

ZEHN DUELLE FÜR DEN SCHULBUS

Zehn Duelle, die ohne Spielfeld auskommen. Ein Blatt Papier reicht, zwei Stifte reichen auch. Gedacht für die tote Zeit zwischen zwei Orten: Bus, Bahnsteig, Wartezimmer, die zwanzig Minuten vor dem Training.

So läuft eine Runde

1. Legt das Blatt quer zwischen euch. Wer links sitzt, ist Spieler A.
2. Ihr sucht euch ein Duell aus. Wer zuletzt verloren hat, darf wählen.
3. Jedes Duell dauert eine Runde. Wer gewinnt, bekommt einen Punkt.
4. Steht es nach zehn Duellen gleich, entscheidet das Stichduell auf Seite 4.
5. Tragt den Punktestand in die Turnierliste auf Seite 5 ein.

Der Vertrag

Wer die Runde verliert, spielt die nächste mit der falschen Hand. Unterschreibt einmal, dann gilt es.

Spieler A

Spieler B

1 · DIE LETZTE ZIFFER

2 Min

Beide schreiben verdeckt eine dreistellige Zahl auf und tippen dazu, auf welche Ziffer die Summe enden wird. Dann wird aufgedeckt und addiert. Wer richtig getippt hat, gewinnt. Tippen beide falsch, gewinnt der, der näher dran war.

Wer zuerst tippt, hat es schwerer. Wechselt nach jeder Runde.

2 · WORTKETTE UNTER DRUCK

3 Min

Abwechselnd ein Wort. Jedes Wort beginnt mit den letzten beiden Buchstaben des vorherigen: aus Bahnhof wird Ofen, daraus Enkel. Wer länger als fünf Sekunden braucht, verliert.

Verboten sind Eigennamen und Wörter, die schon gefallen sind. Schreibt sie mit, sonst gibt es Streit.

3 · STRICHDUELL

2 Min

Malt fünfzehn Striche nebeneinander. Abwechselnd streicht jeder einen, zwei oder drei Striche durch. Wer den letzten Strich durchstreicht, verliert.

Wer das System durchschaut, gewinnt jedes Mal. Genau das ist der Reiz.

4 · KATEGORIENJAGD

4 Min

Einer sagt einen Buchstaben, der andere eine Kategorie: Tiere, Städte, Filme, Ausreden. Dann schreiben beide sechzig Sekunden lang Begriffe auf. Gleiche Begriffe werden gestrichen. Wer mehr übrig hat, gewinnt.

Eine Kategorie darf pro Runde nur einmal vorkommen.

5 · HUNDERT

2 Min

Ihr zählt abwechselnd hoch und dürft jeweils eins bis zehn addieren. Wer genau hundert sagt, gewinnt. Wer darüber hinausschießt, verliert sofort.

Merk dir die 89. Wer sie sagt, kann nicht mehr verlieren.

6 · BLINDES SCHIFF

5 Min

Jeder malt ein Gitter aus fünf mal fünf Kästchen und setzt drei Schiffe hinein: eins über drei Kästchen, zwei über je zwei. Abwechselnd nennt ihr ein Feld. Wer zuerst alle Schiffe des anderen trifft, gewinnt.

Spalten A bis E, Zeilen 1 bis 5. Schreibt die Treffer mit, im Bus verrutscht das Blatt.

7 · SCHNELLSCHRIFT

1 Min

Einer nennt ein Wort mit mindestens acht Buchstaben. Beide schreiben es rückwärts, so schnell es geht. Wer zuerst fertig ist und keinen Fehler hat, gewinnt.

Ein Fehler zählt als Niederlage, egal wie schnell du warst.

8 · VIER ZAHLEN, EIN ZIEL

3 Min

Schreibt vier Zahlen zwischen eins und zwanzig auf und legt eine Zielzahl zwischen dreißig und neunzig fest. Wer zuerst mit den vier Zahlen und den vier Grundrechenarten die Zielzahl trifft, gewinnt.

Jede Zahl darf nur einmal benutzt werden. Klammern sind erlaubt.

9 · BUCHSTABENPAARE

3 Min

Einer nennt zwei Buchstaben, zum Beispiel S und T. Beide suchen sechzig Sekunden lang Wörter, in denen die beiden direkt nebeneinander stehen. Strumpf zählt, Stadt zählt, Sturm zählt.

Wer ein Wort nennt, das der andere auch hat, streicht es. Der Rest zählt.

10 · DAS DRITTE WORT

4 Min

Beide schreiben verdeckt ein Wort auf. Dann wird aufgedeckt, und ihr sucht gemeinsam ein drittes, das zu beiden passt. Wer es zuerst sagt und den anderen überzeugt, gewinnt.

Aus Schnee und Ball wird Schneeball. Aus Bus und Schule wird Schulbus. Aus Regen und Angst wird es schwierig.

STICHDUELL · NUR BEI GLEICHSTAND

Einer nennt eine Zahl zwischen 1 und 50 und schreibt sie verdeckt auf. Der andere rät. Nach jedem Versuch gibt es nur ein Wort: höher oder tiefer. Wer in weniger Versuchen trifft, gewinnt das Turnier. Dann wird getauscht, und die zweite Runde entscheidet.

Sechs Versuche reichen immer, wenn du jedes Mal die Hälfte nimmst. Wer sieben braucht, hat geraten statt gerechnet.

Versuche A: _____ Versuche B: _____ Sieger: _____

TURNIERLISTE

Zwanzig Partien. Tragt nach jeder Runde ein, wer gewonnen hat.

Nr.	Duell	Spieler A	Spieler B	Sieger
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Endstand

Spieler A: _____ Punkte Spieler B: _____ Punkte

Champion: _____

SUCHGITTER

Zehn Wörter, waagerecht, senkrecht und schräg. Wer mehr findet, gewinnt. Zeit: fünf Minuten.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	P	N	Z	Z	L	L	M	F	P	T	L	D
2	W	Z	A	Z	S	P	O	V	K	B	M	C
3	L	O	H	M	P	U	M	N	B	K	I	I
4	S	C	L	H	N	B	U	F	F	R	Z	T
5	T	R	D	P	A	P	I	E	R	V	S	C
6	I	B	U	S	U	O	D	B	Z	E	V	L
7	F	H	U	N	T	T	U	B	I	G	S	E
8	T	B	H	K	D	D	E	U	P	E	I	C
9	P	K	T	N	U	E	L	H	M	D	E	Z
10	H	I	E	M	P	T	L	H	T	P	G	K
11	B	U	P	D	G	V	G	I	T	T	E	R
12	C	R	E	N	W	O	R	T	S	I	R	R

Gesucht: DUELL RUNDE PUNKT SIEGER STIFT
PAPIER BUS GITTER ZAHL WORT

ZIELDUELL · DIE ZEHN FELDER

Malt ein Gitter aus vier mal vier Kästchen. Jeder setzt verdeckt fünf Kreuze hinein. Abwechselnd nennt ihr ein Feld. Ein Treffer bringt einen Punkt, ein Fehlschlag gibt dem anderen einen. Nach zehn Zügen ist Schluss.

Lösung Suchgitter: DUELL G6-G10 · RUNDE B5-F9 · PUNKT F5-J1 · SIEGER K7-K12 · STIFT A4-A8 · PAPIER D5-I5 · BUS B8-D6 · GITTER G11-L11 · ZAHL C1-C4 · WORT E12-H12