

Interaktive Spiele

Teil 5: eine Person einschätzen

Fortbildung für Jugendleiter/innen
Kulturbahnhof Drensteinfurt
2.2.2012

Fortbildungs-Skript



Claudia Lewandowski-Möller
Rüdiger Pieck

Jürgen P.K. Grunau / Wolfgang Kramer / Hans Raggan

Personality

Ravensburger 1995/1998/2001

ab 14 Jahren / 3-8 Spieler

Reihum werden nacheinander alle Spieler zur Hauptperson, die eingeschätzt werden soll. Diese zieht eine Frage, liest sie laut vor und beantwortet sie für sich selbst, indem sie verdeckt ihre Selbsteinschätzung auf einer Skala von 0-10 einstellt. Die Mitspieler versuchen einzuschätzen, welche Antwort die Hauptperson wohl gegeben haben könnte - und stellen diesen Wert nun ihrerseits verdeckt auf einer Skala ein. Dann wird aufgelöst. Alle Spieler ziehen ihre Spielfigur um die Differenz ihrer Einschätzung zur gegebenen Antwort weiter. Für die Hauptperson gilt hier die Differenz zu einem zuvor ausgewählten Referenzspieler. Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Ende des Spielplanes erreicht hat. Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt noch am weitesten vom Spielplanende entfernt ist.

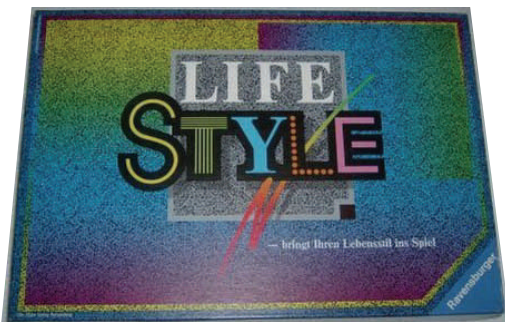


Life Style

Ravensburger 1989

ab 16 Jahren / 3-6 Spieler

Reihum werden alle Spieler nacheinander zur Hauptperson, die eingeschätzt werden soll. Diese entscheidet sich für eine von zwei Fragekarten aus unterschiedlichen Themenbereichen - insgesamt gibt es davon sieben - und liest die entsprechende Frage laut vor. Dann zieht sie fünf Fotokarten aus dem entsprechenden Themenbereich, von denen sie vier verwenden und offen auf dem Spielplan auslegen muss. Die Fotos entsprechen ihren Antwortmöglichkeiten auf die gestellte Frage. In der Reihenfolge ihrer Vorliebe platziert zuerst die Hauptperson vier Wertungssteine auf ihrer Wertungsleiste. Die anderen Spieler versuchen einzuschätzen, welche Auswahl die Hauptperson wohl getroffen haben könnte - und platzieren nun ihrerseits ihre Wertungssteine auf der Leiste. Dann wird aufgelöst: Nacheinander drehen die Spieler ihre Wertungssteine um und begründen ihre Entscheidung. Anschließend gibt die Hauptperson ihre Wertung bekannt. Bei richtig eingeschätzter Antwort darf ein Spieler mit seiner Spielfigur um ein Feld auf dem Spielplan vorrücken. Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal eingeschätzt worden ist oder ein Spieler mit seiner Spielfigur das Spielplanende erreicht hat. Für erfahrene Spieler gibt es Zusatzregeln.





ego

HUCH! & friends 2008

ab 12 Jahren / 2-6 Spieler

Reihum werden alle Spieler nacheinander zur Hauptperson, die eingeschätzt werden soll. Diese zieht eine Frage, liest sie und die drei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten laut vor und wählt eine davon aus, indem sie einen entsprechenden Antwortstein verdeckt vor sich ablegt. Die anderen Spieler versuchen einzuschätzen, welche Antwort die Hauptperson wohl gegeben haben könnte - und legen nun ihrerseits einen entsprechenden Antwortstein verdeckt vor sich ab.

Außerdem legen sie ein oder zwei ihrer ursprünglich zehn Punktechips als ihren Einsatz dazu. Dann wird aufgelöst. Bei richtig eingeschätzter Antwort wird der Einsatz aus dem Vorrat verdoppelt, sonst geht er verloren. Das Spiel endet, wenn der Vorrat an Punktechips aufgebraucht ist.



ego Love

HUCH! & friends 2010

ab 16 Jahren / 2-5 Spieler

Reihum werden alle Spieler nacheinander zur Hauptperson, die eingeschätzt werden soll. Diese zieht eine Frage, liest sie und die drei vorgegebenen Antwortmöglichkeiten laut vor und wählt eine davon aus, indem sie einen entsprechenden Antwortstein verdeckt vor sich ablegt. Die anderen Spieler versuchen einzuschätzen, welche Antwort die Hauptperson wohl gegeben haben könnte - und legen nun ihrerseits einen entsprechenden Antwortstein verdeckt vor sich ab.

Außerdem legt jeder ein Einsatzplättchen mit ein oder zwei Herzen daneben. Dann wird aufgelöst. Bei richtig eingeschätzter Antwort darf der Spielstein auf dem Spielplan um die Anzahl der eingesetzten Herzen vorwärts ziehen, sonst rückwärts. Will die Hauptperson eine Frage nicht beantworten, zieht sie freiwillig um zwei Felder zurück. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler mit seiner Spielfigur wieder das Startfeld erreicht hat.

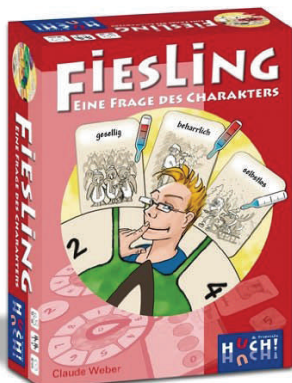
Claude Weber

Fiesling

HUCH! & friends 2011

ab 10 Jahren / 3-8 Spieler

Mitspieler aus der Runde, eventuell ergänzt um gemeinsame Bekannte, sollen erraten werden. Reihum legen immer zwei Spieler Eigenschaftskarten an eine Skala an, um damit Hinweise auf die zu erratende Person zu geben. Nach jeweils zwei gelegten Eigenschaftskarten schließt sich eine Tippphase der anderen Spieler an. Nach der dritten Tippphase endet die Runde und die Tipps werden ausgewertet. Je früher die gesuchte Person erraten wurde, desto mehr Punkte erhält ein Rater dafür. Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal eine Person charakterisiert hat.





Wer im Raum?

Kylskapspoesi 2011

ab 16 Jahren / ab 2 Spielern

Reihum zieht jeder Spieler eine verdeckte Karte und wählt eine der drei dort formulierten Fragen aus. Diese liest er vor und zählt laut bis drei. (Oder: „Das bist ja wohl DU!“) Bei drei („Du“) zeigt jeder Spieler auf die Person (auch sich selbst), die ihm die wahrscheinlich beste Antwort auf die Frage zu sein scheint. Punkte brauchen bei diesem Spiel nicht gezählt zu werden. Das Spiel endet, wenn die Spieler den Spaß daran verlieren.