

Nimm 10 Spiel

Warm-up



Art:
Warm-up



Level:
Anfänger*innen



Alter:
Ab 5 Jahren



Dauer:
15 - 20 Minuten

Kurzbeschreibung

Nimm 10 ist ein **Strategie- und Sammelspiel**, das überall gespielt werden kann. Es werden lediglich **10 Gegenstände und die Spielregeln** benötigt und schon kann es los gehen.

Wir setzen dieses Spiel oft als Warm-up im Rahmen von Game Design Projekten ein, um mit den Teilnehmenden die grundlegenden Elemente eines Spiels zu besprechen und dabei die Frage „Was macht ein Spiel zum Spiel?“ zu klären.

Ziel des Spiels

Versuche den letzten Gegenstand zu bekommen.



Spielregeln

- 10 Gegenstände liegen in einer Reihe.
- Wählt einen Start- und einen Zielspielstein, um die Spielrichtung festzulegen.
- Der jüngste Spieler beginnt (optional).
- Es wird abwechselnd gespielt.
- Pro Zug dürfen stets nur 1 oder 2 Gegenstände genommen werden.
- Eine Spielrunde endet, sobald eine spielende Person den letzten Gegenstand besitzt.

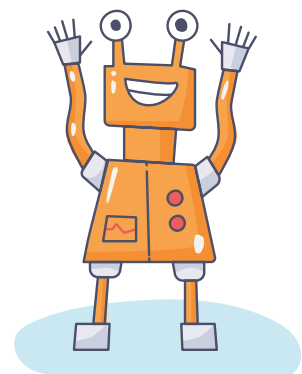


TIPP

Da es sich um ein Strategie- und Logikspiel handelt, können hierbei Kompetenzen im Bereich Analyse und methodisches Vorgehen geschult werden. Innerhalb der Aufreihung der 10 Gegenstände kommt dem 7. Element eine spielentscheidende Rolle zu, die, wenn sie erkannt wurde, den Spielenden von da an einen Vorteil verschafft.

Vorbereitung

Bildet 2er Teams und sucht euch 10 Dinge in möglichst gleicher Größe.
Haltet eine Anleitung für die Spielleitung bereit.



Nimm 10 Spiel

Warm-up

Durchführung

- Die Spielleitung gibt keine Regeln vor; die Spieler*innen erkennen, dass sie Regeln brauchen. Danach erklärt die Spielleitung diese.
- Die Spieler*innen kennen das Spielziel nicht und lernen, dass es wichtig ist, das Ziel zu kennen, um zu gewinnen. Die Spielleitung nennt dann das Ziel.
- Nach 1–3 Spielrunden wird gefragt, ob die Spieler*innen im Voraus wissen konnten, wer gewinnt oder worin der Trick besteht.
- Zum Schluss überlegen die Spieler*innen, was ein Spiel ausmacht, basierend auf ihren Erfahrungen.



Runde 1: Aufbau

Anleitung: Legt die 10 Dinge in eine Reihe.

Spielphase: Versucht zu spielen.

Reflexionsphase: Was braucht ihr, umspielen zu können? --> Regeln müssen bekannt sein.

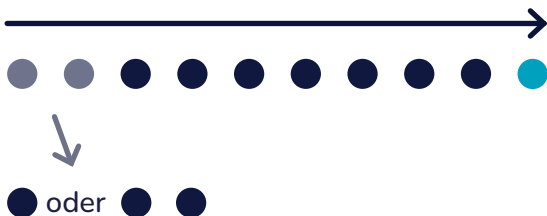


Runde 2: Regeln einführen

Anleitung: Es werden die grundlegenden Spielregeln eingeführt.

Spielphase: Spielt erneut.

Reflexionsphase: Wie wisst ihr, wer gewonnen hat? --> Ziel des Spiel muss bekannt sein.



Runde 3: Ziel des Spiels

Anleitung: Sammle den letzten Spielstein, um zu gewinnen.

Spielphase: Versucht zu spielen.

Reflexionsphase: Erkennt ihr eine Spielmechanik, eine besondere Strategie?



Runde 4+: Spielmerkmale festlegen

Anleitung: Ein Spielstein der Reihe besitzt eine entscheidende Rolle. Finde ihn und begründe.

Spielphase: Spielt erneut.

Reflexionsphase: Welche Merkmale machen nun ein Spiel zum Spiel?

Was macht ein Spiel zum Spiel?

Übersicht zu den wichtigsten Merkmalen eines Spiels.

Nachfolgend haben wir noch einmal die wichtigsten Merkmale eines Spiels zusammengefasst. Beachtet sie bei der Entwicklung einer eigenen Spielidee.

Interaktion

Während eines Spiels machen eure Mitspieler*innen, ihr selbst oder auch das Spiel viele verschiedene Aktionen, auf die man reagieren muss. Egal ob ihr gegeneinander oder zusammen spielt – mit vielen, zu zweit oder allein – ihr beeinflusst euch dadurch immer gegenseitig.

Feste Regeln

Damit Interaktionen gelingen und verständlich sind, braucht es feste, klare und von allen akzeptierte Regeln. Nur so wissen alle Mitspielenden, welche Spielaktionen möglich sind und können ihre nächsten Schritte planen.

Dauer

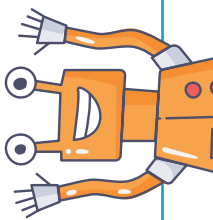
Eine Zeit- oder eine feste Rundenzahl ist ein wichtiger Bestandteil eines Spiels.

Ziel

„Was ist zu tun, um das Spiel zu gewinnen und zu beenden?“ Das Ziel wird meist durch eine oder mehrere Gewinnbedingungen (zum Beispiel: *Finde den Gegenstand / erreiche das Zielfeld / Sammle X Punkte / usw.*) beschrieben. Je größer die Anzahl der Gewinnbedingungen, desto schwieriger wird das Spiel.

Spaß

Innerhalb eines Spiels gibt es neben der Interaktion viele unterschiedliche Möglichkeiten, um Spieler*innen Freude und Spaß zu vermitteln. Wie wäre es mit einer spannenden und mitreißenden Geschichte, unerwarteten Ereignissen oder lustigen, kreativen Aufgaben.



Was macht ein Spiel zum Spiel?

Übersicht zu den wichtigsten Merkmalen eines Spiels.

Spielmechanik

Die Mechanik legt fest, wie ein Spiel funktioniert und wie die Spieler*innen mit dem Spiel und untereinander interagieren. Dazu gehören beispielsweise das Bewegen von Figuren, das Sammeln von Gegenständen oder das Lösen von Rätseln.

Genres

Spiele werden in verschiedenen Kategorien klassifiziert, basierend auf Spielmechaniken, Themen oder Erlebnissen. Beispiele sind Rollenspiele, Actionspiele oder Strategiespiele. Genres helfen dabei, ein Spiel für bestimmte Zielgruppen attraktiv zu gestalten und Erwartungen der Spieler*innen zu erfüllen.

Materialien

Woraus euer Spiel besteht, ob es ein Computerspiel ist (Software) oder aus hölzernen Schachfiguren besteht, macht einen großen Unterschied.

Simuliert Realität

Egal wie realistisch Inhalte eines Spiels auch wirken, das Spiel selbst grenzt sich immer klar von unserem Alltag ab. Sein Zweck liegt im Gegensatz zu beispielsweise beruflichen Tätigkeiten vor allem in der Unterhaltung und Entspannung durch das Spielen selbst.

