



Grafik & Illustration von Christine Tartler

Ein Spiel von Jonas P. Heim & Thao Pham

Anleitung in Leichter Sprache



Ein Spiel von Jonas P. Heim und Thao Pham

Grafik und Illustration von Christine Tartler

Wir danken Valeria Schmitt sowie Nico Coletta für die Hilfe bei der Realisierung und Projektierung.

Dies ist eine ergänzende Anleitung in Leichter Sprache.

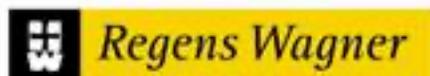
Wer hat die Seiten in Leichter Sprache gemacht?

Büro für Leichte Sprache

Regens Wagner Offene Hilfen im Landkreis Lichtenfels.

Übersetzerin: M. Schmitt

Prüfer: I. Gleißner, D. Beetz, M.Götze, A. Schmidt



Sie dient neben der normalen (schweren) Spielanleitung, der Kurzfassung in Einfacher Sprache sowie der Video-Anleitung zum besseren Verständnis.

Grafische Ausarbeitung Jonas P. Heim.

Das Spiel heißt **Skidz**.

Das macht ihr im Spiel:

- als Team miteinander zu spielen

Team ist ein englisches Wort.

Es wird so gesprochen: tiim.

Ein Team ist eine Mannschaft oder eine Arbeits-Gruppe.

Alle Menschen im Team spielen zusammen oder arbeiten zusammen.

- viele Ideen sammeln
- Spaß miteinander haben

So viele Spieler können mitmachen:

2-4 Spieler

So alt muss man für das Spiel sein:

5 Jahre oder älter

Spiel-Material:

60 Begriffs-Karten (Bild und Wort)

36 Lage-Karten

4 Mal-Platten

4 Stifte (abwischbar)

1 Spiel-Brett

1 Stoff-Beutel

1 Spiel-Anleitung



Was macht man im Spiel?

Es werden neue Bilder aus Begriffen gezeichnet.

Ein Begriff ist ein Wort.

Oder ein Bild.

Dann werden die Bilder von den anderen Spielern erraten.

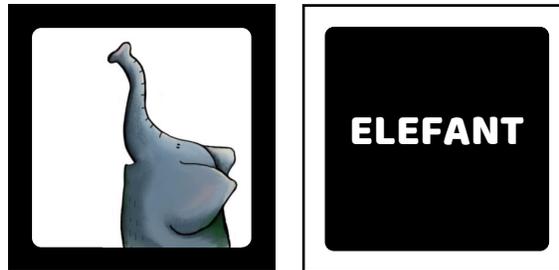
So baut ihr das Spiel auf:

Die Begriffs-Karten

Die Begriffs-Karten haben auf einer Seite ein Bild und auf der anderen Seite das Bild als Wort.

Zum Beispiel:

Elefant als Bild und das Wort ELEFANT als Tier auf der anderen Seite.



Begriff-Karte

Die Karten kommen in einen Stoff-Beutel.

Das Spiel-Brett hat verschiedene Felder mit

- Symbolen
- und mit Farben

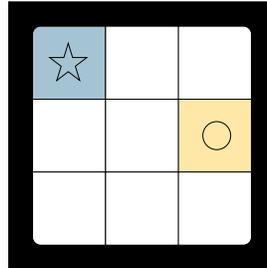
Symbole sind Zeichen.

Zeichen sind zum Beispiel: Dreieck, Kreis, Stern

Die Lage-Karten

Die Lage-Karten sind das Spiel-Brett nur kleiner.

Jede Lage-Karte hat zwei farbige Felder mit Symbolen vom Spiel-Brett.



Lage-Karte

Das Spiel-Brett wird mit den Begriffs-Karten belegt.

Neun Karten werden dafür aus dem Beutel gezogen.

Ihr entscheidet zusammen:

- liegen die Bilder aufgedeckt
- liegen die Wörter aufgedeckt
- oder liegen Bilder und Wörter gemischt aufgedeckt



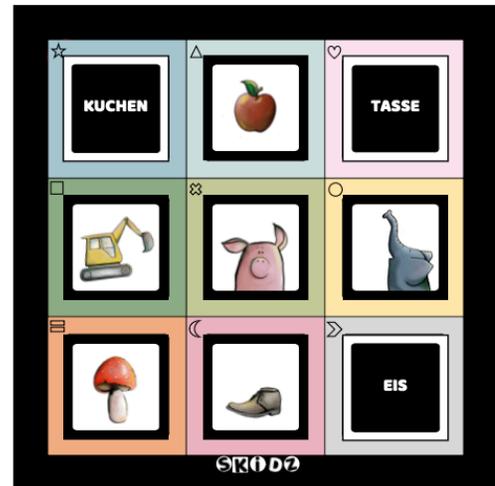
Die Zeit

Dann entscheidet ihr:

Wieviel Zeit wollt ihr zum Zeichnen haben?

30 Sekunden oder länger?

Es dürfen nicht mehr als 2 Minuten sein.



Spiel-Brett mit Begriffs-Karten

Jeder Spieler erhält einen Stift.

Jeder Spieler erhält eine Zeichen-Karte.



Stift und Zeichen-Karte

Dann startet das Spiel:

Jeder Spieler zieht eine Lage-Karte verdeckt.

Nur er darf sie sehen.

Jetzt sucht jeder Spieler für sich die zwei Farben von seiner Lage-Karte auf dem Spiel-Brett.

Und jeder Spieler sucht für sich die Symbole von seiner Lage-Karte auf dem Spiel-Brett.

Feld-Farbe und Symbol müssen gleich sein.

Dann nimmt er die Zeichen-Karte und Stift und malt ein neues Bild.

Das neue Bild besteht aus beiden Begriffs-Karten.

Es gibt dann ein ganz neues Bild.

Vielleicht gibt es das Bild in echt gar nicht.

Das ist dann ein Fantasie-Bild.

Die Uhr wird gestoppt.

Jeder Spieler malt sein neues Bild.

Dann werden die gemalten Bilder der Reihe nach betrachtet.

Es wird darüber gesprochen:

- Was kann es sein?
- Welche beiden Karten hat der Zeichner gemalt?

Als Team wird eine Lösung festgelegt.

Dann dreht der Zeichner seine Bilder um.

Stimmt die Antwort?

Gibt es einen Punkt für das Team.

Ist es nicht richtig geraten?

Dann gibt es keinen Punkt und die Karte wird weggelegt.

Dann wird eine neue Runde vorbereitet.

Die Karten werden vom Spiel-Brett geräumt.

Sie werden neu gemischt.

Dazu kommen sie in den Stoff-Beutel.

Das gemalte Bild wird abgewaschen.

Dafür ist ein Wischer an dem Stift dran.

Dann ist das Spiel zu Ende:

Ihr habt 15 Punkte gemeinsam gesammelt.



Video Anleitung und
Internetseite

