

Nimm 10 Spiel

Warm-up

Handout

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:

- Die 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 einer der Spieler den letzten Gegenstand besitzt.

 TIPP: Da es sich um ein Strategie- und Logikspiel handelt, können hierbei auch 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, einem der Spieler*innen von da an einen Vorteil verschafft.

Schritt 1 - Vorbereitung:

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



TüftelAkademie erarbeitet von Junge Tüftler gGmbH
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de>

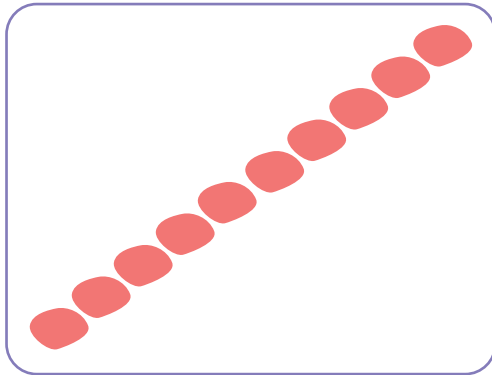
Ein Projekt von



TüftelAkademie

Schritt 2 - Durchführung:

1. Die Spielleitung nennt keine Regeln. --> Die Spieler*innen wissen nicht, was sie tun sollen und merken, dass sie Regeln brauchen. Spielleitung erklärt sie.
2. Die Spieler*innen kennen das Ziel des Spiels nicht. --> lernen, dass man es kennen muss, um gewinnen zu können. Spielleitung nennt das Ziel des Spiels.
3. Die Spieler*innen spielen das Spiel 1/2/3 Mal. Dann fragt man sie, ob sie vorher schon wissen können, wer die Spielrunde gewinnt / was der Trick ist. Abschließend fragt man die Spieler*innen welche Merkmal für sie ein Spiel zum Spiel macht. Ideen sollen mittels gemachte Erfahrungen überlegt werden.



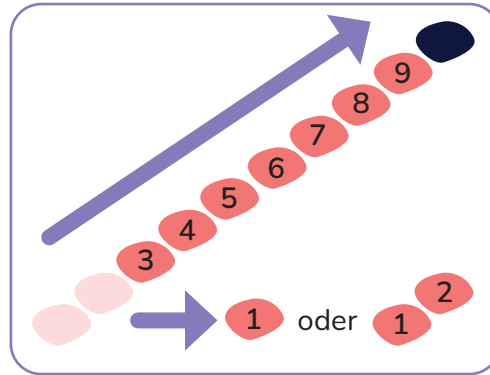
Runde 1: Aufbau

Anleitungsphase: 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

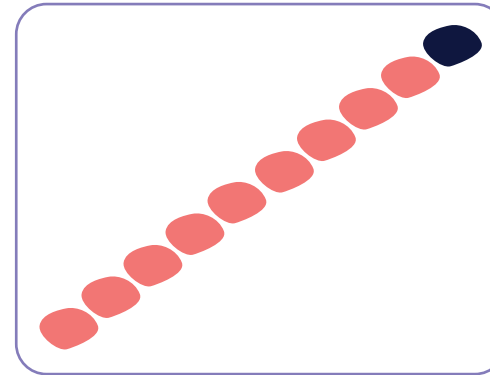
Anleitungsphase: Es werden die grundlegenden Spielregeln eingeführt.

Spielphase: Spielt erneut.

Reflexionsphase:

Wie wisst ihr, wer gewonnen hat?

--> Ziel des Spiel muss bekannt sein.



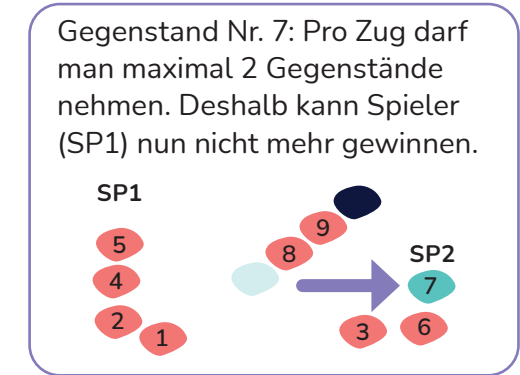
Runde 3: Ziel des Spiels

Anleitungsphase: Sammle den letzten Spielstein, um zu gewinnen.

Spielphase: Versucht zu spielen.

Reflexionsphase: Erkennst du eine Spielmechanik einen Ablauf?

Gibt es eine besondere Strategie?



Runde 4+: Spielmerkmale festlegen

Anleitungsphase: Ein Spielstein der Reihe besitzt eine spielentscheidende Rolle. Finde ihn und begründe.

Spielphase: Spielt erneut.

Reflexionsphase:

Welche Merkmale machen nun ein Spiel zum Spiel?



TIPP: Als Vorbereitung für die Entwicklung einer eigenen Spielidee, können die Teilnehmenden zusätzlich über Erweiterungsmöglichkeiten sprechen.



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, ihr beeinflusst euch dadurch immer gegenseitig.

Es bestehen 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. Hierdurch kann zum Beispiel auch die Dauer eines Spiels durch die Begrenzung auf eine feste Rundenzahl festgelegt werden.

Gibt ein Ziel vor:

„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.

Freiwilligkeit:

Ihr könnt selbst bestimmen, wann, wo und vor allen Dingen was ihr spielt.

Freude und Spaß:

Innerhalb eines Spiels gibt es neben der Interaktion zwischen den Mitspielenden 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.

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.

