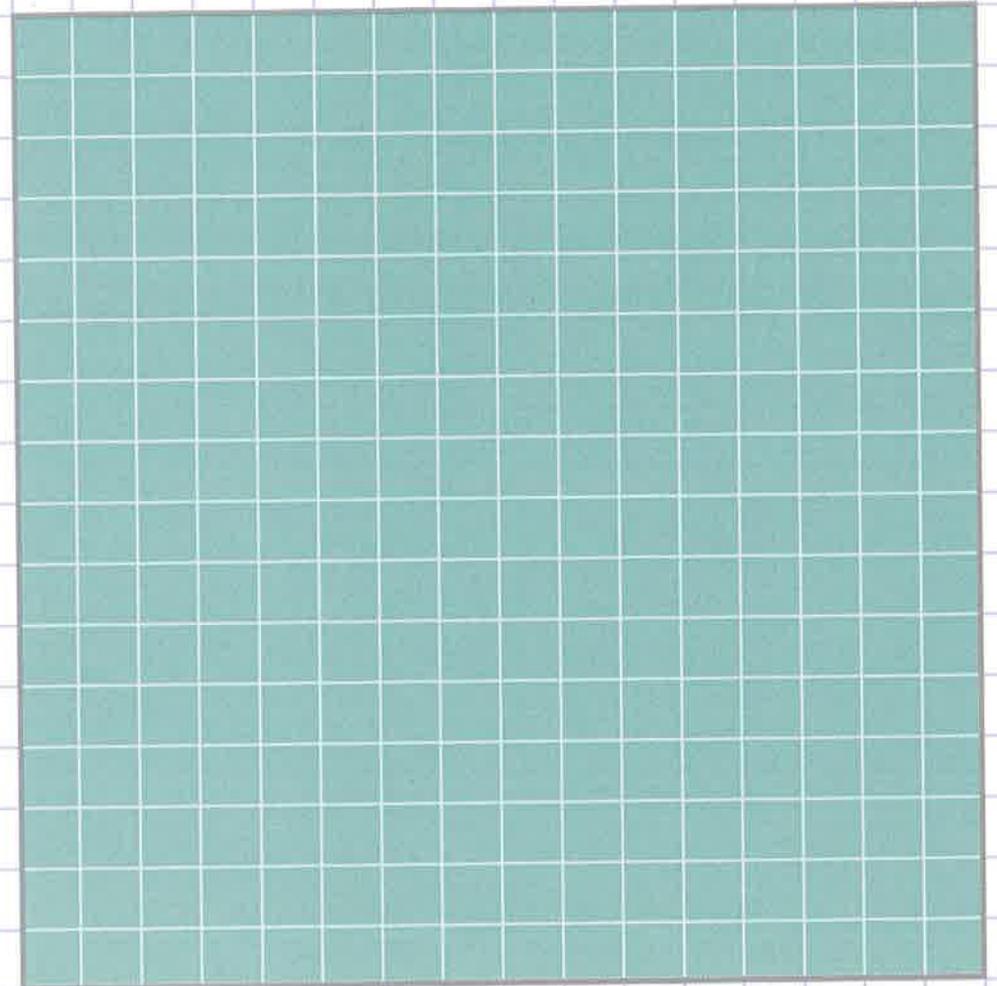


4 Das Spiel ist vorbei, wenn keinem Spieler mehr ein neues Wort einfällt. Der Spieler, der die meisten Buchstaben verwendet hat, gewinnt. Diesmal hat Spieler 2 gewonnen.



Kreuzworträtsel

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

