

Elfenland

<i>Spielform:</i>	Brettspiel
<i>Material:</i>	✓ modifizierter Spielplan ✓ 20 mit Knete gefüllte Teelichthüllen ✓ 80 modifizierte Ortssteine (jeweils 20 Stück in den Farben gelb, blau, rot und grün) ✓ 4 modifizierte Übersichtskarten (DIN A4) ✓ 72 Reisekarten des Originalspiels ✓ 4 Rundenkarten des Originalspiels ✓ 1 Startspielerkarte des Originalspiels ✓ 4 Elfenstiefel des Originalspiels (gelb, blau, rot, grün)
<i>Gruppengröße:</i>	2-4 Spieler
<i>Spieldauer:</i>	ca. 60 Minuten
<i>Förderbereiche:</i>	visuelle Wahrnehmung, Feinmotorik, logisches und strategisches Denken, soziale Kompetenz, Kommunikation
<i>Spieldynamische Grundmuster:</i>	Kampf, Ziellauf, Bereicherung
<i>Arbeitsaufwand:</i>	mittel bis hoch
<i>Herstellungskosten:</i>	mittel bis hoch
<i>Originalspielhersteller:</i>	Amigo Spiele www.amigo-spiele.de
<i>Originalspielanleitung:</i>	http://www.amigo-spiele.de/upload/Elfenland_1047.pdf [Stand: 16.7.2008]

Modifikation des Originalspiels

Beschreibung des Spielmaterials

Bei der modifizierten Version des Spiels sind die farblichen Abgrenzungen auf der Landkarte stärker hervorgehoben. Der Spielplan wird zu diesem Zweck farbkopiert, auf eine etwa ein Zentimeter dicke Holzplatte geleimt und mit Klarlack lackiert.

Die Orte auf der Karte sind zusätzlich durch leere Teelichthüllen hervorgehoben, die je nach Belieben bemalt werden können. Es wird empfohlen, die Hüllen neben den Orten auf den Spielplan zu kleben (z.B. mit Silikon oder mit doppelseitigen Klebepunkten), damit sie während des Spiels nicht verrutschen. In den leeren Teelichthüllen befindet sich Knete, in



die die Ortssteine hineingesteckt werden können (siehe Bild). Die Ortssteine ihrerseits bestehen aus längeren Holzstäben, die im Bastelgeschäft erhältlich sind und farblich durch Buntlack angepasst werden können. Jeder Spieler bekommt 20 Stäbe, die jeweils zur Farbe seiner Spielfigur, dem Elfenstiefel, passen.



Die kleinen Übersichtskarten fallen bei der modifizierten Version zugunsten einer großen Übersichtskarte weg. Auf der großen Übersichtskarte (DIN A4) ist in fünf Abschnitten die jeweilige Landschaftsform mit den entsprechenden Transportmitteln und der Möglichkeit des Jokers dargestellt (z.B. Wiese = Trollwagen oder zwei Drachen). Die Zuordnung ist zusätzlich visuell unterstützt, da die Transportmittel farblich zu den einzelnen Ebenen passen (siehe Bild). Jeder Spieler erhält eine dieser Karten, damit während des Spiels immer wieder abgeglichen werden kann, welche Reisekarten zur Überquerung eines bestimmten Gebietes benötigt werden.

Die Transportmittelkarten fallen durch die Modifizierung des Regelwerks weg. Ebenso die Orts- und Hinderniskarten.

Die restlichen Spielelemente (Elfenstiefel, Runden- und Reisekarten, Startspielerkarte) werden beibehalten.

Es empfiehlt sich, einen Spielleiter zu bestimmen. Er sollte durch einen Gegenstand gekennzeichnet sein, der für die Mitspieler optisch gut sichtbar ist (z.B. durch einen Hut oder einen besonderen Gegenstand).

Beschreibung des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, die eigenen Reisekarten gut einzusetzen, um möglichst viele Orte besuchen und dementsprechend viele Ortssteine einsammeln zu können. Dieses Prinzip bildet auch die Grundregel der modifizierten Version des Spiels, die einzelnen Phasen des Originalspielablaufs sind jedoch verändert.

Die Planungsphase, in der jeder Spieler zu Beginn des Spiels Transportmittel zieht und seinen Weg plant, ist in der modifizierten Version stark vereinfacht. Die Transportmittel müssen nicht mehr vom Spieler selbst ausgewählt und ausgelegt werden, sondern sind in Form der Übersichtskarte bereits den verschiedenen Ebenen zugeordnet (siehe Bild). So ist in jeder Ebene nur noch ein vorab festgelegtes Transportmittel einsetzbar, wobei die „Magische Wolke“ als Reisekarte wegfällt:

- Überquerung einer Wiese: 1 x Reisekarte Trollwagen
- Durchquerung der Wüste: 1x Reisekarte Einhorn
- Durchquerung des Waldes: 1 x Reisekarte Riesenschwein
- Überquerung des Gebirges: 1 x Reisekarte Zwerg
- Überquerung von Gewässern: 1 x Reisekarte Floß

In jeder Ebene können außerdem zwei Reisekarten „Drache“ als Joker ausgespielt werden. Damit sind die Kombinationsmöglichkeiten von Transportmittel und Reisekarte reduziert. Die vorherige Auswahl und Ablage der Transportmittel entfällt. Zur Vereinfachung und Verminderung der hohen motorischen Anforderung, alle Spielkarten zu halten, fällt das Ausspielen der Hinderniskarte bei der modifizierten Version des Spiels weg. Somit können die Karten einfach offen hingelegt werden, weil kein Spieler dadurch einen Vorteil erhält, dass er die Karten der anderen Spieler sehen kann.

Demnach folgt auf das Austeilen der Reisekarten direkt das Ziehen der Elfenstiefel. Der Startspieler mischt die Reisekarten und teilt jedem Spieler in der ersten Runde acht Karten aus. Anschließend dürfen die Spieler der Reihe nach ihre Reisekarten ausspielen und den Elfenstiefel an den gewünschten Ort bringen. Welche Reisekarte zu welcher Ebene passt, muss auf der großen Übersichtskarte abgelesen werden. Aus jedem Ort, den ein Spieler während seines Zuges erreicht, nimmt er einen Ortsstein seiner Farbe mit und legt ihn vor sich ab. Das gilt auch für den Ort, an dem er einen Zug beendet. Der Zug eines Spielers ist beendet, wenn er keine Reisekarten mehr ausspielen kann oder möchte. Alle ausgespielten Reisekarten werden auf den Reisekartenstapel neben dem Spielplan gelegt.

Danach beginnt die zweite Runde. Der Startspieler schiebt die oberste Rundenkarte unter den Stapel mit den Rundenkarten. Dann übergibt er die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn, der zum neuen Startspieler wird. Der neue Startspieler verteilt nun an jeden Spieler nur so viele Karten, dass jeder Spieler wieder acht Reisekarten vor sich hat. Die zweite Runde folgt dann dem Prinzip der ersten Runde.

Das Spiel endet nach wie vor nach vier Runden, der Spieler mit den meisten eingesammelten Ortssteinen hat gewonnen. Die Anzahl der Spieler ist jedoch auf vier Spieler reduziert, damit jeder der Spieler einmal in den Besitz der Rundenkarte kommt.

Die Autoren bedanken sich für die kreativen Anregungen bei den (ehemaligen) Studierenden, die die Spielmodifikation im Rahmen eines Seminars an der Justus-Liebig-Universität in Gießen entwickelt haben: Miriam Liolios, Nicolas Stockhorst, Miriam Wagner.

Halli Galli

<i>Spielform:</i>	Kartenspiel, Reaktionsspiel, Gedächtnisspiel, Lernspiel
<i>Material:</i>	✓ 64 modifizierte Spielkarten in der Größe 8 x 11 cm (siehe Kopiervorlage Spielkarten) ✓ 1 Gummihupe
<i>Gruppengröße:</i>	2-4 Spieler
<i>Spieldauer:</i>	ca. 15 Minuten
<i>Förderbereiche:</i>	visuelle Wahrnehmung, Feinmotorik, Reaktionsfähigkeit, Gedächtnis, soziale Kompetenz, Kommunikation, Lernbereich Zahlwissen (insbesondere Umgang mit Mengen, Mengenerfassung, Mengenvergleich, Mengenteilung und -vereinigung)
<i>Spieldynamische Grundmuster:</i>	Kampf, Bereicherung
<i>Arbeitsaufwand:</i>	gering
<i>Herstellungskosten:</i>	gering
<i>Originalspielhersteller:</i>	Amigo Spiele www.amigo-spiele.de
<i>Originalspielanleitung:</i>	http://www.amigo-spiele.de/upload/HalliGalli_Regel_Int_16595.pdf [Stand: 16.7.2008]

Modifikation des Originalspiels

Beschreibung des Spielmaterials

Die Spielkarten des modifizierten Spiels sind nahezu doppelt so groß wie die des Originalspiels (ca. 11 x 8 cm statt 8,5 x 5,5 cm). Sie bestehen aus zwei Schichten Tonpapier, einer grünen Rückseite und einer weißen Vorderseite, die aufeinander geklebt und laminiert sind. Diese Farbgestaltung gewährleistet, dass die Vorder- und die Rückseite während des Spiels gut voneinander zu unterscheiden sind und keine Verzögerungen im Spielverlauf auftreten, wenn Karten versehentlich verkehrt herum abgelegt werden.

Die weiße Seite ist mit Symbolen versehen. Im Originalspiel handelt es sich dabei um Abbildungen von verschiedenen Früchten (Bananen, Pflaumen, Limetten und Erdbeeren). Da diese Abbildungen sich aber teilweise ähneln und somit eine eindeutige Differenzierung erschweren, sind auf den Karten des modifizierten Spiels einfachere und eindeutigere Symbole abgebildet (roter Kreis ○, blaues Viereck □, grünes Dreieck △, gelber Stern ☆). Die Vorderseiten der Spielkarten können einfach in der entsprechenden Anzahl kopiert, ausgeschnitten, ausgemalt und zusammen mit der Rückseite laminiert werden (vgl. Kopiervorlage Spielkarten).

Die Anzahl der Spielkarten ist gegenüber dem Originalspiel verändert. Zum einen gibt es keine Karten mehr, auf denen fünf Symbole zu sehen sind. Zum anderen

ist die Kartenverteilung bei der modifizierten Version verändert, so dass sich eine Gesamtsumme von 64 Spielkarten ergibt:

4 mal Karte ☆, 4 mal Karte ☆☆, 4 mal Karte ☆☆☆, 4 mal Karte ☆☆☆☆ = 16
Karten mit dem Symbol ☆

4 mal Karte ○, 4 mal Karte ○○, 4 mal Karte ○○○, 4 mal Karte ○○○○ = 16
Karten mit dem Symbol ○

4 mal Karte □, 4 mal Karte □□, 4 mal Karte □□□, 4 mal Karte □□□□ = 16
Karten mit dem Symbol □

4 mal Karte △, 4 mal Karte △△, 4 mal Karte △△△, 4 mal Karte △△△△ = 16
Karten mit dem Symbol △

Die Glocke des Originalspiels wird in der modifizierten Version durch eine Gummihupe ersetzt. Diese bietet den Vorteil, dass sie immer einen Ton produziert, unabhängig davon, ob sie mit der gesamten Handfläche betätigt wird oder nicht, und dass aufgrund des weichen Materials keine Verletzungsgefahr besteht, wenn im Eifer des Spiels fest darauf geschlagen wird. Eine solche Hupe ist im Spielwarenhandel erhältlich.

Beschreibung des Spiels

Die modifizierte Version des Spiels kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden. Um sowohl Spielern mit einem hohen Leistungsniveau als auch schwächeren Spielern gerecht werden zu können, existieren zwei verschiedene Spielvarianten:

- Bei der ersten Variante geht es darum, möglichst schnell die Gummihupe zu betätigen, wenn zwei identische Karten nacheinander aufgedeckt werden. Das bedeutet, wenn beispielsweise Spieler 1 eine Karte aufdeckt, auf der drei gelbe Sterne abgebildet sind, und Spieler 3 ebenfalls eine solche Karte mit drei Sternen aufdeckt, muss so schnell wie möglich auf die Hupe geschlagen werden. Derjenige, der am schnellsten reagiert, erhält alle offen liegenden Karten.
- Die zweite Spielvariante ähnelt dem Ablauf des Originalspiels. Dementsprechend geht es darum, möglichst schnell die Hupe zu betätigen, wenn sich auf allen offen liegenden Karten zusammen genau vier Symbole einer Art befinden. Wie auch bei der ersten Variante, erhält der schnellste Spieler alle offen liegenden Karten.

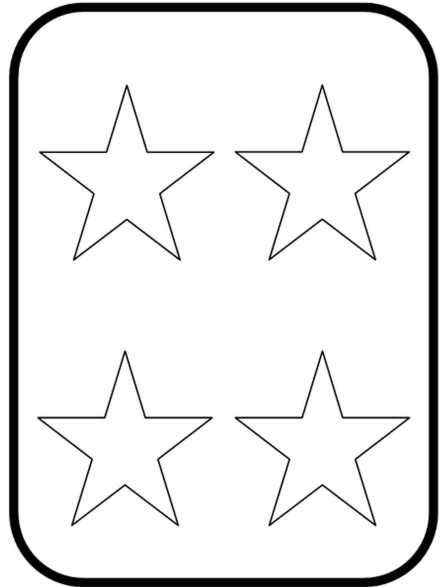
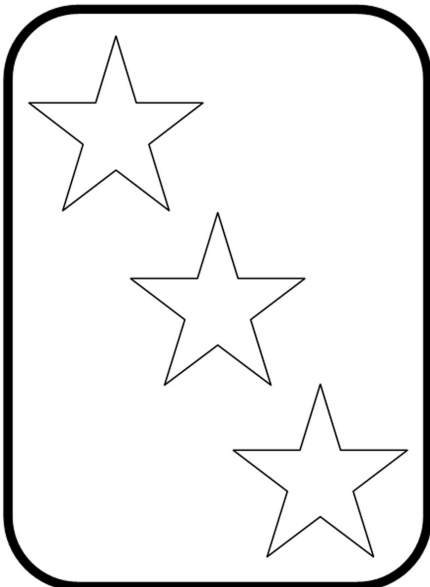
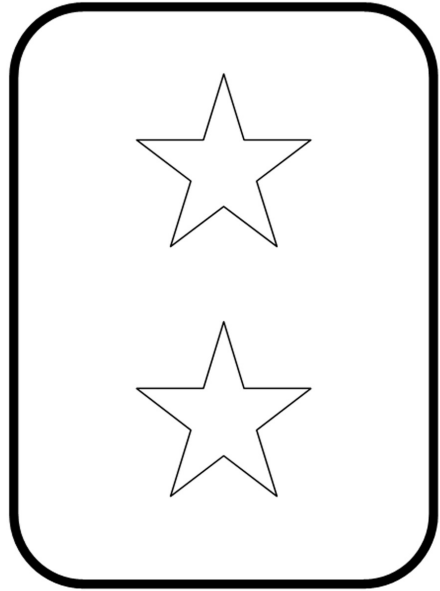
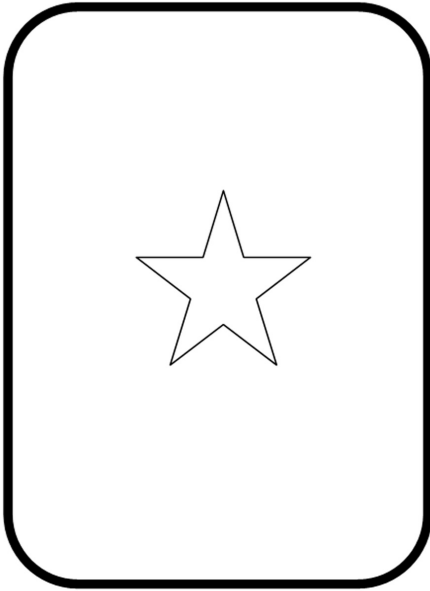
Ziel des Spiels ist bei beiden Varianten, so viele Spielkarten wie möglich zu erspielen. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Karten besitzt.

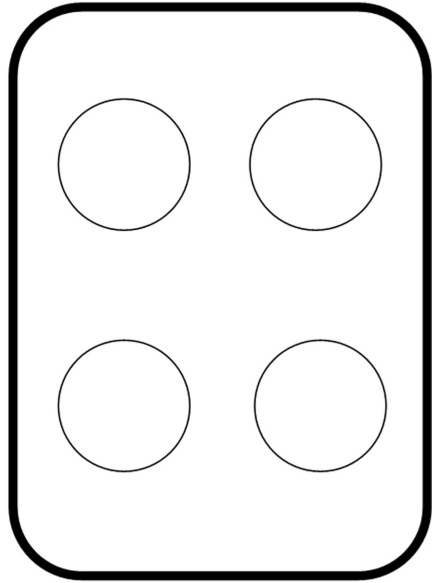
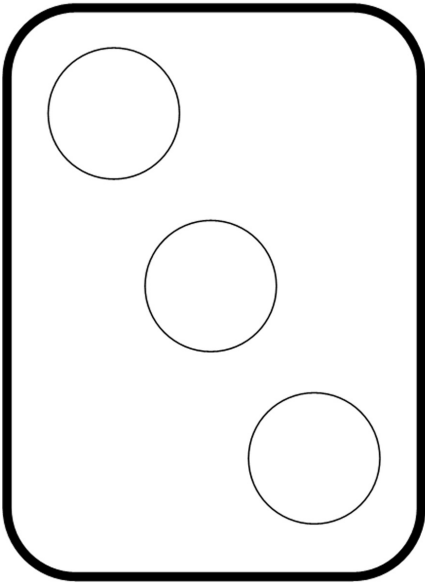
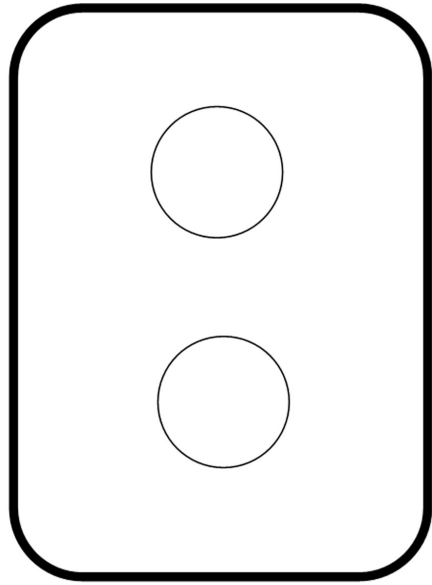
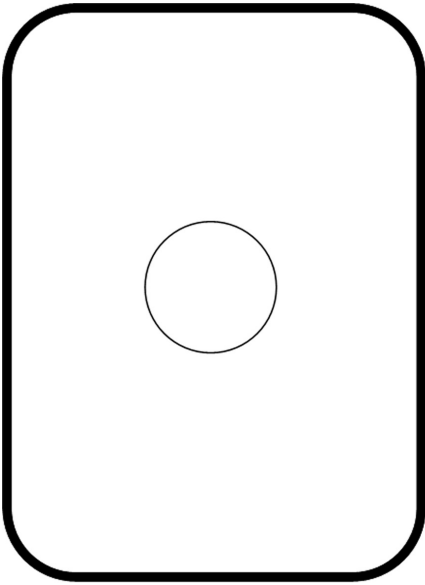
Die Autoren bedanken sich für die kreativen Anregungen bei der (ehemaligen) Studentin, die die Spielmodifikation im Rahmen eines Seminars an der Justus-Liebig-Universität in Gießen entwickelt hat: Lisa-Marie Stalla.

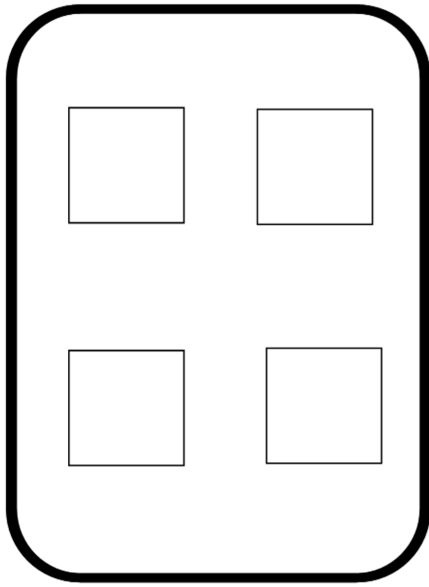
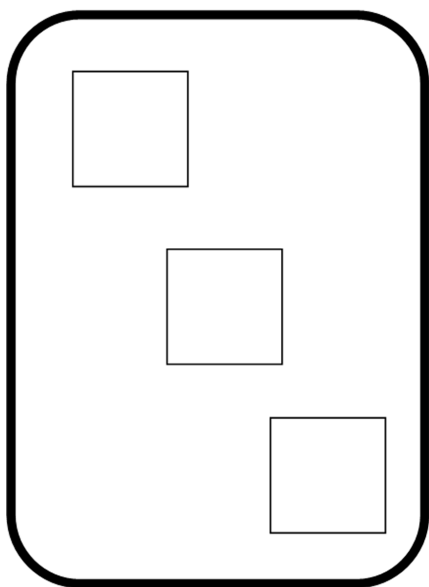
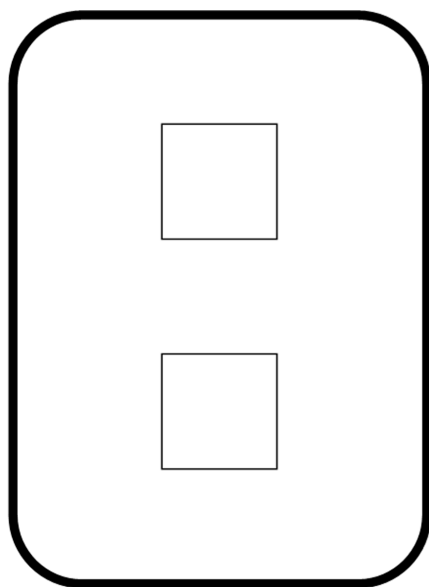
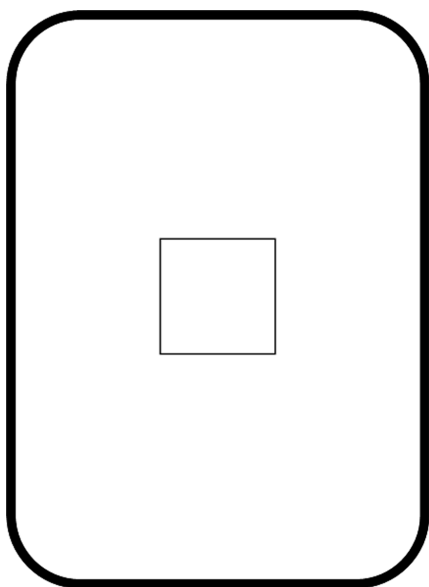
Halli Galli

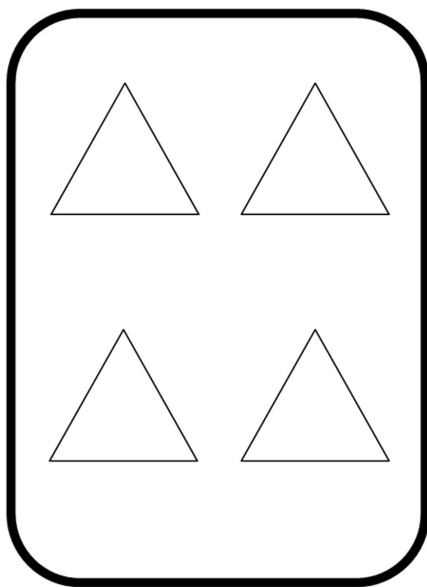
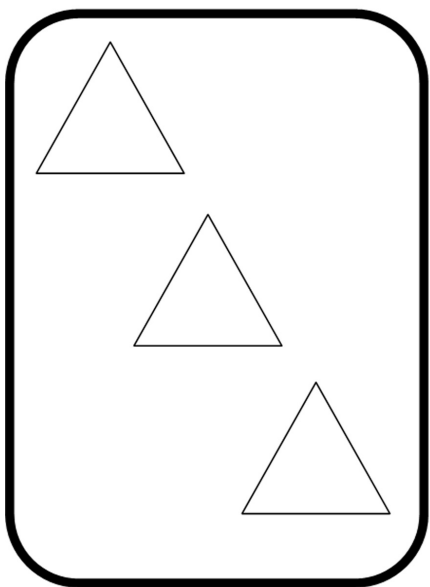
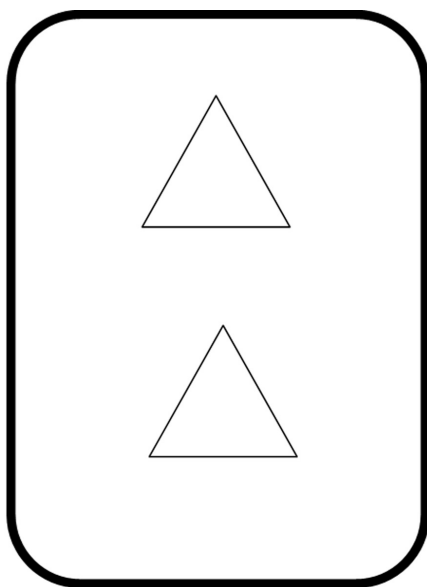
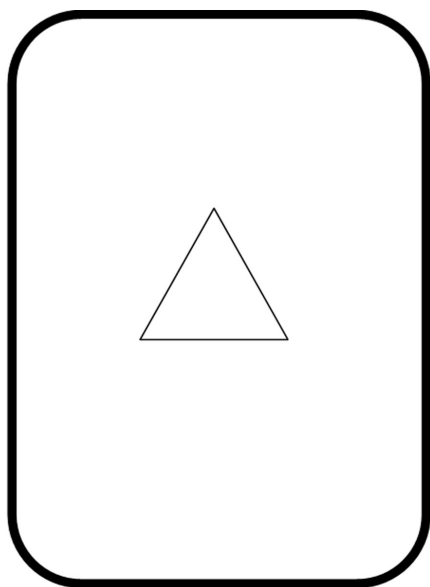
(Kopiervorlage Spielkarten)

Die einzelnen Spielkarten müssen auf das Maß 8 x 11 cm vergrößert werden.









Jeopardy

<i>Spielform:</i>	Lernspiel
<i>Material:</i>	✓ modifizierter Spielplan (1,36 x 1,55 m) ✓ 30 modifizierte Begriffskarten (DIN A5) ✓ Aufbewahrungsschachtel für die Karten ✓ Muggelsteine bzw. Leuchtsterne ✓ 8 Punktesäckchen
<i>Gruppengröße:</i>	2-8 Spieler
<i>Spieldauer:</i>	ca. 30 Minuten
<i>Förderbereiche:</i>	visuelle Wahrnehmung, soziale Kompetenz, Kommunikation; je nach Auswahl der Spielkarten und Kategorien zusätzlich verschiedene Lernbereiche (z.B. Sachwissen, Buchstaben- oder Zahlwissen)
<i>Spieldynamische Grundmuster:</i>	Bereicherung, Prüfung und Bewährung
<i>Arbeitsaufwand:</i>	mittel bis hoch
<i>Herstellungskosten:</i>	mittel bis hoch
<i>Originalspielhersteller:</i>	Pressman Toys http://www.pressmantoy.com/
<i>Originalspielanleitung:</i>	http://www.pressmantoy.com/instructions/instruct_jeopardy.pdf [Stand: 16.07.2008]

Modifikation des Originalspiels

Beschreibung des Spielmaterials

Das Spielfeld besteht aus einem großen Stück Stoff (z.B. Filzstoff oder Teppich), auf das mit einem Textilstift der Spielplan aufgezeichnet ist. Die Positionen für die einzelnen Spielkarten sind mit weißen Kästchen gekennzeichnet. Insgesamt befinden sich auf dem Spielplan sechs Spalten mit je sechs Kästchen. Die oberste Reihe ist für die Kategorien vorgesehen, die unteren für die zugehörigen Spielkarten.



Auf den Spielkarten sind jeweils fünf Begriffe aus sechs verschiedenen Kategorien abgebildet, wobei die einzelnen Begriffe unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Folgende Kategorien mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad der Begriffe wären beispielsweise denkbar:

- Obst: Banane, Erdbeere, Birne, Kiwi, Zitrone
- Tiere: Hund, Pferd, Huhn, Schmetterling, Spinne
- Sportarten: Fußball, Schwimmen, Reiten, Turnen, Judo
- Berufe: Lehrer, Koch, Friseur, Fotograf, Mechaniker
- Kleidung: Pullover, Hut, T-Shirt, Handschuhe, Krawatte
- Zahlen: 5, 10, 24, 54, 100

Der Schwierigkeitsgrad wird in Form von Sternen angegeben, die auf der Rückseite der Spielkarten zu sehen sind (1 Stern = leicht bis 5 Sterne = schwierig). Auf der Vorderseite ist der Begriff in bildlicher Form oder – je nach Kompetenz der Teilnehmer – in schriftlicher Form dargestellt. Die Karten bestehen aus farbigem Tonpapier (mind. DIN A5), das mit dem Bild und den Sternen beklebt und anschließend laminiert wird. Jede Kategorie erhält dabei eine eigene Farbe.



Beispiel Kartenrückseite



Beispiel Kartenvorderseite

Als Punkte eignen sich Muggelsteine oder Leuchtsterne, die jeder Spieler in einem Punktesäckchen sammeln kann. Die Punktesäckchen haben verschiedene Farben, so dass sie von den Spielern gut unterschieden werden können. Sowohl Muggelsteine als auch farbige Säckchen sind im Spielwarenhandel erhältlich.

Beschreibung des Spiels

Die Spielregeln orientieren sich an dem Regelwerk der Fernsehshow, können aber je nach Zusammensetzung der Spielgruppe individuell gestaltet werden. Teilnehmen können zwischen zwei und acht Spieler.

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, darf beginnen und die erste Karte auswählen. Die Karte wird umgedreht und der Spieler muss versuchen sie zu lösen. Für die richtige Lösung der Karten gibt es je nach Teilnehmergruppe verschiedene Varianten:

- Der Spieler muss benennen, was auf dem entsprechenden Bild dargestellt ist:
„Das ist ein Schmetterling!“

- Der Spieler muss, wie in der Originalfernsehsendung, die Frageform anwenden: „Was ist eine Spinne?“
- Wenn die Karten verwendet werden, auf denen der Begriff in schriftlicher Form abgebildet ist, muss das Wort vorgelesen oder Eigenschaften des erlesenen Begriffes genannt werden.

Kann ein Spieler eine Karte nicht lösen, wird diese umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Kann der Spieler die Karte lösen, kommt die Karte in die Aufbewahrungsschachtel, der Spieler bekommt einen Punktstein und darf eine weitere Karte auswählen. Löst er diese Karte wiederum richtig, darf er allerdings nicht weiterspielen, sondern erhält nur einen Punktstein und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punktsteine gesammelt hat. Dabei ist auch denkbar, die Punkteverteilung so abzuändern, dass der Schwierigkeitsgrad der Karte bestimmt, wie viele Punkte der Spieler für das Lösen der Karte erhält (z.B. vier Sterne = vier Punkte).

Das Spiel ist vielseitig einsetzbar, da sich die Begriffskarten beliebig austauschen lassen und somit verschiedene Lernbereiche trainiert und gefestigt werden können.

Die Autoren bedanken sich für die kreativen Anregungen bei den (ehemaligen) Studierenden, die die Spielmodifikation im Rahmen eines Seminars an der Justus-Liebig-Universität in Gießen entwickelt haben: Katrin Gradic, Silke Homm, Stefanie Milsmann.