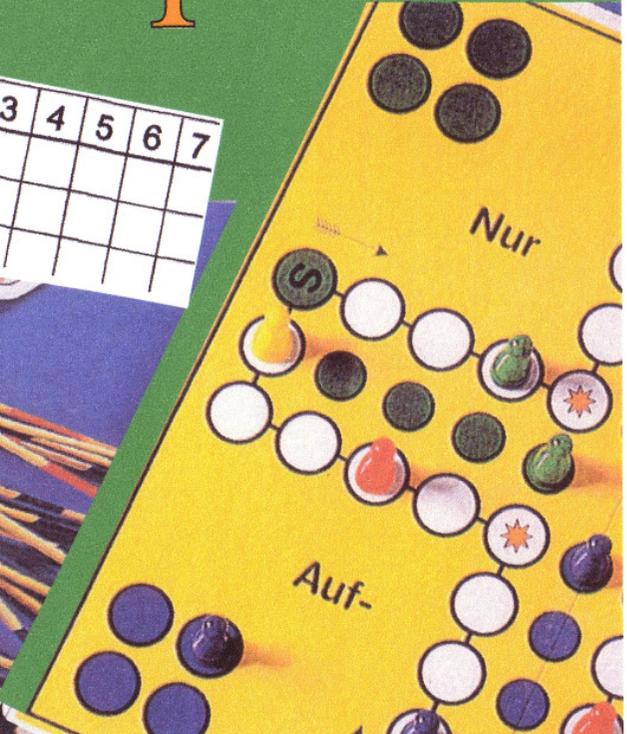
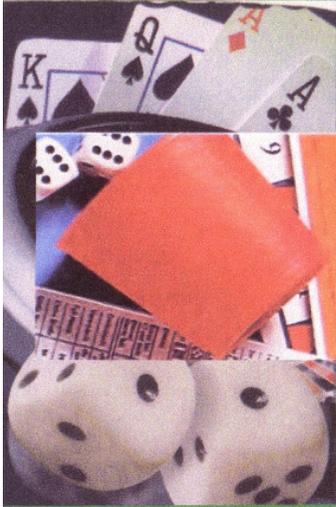


# Spiele

# & Spaß



# Spiel und Spaß mit wenig Geld – ein Projekt der



arbeitslosen  
initiative  
gießen e.v.

In zwei Projektteams der Arbeitsloseninitiative Gießen beschäftigten sich Erwerbslose mit dem Thema Spiel. Spiele dienen nicht nur der Freizeitbeschäftigung, sondern können insbesondere zur gesellschaftlichen Teilhabe und zur Auffrischung kognitiver und motorischer Fähigkeiten beitragen.

Im Qualifizierungsprojekt „Begegnung und Netzwerke“ beschäftigten sich die Teilnehmer/innen mit verschiedenen Gesellschaftsspielen, stellten sie gegenseitig vor und arbeiteten die Beschreibungen für diese Broschüre aus. Im Rahmen des Projektes „Bürgerarbeit“ leitete Klaus Henzelmann offene Begegnungs- und Spieleangebote an. Aus beiden Projekten gemeinsam entstand dieses kleine Heft, in dem Spiel-Anleitungen zusammengestellt sind und Anregungen gegeben werden, wie auch mit wenig Geld mit Spaß gespielt werden kann.

Darüber hinaus werden im Rahmen der Projekte Spiele-Vormittage im ALI-Café und im Nordstadtzentrum durchgeführt und für eine Betreuungseinrichtung für Demenzkranke ein Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel und ein Memory entworfen und gebastelt.

An der Broschüre wirkten mit: Klaus Henzelmann, Katharina Haeger, Uwe Gaidzik, Christian Maczek, Hamine Özdemir, Emine Kiranli, Angelika Schepp, Alexander Jonke, André Cato, Elena Gellen

Arbeitsloseninitiative Gießen e. V., Walltorstraße 17, 35390 Gießen – 0641 / 389376  
[www.ali-giessen.de](http://www.ali-giessen.de)

# Inhaltsverzeichnis

- 4 Einleitung
- 6 Jenga
- 8 Schiffe versenken
- 11 Schachspiel
- 14 Stadt, Land, Fluss
- 16 Mikado
- 19 Backgammon
- 23 Oglan
- 27 Mau Mau
- 32 Kostenloses Online-Spiel „Chat noir“
- 37 Spiele selbst basteln
- 38 Spiele und Spielanleitungen im Internet
- 39 Impressum

# Einleitung zum Projekt „Spiele“

Seit es intelligente Lebewesen gibt, wird gespielt. Katzen- und Mäusekinder probieren sich spielerisch aus, erfahren ihre Grenzen und erkunden ihre Möglichkeiten. Die Katzen- und Mäuseeltern erziehen ihre Kinder über das Spiel. Nicht alles hat sofort drastische Folgen – wenn etwas nicht klappt, wird es aufs Neue probiert.

Menschen haben ihre besondere Gabe benutzt, um das Wissen über Spiele zu erhalten und zu entwickeln. Sie formulieren Regeln und Ziele und tradieren diese. Bis dazu, dass das Spiel ernst wird. In Gemeinschaften ohne Schrift oder in Gesellschaften hängen Existenzen davon ab. Der Status in der Gruppe bzw. der Geldgewinn am Roulettetisch bestimmen das weitere Leben.

Im Extremfall kann es um das Leben vieler Menschen gehen. Verstehen manche Staatslenker und Börsenspekulanten ihr Handel doch zu spielerisch. Als hätte ihr Handeln nicht ernste Konsequenzen.

Durch Spielen lernen Menschen Verschiedenes: Kartenspiele – Rechenfähigkeit, Brettspiele – strategisches Denken, Sudoku – Konzentration, Moorhuhn – Entscheidungsfreudigkeit, Ballspiele – Kondition und Geschicklichkeit, Monopoly – Konkurrenzdenken, Gitarrenspiel – Besinnung. Trivial Pursuit dient der Bildung. Beim Puppenspiel werden Geschichten erzählt. Spiele funktionieren nur gut, wenn sie den Beteiligten Spaß machen.

Das Spiele-Projekt ist in der Arbeitsloseninitiative Gießen als zusätzliche Gestaltungsmöglichkeit entstanden. Teilnehmer der Gruppe „Begegnung und Netzwerke“ und Gäste der Arbeitsloseninitiative haben einmal die Woche Spiele vorgestellt und gespielt. Darüber hinaus kam es zu spontanen Spielaktionen: Stadt-Land-Fluß oder „Wer wird Millionär“.

# Jenga



**Zubehör:** 1 Satz Jenga-Steine

**Ziel des Spieles:** Geschicklichkeit, Geduld und Konzentrationsvermögen üben und dabei Spaß haben

Man baut einen Turm, in dem man je 3 Steine pro Schicht nebeneinander legt, die nächste Schicht wird rechtwinklig zu der jeweils vorher gehenden gebaut, bis alle Steine verbaut sind.

Der erste Spieler muss einen Stein aus dem Turm herausholen und ihn oben rechtwinklig zu der obersten Schicht drauflegen. Die oberste Schicht muss immer komplett zusammengebaut werden (3 Steine).



Die Steine darf man nur mit maximal 2 Fingern einer Hand berühren. Steine aus der obersten Schicht entfernen ist Tabu. Wer als erster den Turm zum Einsturz bringt, hat verloren und muss bei der nächsten Runde den Turm wieder aufbauen.



# Schiffe versenken

Zum Spielen werden benötigt

mindestens zwei Mitspieler

Bleistift

kariertes Papier (wie im Rechenheft)

Vorbereitung

Bei zwei Mitspielern fertigt sich jeder zwei 10×10 Kästchen große Pläne an, die er an den Seiten mit Buchstaben (von A bis J) und an den oberen Rändern mit Zahlen (von 1 bis 10) versieht. Diese stellen einmal das eigene und dann das gegnerische Meer oder *Kampfgebiet* dar. In das eigene Meer trägt man nun, ohne dass der Mitspieler dies sieht, *seine Flotte* ein. Dies geschieht, indem man Gebilde von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet. Über die Anzahl und Größe der *Schiffe* und über die Art der Platzierung sollten vor Spielbeginn Einigkeit herrschen.

Folgende Spielregeln müssen eingehalten werden:

Die Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen.

Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.

Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen.

Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.

Jeder verfügt über insgesamt zehn Schiffe (in Klammern die Größe):

ein Schlachtschiff (je 5 Kästchen)

zwei Kreuzer (je 4 Kästchen)

drei Zerstörer (je 3 Kästchen)

vier U-Boote (je 2 Kästchen)

Name und Größe der Schiffe können dabei unterschiedlich sein – man sollte sich entsprechend mit dem Mitspieler einig werden. Oft werden kleinere Schiffe gewählt, was die Möglichkeit von Fehlschüssen erhöht und das Spiel etwas länger dauern lässt. Der Nachteil dabei ist, dass die „Ein-Kästchen“-Schiffe (meist „U-Boote“) den Strategieaspekt völlig in den Hintergrund treten lassen. Es kann nämlich vorkommen, dass ein einzelnes unauffindbares „U-Boot“ alleine eine ganze, bislang ungetroffene Flotte vernichtet. Aus diesem Grunde läuft es oft auf eine Art „U-Boot“-Kampf hinaus, bei dem ausschließlich der Zufall entscheidet, welcher Spieler seinen Gegner trifft und somit das Spiel gewinnt.

Die Spielzeit beträgt normalerweise etwa 15–30 Minuten.

## Spielverlauf

Nun wird ausgelost, wer zuerst schießen darf. Der *Schießende* gibt eine **Koordinate** an, auf die er feuert, zum Beispiel C3. Der *Beschossene* sieht auf seinen Plan und antwortet mit *Wasser*, *Treffer* oder *versenkt*. Ein Schiff gilt dann als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der *Schießende* notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren 10×10-Block. Der *Beschossene* muss die Treffer ebenfalls markieren um zu sehen, wann ein Schiff *versenkt* wird.

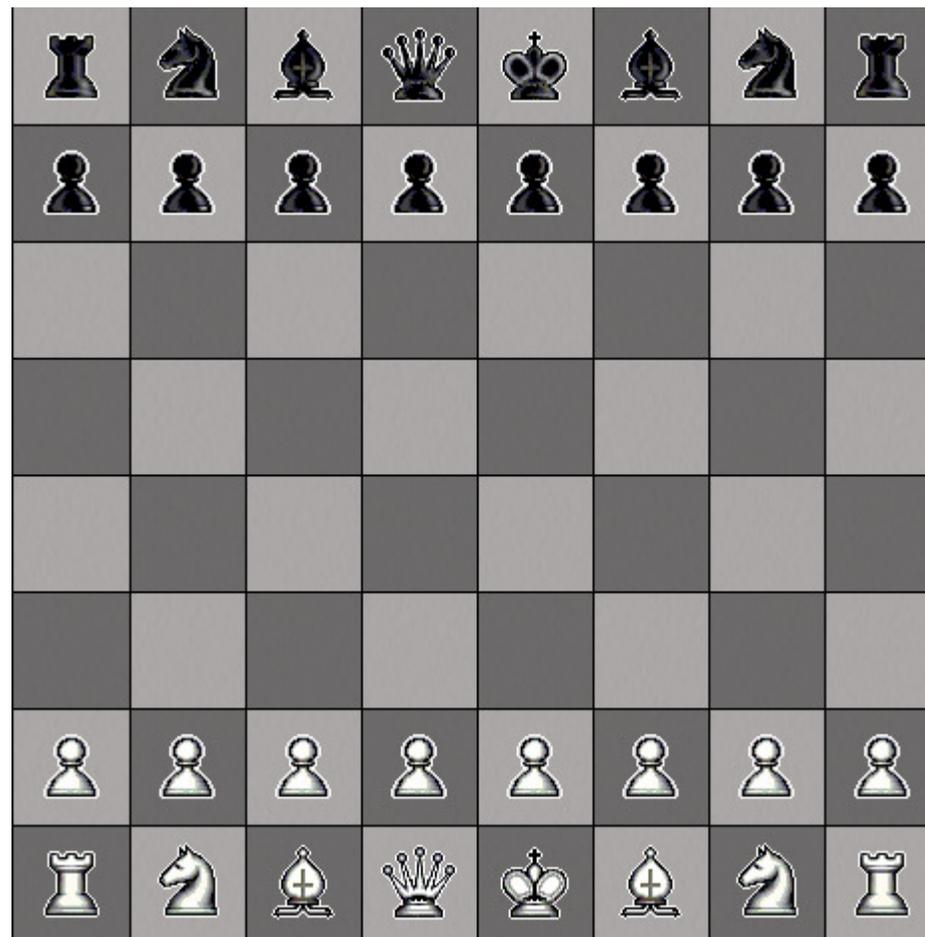
# Das Schachspiel

**Zubehör:** Schachspiel

**Geübt werden:** Konzentration, logisches und strategisches Denkvermögen

Beim Schachspiel geht es darum, den gegnerischen König matt zu setzen.

Das Schachbrett wird so gelegt, dass das Feld rechts unten weiß ist.



Der weiße Spieler macht den ersten Zug.

Der Bauer rückt immer ein Feld nach vorne (am Anfang auch zwei) oder schlägt diagonal schräg nach vorne eine feindliche Spielfigur, nach hinten ist kein Zug möglich.

Der Turm bewegt sich waagerecht oder senkrecht in jeder Richtung und kann eine längere Strecke bewältigen, bis er eine gegnerische Spielfigur schlägt oder bis vor die eigene Figur.

Der Läufer darf diagonal schräg nach vorne und auch wieder zurück, bis er eine gegnerische Spielfigur schlägt oder bis vor die eigene Figur.

Der Springer darf in einem L-winkel springend eingesetzt werden und auch wieder zurück. Er springt im Gegensatz zu den anderen Figuren über das Feld und auch über im Weg stehende Figuren drüber (rechne: ein Feld gerade, eins schräg).

Die Dame darf in jede Richtung bewegt werden (diagonal oder gerade) und ist die mächtigste Spielfigur auf dem Brett.

Der König darf auch in jede Richtung, doch er darf jeweils nur ein Feld bewegt werden.

Ist der König bedroht (Schach) und kann nicht vor der Drohung flüchten oder durch Schlagen bzw. Figur dazwischen ziehen die Drohung beheben, ist der König schachmatt.

Es gibt noch die Rochade (König zieht zwei links oder rechts und der Turm hüpfert darüber) und das Schlagen im Vorübergehen.

# Stadt, Land, Fluss

Zubehör: Papier, Stifte

Geübt werden: Gedächtnis, Allgemeinwissen

Normalerweise sagt ein Spieler laut den Buchstaben "A" und geht dann in Gedanken das Alphabet weiter durch, bis ein anderer Spieler "Stopp" sagt.

Der Buchstabe, bei dem der Spieler gerade ist, wird dann laut angesagt. Es gilt dann, mit diesem Buchstaben ein/e Stadt, Land, Fluß, Name, Tier, Beruf, Pflanze nieder zu schreiben. Wer als erster fertig ist, ruft "Stopp".

Die anderen Spieler dürfen dann nicht mehr weiterschreiben.

Punktebewertung:

5 Punkte bei Begriffgleichheit

10 Punkte, ist ein Begriff einmalig

25 Punkte gibt es für den Spieler, der als einziger einen Begriff gefunden hat.

---

<b>Stadt</b>	<b>Land</b>	<b>Fluss</b>	<b>Name</b>	<b>Tier</b>	<b>Beruf</b>	<b>Pflanze</b>	<b><u>Pkt.</u></b>

# Mikado



## Zubehör:

1 Mikado (mit Spirale) 20 Pkte = 20 Pkte

5 Mandarine (blau/rot/blau) je 10 Pkte = 50 Pkte

5 Bonzen (rot/blau/rot/blau/rot) je 5 Pkte = 25 Pkte

15 Samurai (rot/gelb/blau) je 3 Pkte = 45 Pkte

15 Kuli (rot/blau) je 2 Pkte = 30 Pkte

gesamt: 170 Pkte

# Spielregeln:

- Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, dass die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Loslassen der Stäbchen fallen diese im Kreis auf den Tisch. Bei einem schlechten Wurf ist eine Wiederholung gestattet.
- Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, dass kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird.
- Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Auch die helfenden Stäbchen dürfen mit keinem anderen Stäbchen in Berührung kommen.
- Mit dem Mikado oder Mandarin darf man auch die Stäbchen aufwerfen.

- Liegen die Stäbchen so, dass man sie mit dem Finger an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt.
- Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die erzielten Punkte zählen und notieren.
- Der Mikadospieler darf von seinem Platz aufstehen, ihn jedoch nicht verlassen.
- Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so dass jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit nur einer Runde gespielt werden.
- Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner.
- Das Spiel ist besonders unterhaltend und spannend, wenn die Spielregeln des Mikado-Spiels genau eingehalten werden. Auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler

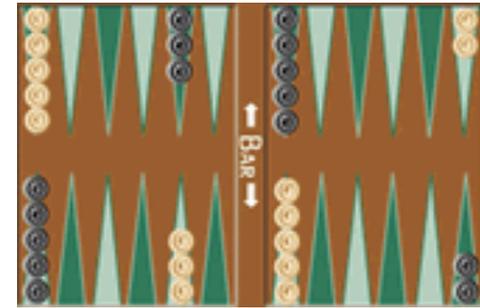
# Backgammon

Backgammon ist ein Brettspiel für zwei Spieler.

Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Die Felder 1 bis 6 stehen hier für das Heimfeld. Die Felder 7 bis 12 stehen für das Aussenfeld.

Jeder Spieler hat 15 weiße und 15 schwarze Steine. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, die Steine werden entsprechend der Würfelzahlen verschoben.

Das **Spielziel** besteht darin, seine eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und sie dann von dort aus dem Spielfeld herauszuwürfeln. Die Laufrichtung erfolgt ausschließlich im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am schnellsten seine 15 Steine aus dem Spielfeld hinausbringt, hat gewonnen.



## Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels werden die Spielsteine auf die nebenan abgebildete Art aufgestellt.

Zuerst werfen Sie zeitgleich mit Ihrem Gegner jeweils einen Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt und rückt im Wert der beiden geworfenen Würfel voran. Bei gleicher Würfelzahl würfelt jeder Spieler noch einmal.

## Verrücken der Spielsteine

Die Spieler werfen dann abwechselnd je zwei Würfel und verschieben einen oder mehrere Spielsteine um die Anzahl der Felder, die der Zahl auf den beiden Würfeln entspricht. Zum Beispiel, wenn die Würfel 3 und 6 zeigen, können Sie entweder :

- Mit einem Stein 3 Felder rücken und mit einem anderen 6

- Mit einem Stein 6 Felder rücken und mit einem anderen 3

  - Einen einzelnen Stein erst 3 und dann 6 Felder rücken

  - Einen einzelnen Stein erst 6 und dann 3 Felder rücken.

Wichtig ist, wenn man mit einem Stein rückt, kann man diesen Stein nicht auf **einmal** um 9 Felder verschieben. Sie müssen das Vorrücken in 2 Züge aufteilen: 6 Felder und 3 oder 3 Felder und dann 6.

Bei einem Pasch (zwei gleiche Zahlen) dürfen Sie um das doppelte der gesamten Augenzahl vorrücken. Ein Wurf von z.B. 5-5 erlaubt Ihnen so, Ihre Steine um 4mal 5 Felder zu verschieben.

### **Blockaden:**

Beim Vorrücken darf man nicht auf ein Feld, auf dem der Gegner zwei oder mehr als zwei Steine stehen hat. Diese Felder sind blockiert.

### **Steine des Gegners schlagen:**

Steine des Gegners können geschlagen werden, wenn man beim Ziehen auf einem Feld landet, auf dem der Mitspieler einen einzelnen Stein stehen hat. Der geschlagene Stein wird rausgenommen und muss erst wieder ins gegnerische Heimfeld hineingewürfelt werden. Geschlagene Steine müssen erst wieder im Spiel sein, bevor mit den anderen Steinen wieder gezogen werden darf. Trifft man beim Hineinwürfeln nur auf Felder, die mit zwei oder mehr Steinen des Gegners besetzt sind, also blockiert sind, ist der Mitspieler am Zug.

## Spielende

Hat man alle seine Steine ins Heimfeld gebracht, beginnt man mit dem „Hinauswürfeln“. Wenn ein Stein während des Hinausspielens durch den Gegner geschlagen wird, muß der Spieler ihn wiederum zuerst in sein Heimfeldbringen, bevor er diesen oder seine anderen Steine wieder hinausspielen darf.

## Spielstand und Einsatz

Dieser Punkt wird dem Spieler zugesprochen, der als erster all seine Steine hinausgebracht hat. Ein Spieler, der sich sicher ist zu gewinnen, kann jederzeit anbieten, den Einsatz des Spiels zu verdoppeln. Der Gegner kann dann :

- Die Partie sofort aufgeben und überlässt 1 Punkt.
- Den doppelten Einsatz akzeptieren : die Partie geht weiter mit doppeltem Einsatz.

Achtung : Bringt der Gewinner des Spiels alle seine Steine aus dem Spielfeld, bevor sein Gegner auch nur einen einzigen Stein hinauswürfeln konnte, hat er doppelt gewonnen, erhält also 2 Punkte. Man spielt so viele Partien, bis einer der Spieler mindestens 5 Punkte erreicht hat.

## Wie gewinnt man ?

Sie können auf 3 verschiedene Weisen gewinnen :

- Sie bringen Ihre Steine vor Ihrem Mitspieler aus dem Spiel
- Ihr Mitspieler gibt auf
- Sie bieten ein Verdoppeln des Einsatzes an, den der Mitspieler ablehnt.

# Oglan



(ein türkisches Kartenspiel, auf deutsch: Bube)

### Material:

Kartenspiel mit 52 Karten (Ass bis König, französisches Blatt)  
Zwei bis vier Spieler  
Zettel und Stift

### Beginn des Spiels:

Es wird abgehoben. Dann gibt der Geber jeder Partei 4 Karten und legt am Ende 4 offen auf den Tisch. Falls ein Bube offen liegt, wird er vom Tisch genommen und durch die oberste Karte des Stapels ersetzt. Der Bube wird unter den Stapel gelegt.

Ein As zählt ein Auge, ein acht 8 usw.. Ein Bube nimmt alle Karten, die auf dem Tisch liegen, außer Damen und Könige. Nur eine Dame kann eine Dame nehmen, bzw. ein König einen König nehmen.

Der erste Spieler nimmt seine 4 Karten und schaut, ob er die Kreuz 2 oder Karo 10 hat. Und nimmt dazu eine 9 (Kreuz 2) bzw. ein Ass (Karo10). Wenn man keine der Sonderkarten hat, nimmt man irgendeine Karte, um in der Summe 11 zu erreichen (am besten eine Karte mit der Farbe Kreuz).

Bei Stichen auf dem Tisch muss die Summe 11 ergeben. So kann ein Ass alle 10er nehmen, auch wenn sich die 10 Punkte aus mehreren kleinen Karten zusammensetzen. Z. B. sticht eine Ass eine 6 und eine 4. Die 4 sticht allerdings auch eine 6 und ein Ass.

Es wird abwechselnd gelegt. Wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen, spielt man irgendeine aus. Wenn alle vier Karten in der Hand ausgespielt wurden, gibt der Geber jeweils 4 neue Karten, bis der Stapel aufgebraucht ist. Der Nächste kann die Karte dann mit einer anderen Karte stechen, die in der Summe elf ergibt (z.B. die Ass mit der 10). Im anderen Fall wirft er irgendeine Karte auf den Tisch. Gestochene Karten legt der Spieler auf einen extra Stapel, denn damit werden die gemachten Punkte nach Ende einer Runde gezählt und aufgeschrieben.

Zum Schluss jeder Runde kommt die Abrechnung:  
Bei einer Spielrunde gibt es insgesamt 5 Punkte zu verteilen:  
Sonderkarten: Karo 10, Kreuz 2 zählen je 1 Punkt.  
Wer die meisten Karten hat, bekommt 2 Punkte.  
Wer die meisten Kreuz hat, bekommt 1 Punkt.

Nach einer Runde ist der nächste Spieler Kartengeber.

**Spielende:** Wer zuerst 21 Punkte hat, hat gewonnen.

# Mau Mau

Zahl der Spieler: zwei bis sechs

Material: Skatblatt, evtl. 2 Blätter

Die Regeln variieren regional stark, hier werden die wichtigsten Grundregeln und meist verbreiteten Ergänzungen erklärt.

## Ziel des Spiels

Bei Mau Mau ist das Ziel, als erster alle Handkarten loszuwerden und dabei (je nach Spielregeln) viele Punkte zu sammeln, indem die anderen Mitspieler eine möglichst große Anzahl an Karten auf der Hand haben, wenn die letzte Karte ausgespielt wird.

## Beginn des Spiels, Austeilen und Bedienen



Es wird ein Kartengeber ausgelost, der an jeden Spieler sechs Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als Talon verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Sie gilt als die erste vom Geber gespielte Karte (ist diese Karte ein Bube, darf der Kartengeber entscheiden, welche Farbe als nächstes gelegt werden muss).

Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler eine Karte von der Hand ab. Dabei muss die gespielte Karte in Wert (7, 8, 9 usw.) oder Farbe (z.B. Pik) mit der vorherigen Karte (der obersten auf dem Ablagestapel) übereinstimmen. So darf auf eine Pik 10 z.B. nur eine andere 10 oder eine Pikkarte gelegt werden. Wer nicht bedienen kann, muss eine Karte vom Talon ziehen. Kann er diese legen, legt er sie ab, wenn sie nicht passt, muss er aussetzen.

## Besondere Karten beim Mau Mau

Ein Bube darf auf jede Karte gelegt werden, unabhängig von der Farbe der vorher ausgespielten Karte. Wer einen Buben legt, darf sich eine Farbe wünschen, also bestimmen, welche Farbe der nächste Spieler ausspielen muss. Auf einen Buben darf meist auch ein anderer Bube gelegt werden, in manchen Varianten ist das jedoch nicht zulässig.

Legt ein Spieler eine 2, so muss der nächste aussetzen. In manchen Regeln darf er allerdings ebenfalls eine 8 legen und damit das Aussetzen an den nächsten Spieler weitergeben. Hat dieser auch eine 8, darf er sie legen und der wiederum nächste Spieler muss aussetzen. Es gibt hier auch die Regel, nach der mit jeder neuen 8 ein Spieler mehr aussetzen muss - legt also ein Spieler (statt auszusetzen) eine zweite 8 auf die erste, so müssen die nächsten 2 Spieler aussetzen. Wird darauf aber noch eine 8 gelegt, setzen 3 Spieler aus usw.

Bei einer 7 muss der nachfolgende Spieler 2 Karten vom Talon ziehen. Hat er eine 7, kann er stattdessen auch diese legen und der nächste Spieler muss 4 Karten ziehen usw.

Wer ein Ass ausspielt, darf sofort noch eine weitere Karte ausspielen. (In manchen Regionen wird diese Regel nicht angewendet.)

Sollte der Talon aufgebraucht sein, werden die Karten des Ablagestapels (mit Ausnahme der obersten) gemischt und als neuer Talon abgelegt.

### Ende des Spiels: Mau Mau!

Wer die vorletzte Karte ablegt, muss die anderen Spieler durch die Ansage "Mau" darauf hinweisen. Vergisst ein Spieler das, darf er die letzte nicht ausspielen und muss stattdessen zwei Karten ziehen. Bei der letzten Karte muss "Mau Mau" angesagt werden, sonst müssen wieder zwei Karten gezogen werden.

## Kartenwerte und Punkte zählen

Wer die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. je nach Spielregeln werden die Anzahl gewonnener Spiele oder jeweils die Punkte der übriggebliebenen Karten gezählt:

Sieben = 7

Acht = 8

Neun = 9

Zehn = 10

Bube = 20

Dame = 3

König = 3

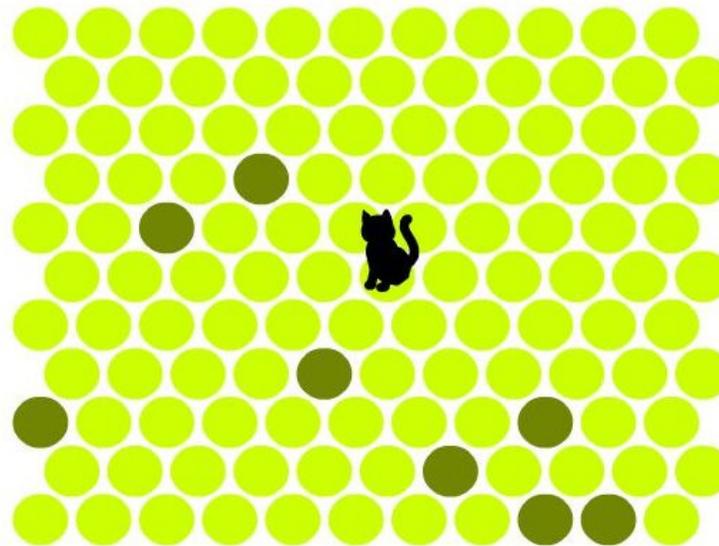
As = 11

# Kostenloses online-Spiel

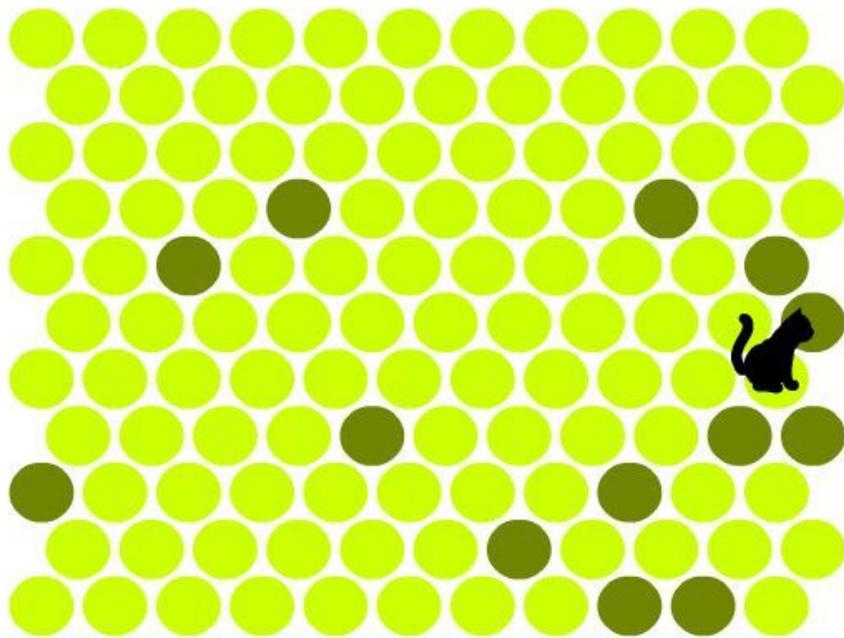
Benötigt wird: PC, Internetzugang, möglichst Flatrate

## Chat Noir:

**Ziel des Spieles:** Ein schwarzes Kätzchen einzufangen, in dem man ihm dunkelgrüne

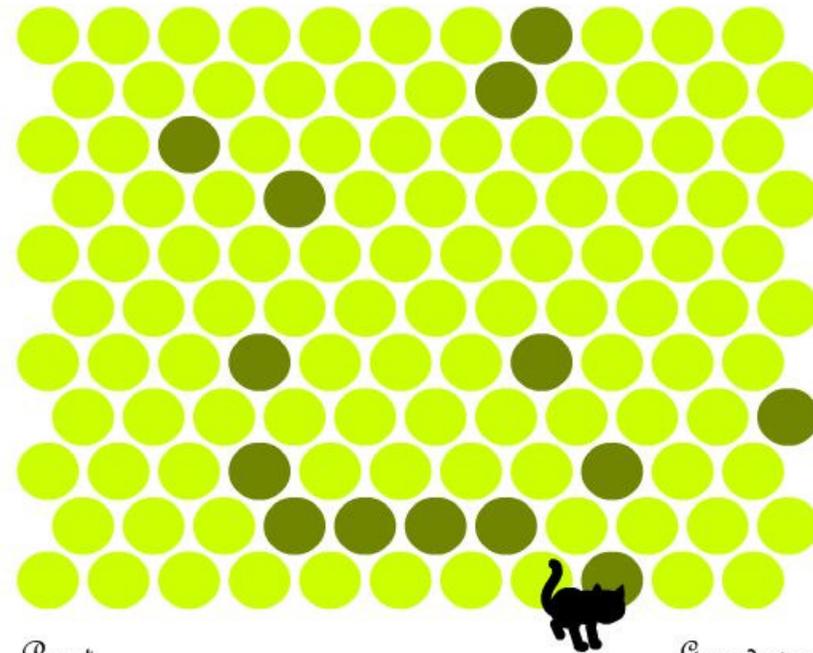


Barrieren in den Weg legt. Gelingt es der Katze, auf einen der äußersten hellgrünen Flächen zu gelangen, ist sie frei und darf davonlaufen.



Reset

Game design

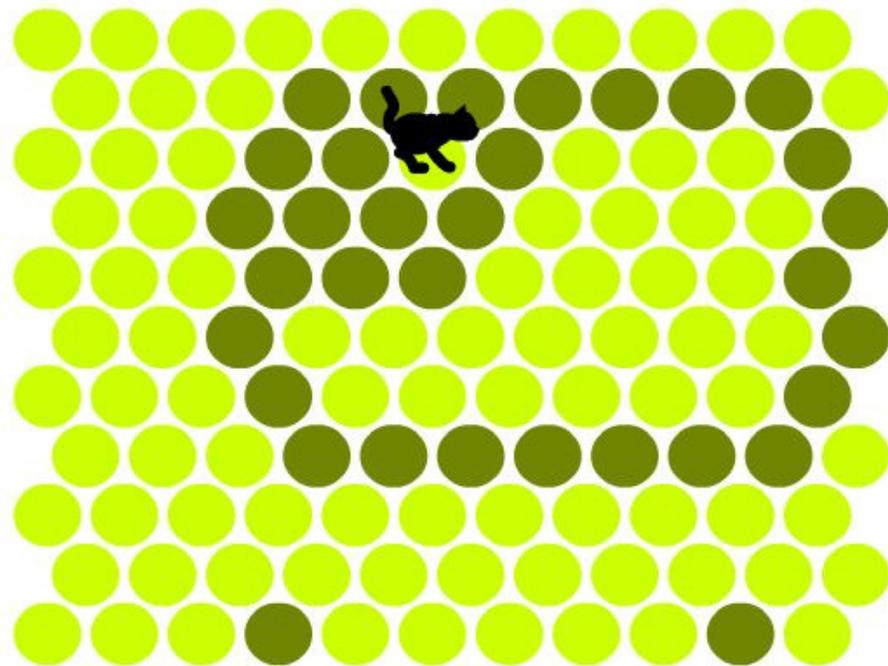


Reset

Game design



Will man sie besonders ärgern, baut man die Katze so zu, dass ihr nur eine Fläche übrig bleibt. Dann macht sie einen Buckel.



*Reset*

*Samdesign*

Wo ist das Spiel zu finden?

- <http://www.gamedesign.jp/flash/chatnoir/chatnoir.html>
- <http://www.hry.org/hra/Chat+Noir.htm>
- <http://www.hry.net/chat-noir.aspx>
- Oder bei Google eingeben **chat noir spiel**

# Spiele selbst basteln

Viele Spiele können leicht selbst gebastelt werden. Hier kann man nicht nur Geld sparen, das Basteln kann auch Spaß machen und man kann seine eigene Version des Spiels erstellen.



**Spielbrett:** am besten eigenen sich feste Pappen wie zum Beispiel die Rückseiten von Zeichenkartons. Mit wasserfesten Farben bemalen und lackieren oder mit Klarsichtfolie beziehen. Am besten vorher eine Probe machen, ob Farbe und Lack sich vertragen.

**Spielfiguren:** lassen sich leicht aus selbsthärtender Modelliermasse formen. Diese können nach dem Trocknen mit Farbe bemalt werden. Hier können einfache Kegel oder auch fantasievolle Figuren hergestellt werden. Einfache Zylinder können auch aus Rundhölzern mit einer kleinen Säge geschnitten werden.

# Spiele und Spielanleitungen im Internet

- Viele Spiele und Anregungen für Kinder, die oft meist einfach zu realisieren sind und oft nicht mal etwas kosten, sind zu finden auf [www.zzzebra.de](http://www.zzzebra.de)

- kostenlos Sudoku spielen: <http://sudoku.de>

- kostenlose Computerspiele mit der „Maus“ bei <http://www.wdrmaus.de/>

- Umfangreiche Sammlung von Spielen für Jugendfreizeiten, Kindergeburtstage und Gruppen:  
<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html>

Spiele für Kinder zur Beschäftigung mit den Sinnen:  
<http://www.kindergarten-homepage.de/spiele/sinne.html>

# Impressum

Arbeitsloseninitiative Gießen e. V.

Walltorstr. 17, 35390 Gießen

Telefon: +49 641 / 389376

Telefax: +49 641 / 3013231

E-Mail: [info@ali-giessen.de](mailto:info@ali-giessen.de)

Internet: [www.ali-giessen.de](http://www.ali-giessen.de)

Vertretungsberechtigter Vorstand: Richard Kunkel  
(1. Vorsitzender), Jörg Lüdde (2. Vorsitzender)

Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 6 MDStV: Richard Kunkel



Das Projekt „Begegnung und Netzwerke“ wird gefördert von:



Das Projekt „Bürgerarbeit“ wird gefördert von:



EUROPÄISCHE UNION