Interaktive Spiele

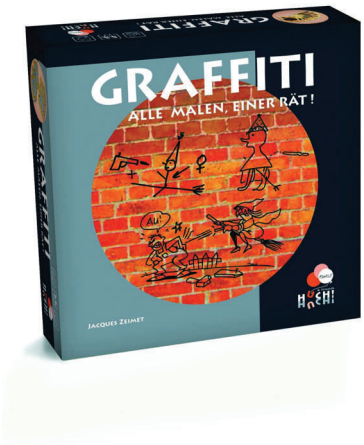
Teil 4: mit dem Zeichenstift

Fortbildung für Jugendleiter/innen
Kulturbahnhof Drensteinfurt
26.1.2012

Fortbildungs-Skript

Claudia Lewandowski-Möller
Rüdiger Pieck

Die Spieloffensive

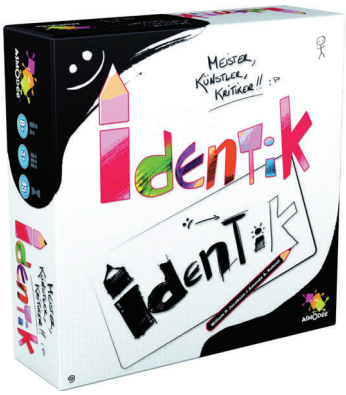


Jacques Zeimet

Graffiti

HUCH & friends 2007
ab 12 Jahren / 3-8 Spieler

Hier wird das alte „Montagsmaler-Prinzip“ umgekehrt: Alle (bis auf einen!) malen, einer rät. Der Rater schließt für eine Minute die Augen, während alle anderen Spieler denselben Begriff auf eine „Zaubertafel“ zeichnen. Noch bevor der Rater die Augen wieder öffnet, werden alle Tafel eingesammelt und gemischt. Der Rater hat nun folgende Aufgaben: den gezeichneten Begriff erraten, die „beste“ (originellste, schönste, hilfreichste ...) Zeichnung prämieren und die Kunstwerke den Zeichnern zuordnen. Punkte erhält, wem die falsche - also nicht seine eigene - Zeichnung zugeordnet wird, der Urheber der prämierten Zeichnung und natürlich der Rater. Es wird so lange gespielt, bis jeder ein-, zwei- oder dreimal als Rater an der Reihe war.



William P. Jacobson / Amanda A. Kohout

Identik

Asmodee 2009
ab 8 Jahren / 3-7 Spieler

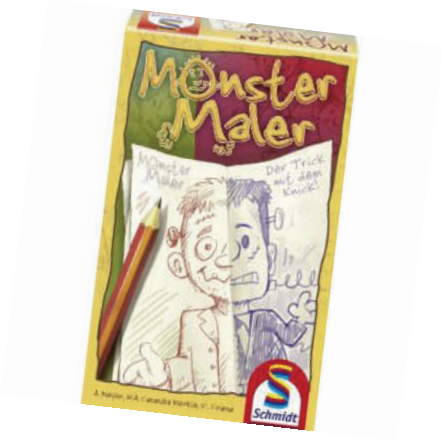
Ein Spieler beschreibt möglichst präzise eine Zeichnung, welche alle anderen Spieler nicht sehen können. Dazu hat er 90 Sekunden Zeit. Die anderen Spieler versuchen, das beschriebene Bild so genau wie möglich zu zeichnen. Nach Ablauf der Zeit erfolgt die Auswertung. Die Zeichner erhalten für jedes von ihnen dargestellte Detail, das in einer zuvor unsichtbaren Liste zu der Bildvorlage aufgeführt ist, einen Punkt. Der Spieler, der das Bild beschrieben hat, erhält einen Punkt für jedes in der Liste genannte Detail, was irgendeiner seiner Mitspieler dargestellt hat. Für ein zufällig ausgewähltes Detail gibt es Bonuspunkte. Das Spiel endet, wenn sich jeder Spieler einmal als Erklärer versucht hat.

Vlaada Chvatil

Pictomania

Czech Games Edition 2011
ab 9 Jahren / 3-6 Spieler

Begriffe aus einer thematisch geordnete Liste sollen gezeichnet und erraten werden. Dabei agieren die Spieler auf verschiedenen Ebenen parallel: alle malen gleichzeitig - jeder einen anderen Begriff - und alle raten gleichzeitig. Punkte gibt es für richtiges Raten (je schneller, desto mehr!), für schnelles Fertigwerden und fürs Richtigerratenwerden. Wer aber so schlecht malt, dass sein Begriff gar nicht erraten wird, dem werden alle anderen Punkte abgezogen! Nach fünf Runden endet das Spiel.



Friedemann Friese / Marcel-André Casasola Merkle / Andrea Meyer

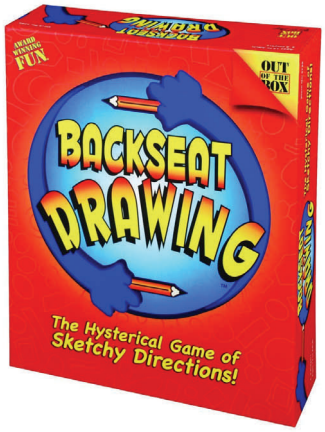
Monstermaler

BeWitched-Spiele 2006 / Schmidt 2008
ab 8 Jahren / 3-8 Spieler
Alle Spieler zeichnen gleichzeitig, und zwar zunächst die linke Hälfte einer heimlich ausgewählten Person. Dann wird die Zeichnung verdeckt und an den Nachbarn weitergereicht, der nun die rechte Hälfte fertigmalen muss. Dazu erfährt er zwar, welche Person zu zeichnen ist, nicht aber, was bisher gemalt wurde. Anschließend werden die Kunstwerke nacheinander präsentiert. Wer die gezeichnete Person errät bekommt dafür einen Punkt. Schluss ist, wenn's reicht!

Friedemann Friese / Marcel-André Casasola Merkle / Andrea Meyer

Tadaaam!

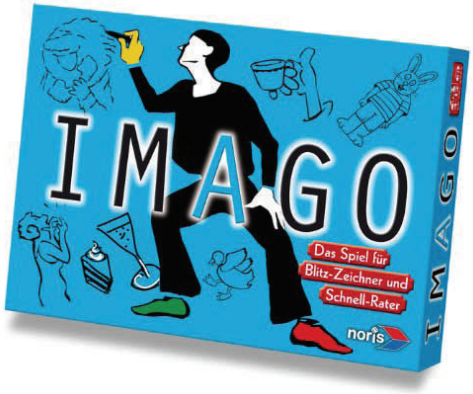
Repos Production 2010
ab 8 Jahren / 4-9 Spieler
Alle Spieler zeichnen gleichzeitig, und zwar zunächst die rechte Hälfte eines gezogenen Begriffs. Dann wird die Zeichnung zugeklappt und an den Nachbarn weitergereicht, der nun die linke Hälfte fertigmalen muss. Dazu erfährt er zwar, welcher Begriff zu zeichnen ist, nicht aber, was bisher gemalt wurde. Anschließend werden die Kunstwerke nacheinander präsentiert. Wer den gezeichneten Begriff errät bekommt dafür zwei Punkte, die beiden erfolgreichen Maler bekommen je einen. Nach fünf Runden endet das Spiel.



Peggy Brown / Catherine Rondeau

Backseat drawing

Out of the Box Publishing 2008
ab 12 Jahren / 4-10 Spieler
Zwei Teams stellen je einen Zeichner und einen Erklärer. Alles läuft zeitgleich ab: beide Erklärer erklären gleichzeitig denselben Begriff, während beide Zeichner gleichzeitig den Begriff zu zeichnen versuchen und der Rest der Spieler rät. Die Besonderheit bei diesem Spiel: die Erklärer dürfen nur Formbegriffe, Orts- und Richtungsangaben und Größe und Anzahl beschreiben. Wörter, die Hinweise auf den zu zeichnenden Begriff geben, sind verboten und werden bestraft! Für jeden erratenen Begriff erhalten die Teams Punkte - sieben davon braucht man zum Sieg.

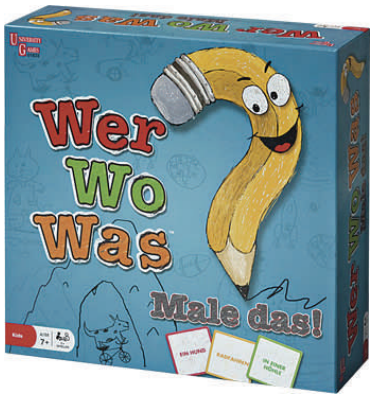


Michael Ruettinger

Imago

Noris-Spiele 2011
ab 12 Jahren / 4-12 Spieler

Die Spieler treten in zwei Teams gegeneinander an. Ein von einem Spieler des eigenen Teams gezeichneter Begriff muss erraten werden. Dafür ist eine Minute Zeit. Kann der Begriff in weniger als der Hälfte erraten werden, gibt's dafür die doppelte Punktzahl. Der zu zeichnende Begriff wird aus sechs Kategorien erwürfelt; je höher die Zahl, desto schwieriger der Begriff. Das Spiel endet, wenn ein Team das Feld in der Mitte des Spielplans erreicht hat. Auf Sonderfeldern können unterwegs Bonuspunkte mitgenommen und die zu zeichnende Kategorie ausgesucht werden.



Wer wo was? Male das!

University Games 2011
ab 7 Jahren / 2-8 Spieler

Jeder Spieler zieht eine Wer-, eine Wo- und eine Was-Karte. Die Szene, die sich daraus ergibt - „ein Hund spielt auf dem Mond Fußball“ - muss als Ganzes gezeichnet werden, nicht nur ihre drei Bestandteile! Alle Spieler zeichnen gleichzeitig und haben dafür 2 Minuten Zeit.
An die Malphase schließt sich eine Ratephase an: ein Bild nach dem anderen muss erraten werden. Punkte gibt es für jeden erratenen Bestandteil - sowohl für den Zeichner wie für den Errater. Nach je drei Zeichen- und Raterunden ist Schluss.