

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



12.11.2025

Session 9

Nicht-Strategie-Spiele

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 16.40	Game Jam 1
16.40-17.00	Pause
17.00-17.30	Input: Nicht-Strategie-Spiele
17.30- 18.10	Übung: Materialchallenge
18.10 - 18:45	Übung: Spielweiterentwicklung
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

The background is a vibrant pink color. It features three large, semi-transparent orange polygons: a pentagon on the left, a smaller pentagon in the center, and a larger hexagon on the right. At the bottom, there is a diagonal split between a pink upper half and an orange lower half.

CHECK-IN

The image features a vibrant, abstract background. The top half is a solid pink color, while the bottom half is a solid orange color, separated by a diagonal line. Three large, semi-transparent orange hexagons are scattered across the pink area. The word "SPIELEN" is written in a bold, white, sans-serif font, centered horizontally and partially overlapping one of the hexagons.

SPIELEN

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



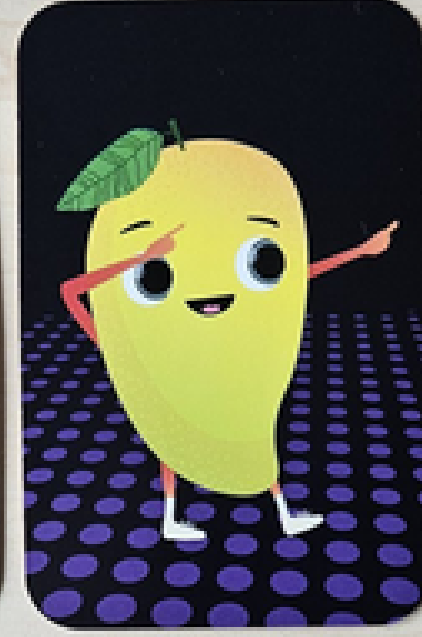
EINTEILUNG VON SPIELEN

Anerkannte Einteilung nach Warwitz/Rudolf

Kennenlernspiele spielend Kontakte knüpfen	Bewegungsspiele Spielend sich bewegen	Warnehmungsspiele spielend Sinne erproben	Wettspiele sich messen	Abenteuerspiele spielend Abenteuer erleben
Denkspiele spielend Probleme lösen	Entspannungsspiele sich spielend entspannen	Rollenspiele spielend jemand anderes sein	Lernspiele spielend lernen	Glücksspiele spielend das Glück versuchen
Konstruktionsspiele bauen und konstruieren	Elektronikspiele spielend in virtuelle Welten eintauchen	Historische Spiele spielend frühere Zeiten begegnen	Kulturanthropo- logische Spiele spielend anderen Völkern begegnen	

Party Spiele

- Schnell erklärt, sofort spielbar
- Fokus auf Spaß, Humor und Interaktion
- Oft mit Zeitdruck oder verrückten Aktionen
- Ideal für große Gruppen
- Beispiele: Mango Tango, Jungle Jam, Ligretto



**MANGO
TANGO**

Social Deduction/Bluff

- Spielner müssen reden, überzeugen, täuschen
- Oft geringe Materialmenge (Karten, Rollen)
- Starke soziale Dynamik
- Beispiele: Werwölfe, Coup, Fake Artist, Blood on the Clocktower



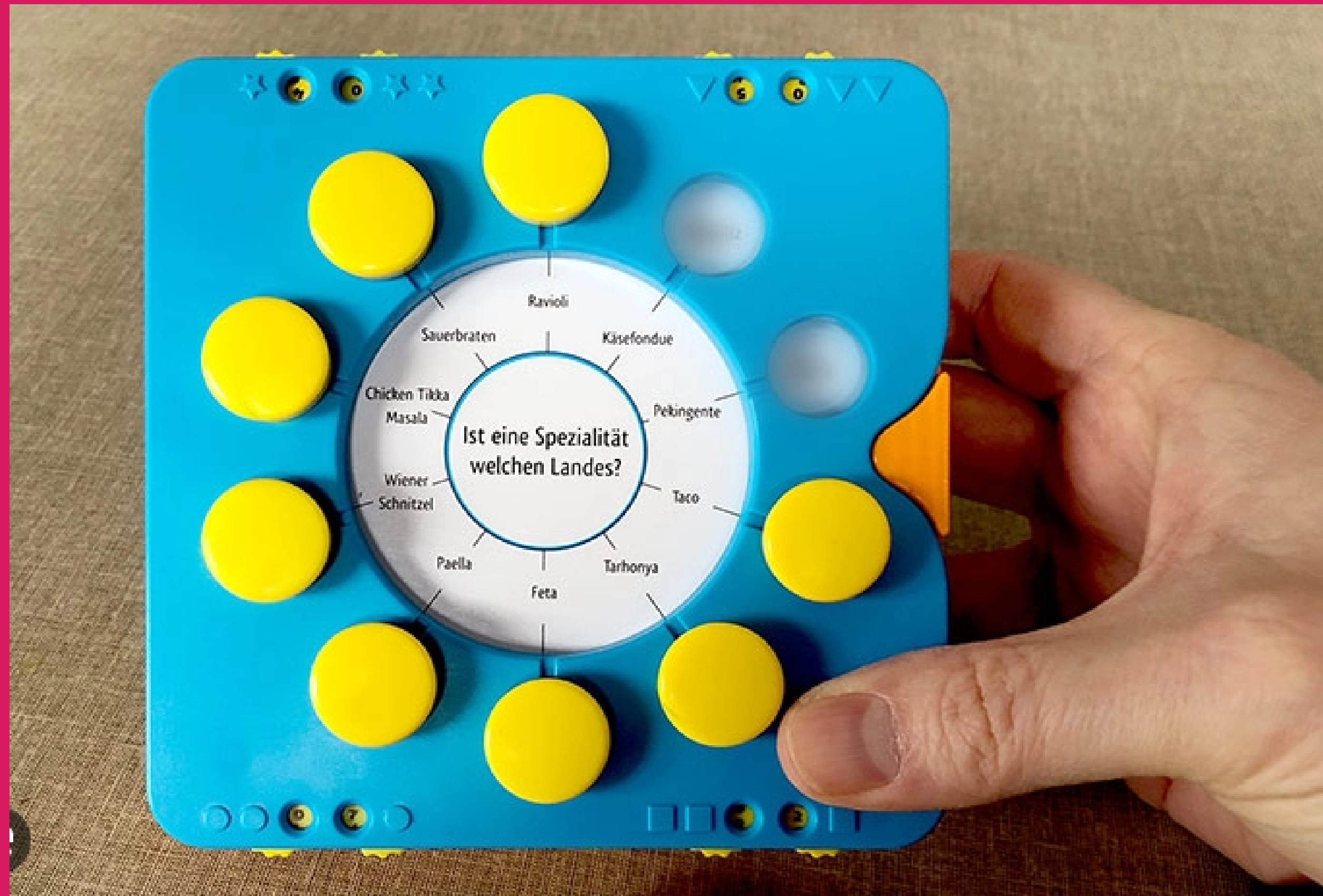
Kommunikationsspiele

- Kommunikation oder Einschränkung derer steht im Vordergrund
- Kompetitiv, Teams oder Coop
- Beispiele: Cross Clues, Tabu, Activity, Krazy Wordz, Decrypto



Quiz Spiele

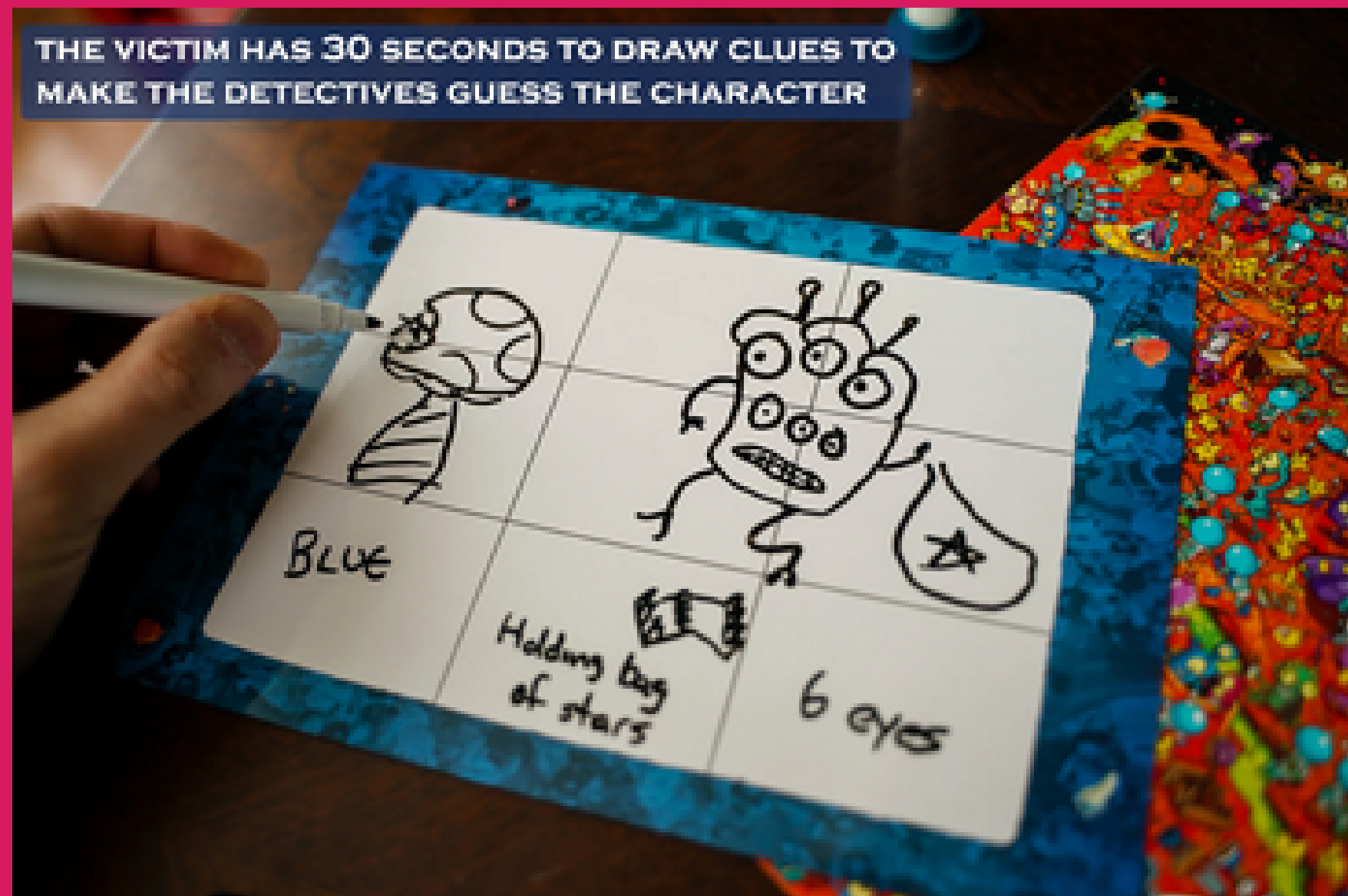
- Testen Allgemeinwissen oder Spezialwissen
- Können kompetitiv oder kooperativ sein
- Für Familien bis Pub-Quiz-Fans
- Klarer Ablauf: Frage → Antwort → Scoring
- Mit Siegpunkten, Player Elimination, Auktion
- Beispiele: Bezzerwizzer, Smart Ten, Hitster, Kneipenquiz



Malspiele/Kreativsspiele

- Fertigkeit: Zeichnen, Assoziieren, Darstellen
- Oft sehr lustige Ergebnisse
- Für Menschen, die kreativ oder improvisationsfreudig sind
- Beispiele: Dixit, Activity, Pictomania, Last message, Monsdrawsity

THE VICTIM HAS 30 SECONDS TO DRAW CLUES TO
MAKE THE DETECTIVES GUESS THE CHARACTER



THE CRIMINAL THEN ERASES SOME SQUARES

Logik/ Deduktionsspiele

- meist eine Person gibt Hinweise, andere raten
- Fokus auf Logikrätsel, oft Mathe-basiert
- Beispiele: A message from the stars, Shipwreck Arcana, Mastermind, Archeologic, Suche nach Planet X



Geschicklichkeitsspiele

- Physische Fähigkeit im Vordergrund
- Oft mit Instabilität, Schnelligkeit oder Balance
- Funktionieren hervorragend für alle Altersgruppen
- Beispiele: Jenga, Looping Louie, Flick em up, Menara, Cluster



Reaktionsspiele

- auf Schnelligkeit
- Beispiele: Geistesblitz, Halli Galli, Holterdiepolter, Dobble



Echtzeitspiele

- Echtzeitspiele
- Es wird gleichzeitig gespielt, Zeitdruck
- Häufig chaotisch, laut und sehr interaktiv
- Gute Teamspiele (kooperativ oder kompetitiv)
- Beispiele: 5-Minute Dungeon, Magic Maze, Starship Unity, Escape



Rätselspiele

- Fokus auf Logik, Knobeln, Kombinieren, Story
- Eher kooperativ oder solo spielbar
- Story-basiertes Rätseln möglich (Exit, Unlock!)
- Beispiele: Lights in the Mist, Exit!, Deckscape, Sherlock



Sozial-Experimente & Einschätzspiele

- Fokus auf Menschenkenntnis
- Ziel ist das Einschätzen oder Vorhersagen anderer (als Person)
- Beispiele: Privacy, Top Ten, Hot Seat



Story Spiele

- Fokus auf Erleben der Geschichte
- oft eigene Entscheidungen durch Spielende möglich
- Beispiele: Legacy of Dragonholt, Tales of the Arabian Night, FateFlip: Verschollen



Storytelling Spiele

- Fokus auf Erzählen der Geschichte
- Beispiele: Chaos Connection, Es war einmal, Story Cubes



Musik-, Bewegungs- & Aktivierungsspiele

- Einbindung von Musik, Bewegung oder Tanz
- Beispiele: Twister, Karaoke, Hey Yo



12.11.2025

Session 9

Nicht-Strategie-Spiele

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 16.40	Game Jam 1
16.40-17.00	Pause
17.00-17.30	Input: Nicht-Strategie-Spiele
17.30- 18.10	Übung: Materialchallenge
18.10 - 18:45	Übung: Spielweiterentwicklung
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'ABSCHLUSS RUNDE' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

ABSCHLUSS RUNDE