

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

ACTIVITY

Zeichnen – Umschreiben – Mimen

Liebe Leserin, lieber Leser! Zeichnen, Umschreiben, Pantomimisch darstellen – das sind die drei Grundfähigkeiten, die von den einzelnen Teams bei allen Activity-Varianten verlangt werden. Der unglaubliche Erfolg dieses „Partyspiels“ bestätigt diese elegante Mischung aus drei eigentlich wild zusammengewürfelten Ingredienzen. Ohne Kreativität und Schlagfertigkeit geht bei diesen Aktivitäten allerdings gar nichts. Verstehen Sie das als kleine Warnung vorweg. „Activity“ wurde zu einer eigenen Spielfamilie, mit mittlerweile mehr als ein Dutzend unterschiedlicher Ausgaben, für alle Altersstufen und alle Geschmäcker. Und das Activity-Prinzip wurde auch ganz unverändert in zahlreiche Sprachen übersetzt. Ein sensationeller Welterfolg vom Autorenteam Catty/Führer. Greifen Sie also zum Bleistift und zeichnen Sie als Trainingsaufgabe ganz schnell mal eine „Glücksfee“. [aus: Hugo Kastner: Mit Spielen lernen, humboldt/Schlütersche 2009]. Im Österreichischen Spielmuseum in Leopoldsdorf wird bei diesem Stimmungshammer selbst der zurückhaltende Spielermuffel fast von allein zu ungeahnt kreativer Aktivität gezwungen. Website: www.spielen.at

Mein Lichtkegel zielt heute auf eine ausgelassene Partyrunde ... und eine Schachtel mit der Aufschrift „Activity“. Alles was man für stundenlangen Spielspaß braucht, wird in den diversen Activity-Ausgaben im Überfluss geboten. Pardon: Letzterer Ausdruck stimmt nicht ganz, denn genug haben kann man von diesem Spiel nie. Eine Voraussetzung ist jedoch schon zu beachten: Sie sollten ein paar extrovertierte Spielfreunde und -freundinnen um sich scharen, Menschen, die sich nicht scheuen, auch mal ausgefallene Selbstironie an den Tag zu legen. Denn Hemmungen jeglicher Art sind dem hohen Aktivitätspegel dieses Kommunikationshammers eher abträglich. Jedes zu bedächtige, logische Nachdenken über die Aufgabenstellung, jedes Sinnieren über die eigene Wirkung auf die Mitspielerinnen und jedes

Einblenden von Tagesproblemen dämmt die Kreativität des aktiven Spielers ein. Und exakt dieses hemmungslose Aus-sich-heraus-gehen führt bei den diversen, vielfältigen Anforderungen zum ersehnten Erfolg. Die Spielsituation ändert sich zudem von Aufgabe zu Aufgabe, von Spielertypus zu Spielertypus, von Stimmungspegel zu Stimmungspegel. Ich möchte nicht zu langatmig werden – man muss eine Activity-Spielrunde einfach mal erlebt haben. Jedenfalls kann jede der von den Autoren ausgedachten Aktivitätsforderungen – Umschreiben, Zeichnen, Pantomime – voll überzeugen. Das Brennholz für ein Feuer an Ideen ist jedenfalls gelegt, die Glut hat schon die ersten „Holzstücke“ erfasst, jetzt müssen nur noch Sie das lodernde Feuer entfachen.

AUSGABEN (Eine Auswahl): Activity for English, Club Edition, Connection, Junior Edition, Junior Turbo, Kinder, Kompakt, Turbo, Extreme Activity

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #43

Autor: Ulrike Catty, Maria Führer

Preis: ab 30,00 Euro

Jahr: 1996 (Original)

Verlag: Piatnik

www.piatnik.com

SPIELER
3-16

ALTER
12+

DAUER
45+

Geschicklichkeit **Info±** **Glück**

Kreativität wird gefordert, gepaart mit ein wenig Glück! Das ist auch schon die Kurzformel für diesen genialen Wurf aus der Hand eines österreichischen Autorenteam. Egal ob verbal, zeichnerisch oder pantomimisch, Sie müssen es schaffen, völlig aus sich heraus zu gehen und Ihre Mitspieler an Ihrer Gedankenwelt teilhaben zu lassen.

Hugos EXPERTENTIPP

In meinem neuen Buch Mit Spielen lernen stelle ich eine Activity-Version vor, bei der eine progressive Punktevergabe für die Lösung der Aufgaben verwendet wird. Dadurch kommt das Zusammenspiel im Team noch stärker zur Geltung. Aber Achtung: Stellen Sie die Teams – es sollten wenn möglich mehrere sein – immer nach annähernd gleichen Stärkeverhältnissen zusammen. Letztlich soll die Spannung bis zuletzt aufrecht erhalten bleiben.

Hugos BLITZLICHT

Das enorm kommunikative Activity fordert alle Beteiligten zu kreativer Leistung in den Bereichen „Zeichnen“, „Umschreiben“ und „pantomimisch Darstellen“. Noch dazu lebt dieser Bestseller von einer starken Teamorientierung der Spielerinnen und Spieler, eine Fähigkeit, die gerade in der heutigen Zeit von praktisch allen Firmen und Institutionen im realen Berufsleben als unabdingbar gesehen wird. So gesehen ist Activity ein wahrer Kommunikationstrainer!

VORANKÜNDIGUNG:

Ricochet Robots

Um die Ecke gedacht!



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



8+ Mindestalter