

Arbeitsschritt 1 – Objekte wählen

Liebes Tandem 1,

lest den Text laut vor, stellt dann den Timer auf 2 Minuten und drückt Start. Beim Signal ist ENDE! Die Figur rückt dann ein Feld weiter.

Also... Sucht euch ein Objekt oder mehrere Objekte aus, die ihr zur Umsetzung der Spielidee vielleicht gebrauchen könnt. Nehmt nicht mehr als 5 Dinge. Überlegt euch, welche Eigenschaften die Objekte haben... (Wichtig wird bestimmt ein Objekt, dass sich gut durch den Raum bewegen lässt.) Damit bestimmt ihr den weiteren Prozess. Ihr dürft die anderen mitbestimmen lassen oder auch nicht. Wie ihr zu eurer Entscheidung kommt, ist euch überlassen. Aber IHR seid es, die die Objekte schließlich von der Sammelstelle holt.

Und jetzt Timer stellen und los!

2 Minuten Zeit!

Arbeitsschritt 2 – Spielidee formulieren

Liebes Tandem 2,

lest den Text laut vor, stellt dann den Timer auf 2 Minuten und drückt Start. Beim Signal ist ENDE! Die Figur rückt dann ein Feld weiter.

Also... Ihr seht die Objekte und ihr kennt die Spielidee. Jetzt geht es los. Ihr habt gerade mal 2 Minuten Zeit, um für eure Gruppe die Spielidee soweit zu spezifizieren, dass ihr starten könnt. *Plug and Play* eben. Macht es möglichst einfach und denkt nicht darüber nach, ob das wirklich funktioniert. Ihr dürft die anderen mitbestimmen lassen oder auch nicht. Wie ihr zu eurer Entscheidung kommt, ist euch überlassen. Konzentriert euch auf das Wesentliche und verkündet das Ergebnis am Ende laut in maximal 3 Sätzen. 2 Minuten sind keine lange Zeit. Beeilt euch!

Und jetzt Timer stellen und los!

2 Minuten Zeit!

Arbeitsschritt 3 – Probleme lösen

Liebes Tandem 3,

lest den Text laut vor, stellt dann den Timer auf 5 Minuten und drückt Start. Beim Signal ist ENDE! Die Figur rückt dann ein Feld weiter.

Also... Ihr kennt die Problemstellen eures „Rohdiamanten“. Nun gilt es, die Hindernisse auf dem Weg zur selbst erfundenen Sportart zu beseitigen. Ein paar Hinweise wurden ja eben erarbeitet. Könnt ihr etwas davon gebrauchen? Lasst das Spiel möglichst einfach, es muss ohne Schiedsrichter einigermaßen gut funktionieren. Eure Aufgabe ist es, eine Gruppendiskussion zu leiten, um eure Spielidee problemorientiert zu bearbeiten und zu verbessern. Gute ModeratorInnen, bemühen sich, alle zu Wort kommen zu lassen, haben aber auch die Zeit im Blick. 5 Minuten sind nicht sehr lang. Bündelt die Ideen und Hinweise schnell; kommt zu einer Lösung und geht über ins Spiel! Stellt den Timer ein und startet! Und jetzt los!

5 Minuten Zeit!

Arbeitsschritt 4 – Das kreative Moment

Liebes Tandem 4,

lest den Text laut vor, stellt dann den Timer auf 5 Minuten und drückt Start. Beim Signal ist ENDE! Die Figur rückt dann ein Feld weiter.

Also... euer Spiel ist auf dem Weg zur jungen Sportart. Aber es ist immer noch nicht problemlos spielbar. Ihr leitet die nächste Phase an. Nun könnt ihr nochmal Material nachfassen oder tauschen. Ihr solltet euch aber auch damit beschäftigen, was euren Sport einzigartig machen kann. Wählt ein kreatives Moment aus, das eure Sportart besonders macht. Hier ein paar Tipps:

- Es müssen nicht immer 2 Parteien sein, die gegeneinander spielen.
- Ein Spielfeld ist nicht immer rechteckig und nicht immer müssen entscheidende Elemente (etwa Tore) an den Außengrenzen eingeplant sein.
- Nicht alle SpielerInnen müssen dieselben Rechte und Aufgaben haben.
- Die Spielfläche muss nicht überall dieselben Gesetze einfordern.
- Die Anzahl und Art der Objekte kann wechseln und unterschiedliche Objekte können unterschiedlichen Sinn haben.

Na, was dabei, das euer Spiel interessanter machen könnte? In der nächsten Spielphase habt ihr etwas mehr Zeit. Probiert aus. Und jetzt leitet das Vorhaben! Timer stellen und los!

5 Minuten Zeit!

Arbeitsschritt 5 – Justieren

Liebes Tandem 5,

lest den Text laut vor, stellt dann den Timer auf 2 Minuten und drückt Start. Beim Signal ist ENDE! Die Figur rückt dann ein Feld weiter.

Also... eure junge Sportart hat zwar noch ein paar Kinderkrankheiten, aber man kann sie jetzt verbreiten. Überlegt euch, wie ihr es Fremden kurz erklärt und übt es ein. Außerdem sollt ihr gemeinsam mit eurer Gruppe einen Namen für euer Spiel entwickeln. Um eurer Kreativität auf die Sprünge zu helfen, sind hier Wortteile angegeben, aus denen ihr einen international verständlichen Namen für eure Sportart zusammensetzen sollt:

SPIDER-FIGHT-HYPER-OVER-REAL-WUPPER-TAL-FLOOR-TRICK-CHECK-STRUGGLE-CHAMP-ING-BALL-HOME-BATTLE-LIONS-BITE-CROSS-MANIA-BLAST-RUSH-PAIN

Und jetzt Timer stellen und los!

2 Minuten Zeit!

PLAY

Spielt das Spiel. Auch wenn es nicht zu funktionieren scheint, spielt weiter! Haltet euch nicht an Regeln, die es gar nicht gibt. Merkt euch die Schwierigkeiten und Probleme. Die gilt es später zu lösen. Die Spielleitung wird vom Tandem übernommen, das die Spielfigur auf das Play-Feld gezogen hat.

COME TOGETHER

Kommt zum Dozenten, denn es gibt einiges zu besprechen.