


PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE A

Gruppe	
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die anderen müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die anderen nicht kennen.</p> <p>2) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>

Spielmaterial	Würfel (bestimmt ersten Fragesteller), alle Spiel erhalten 15 Spielsteine
Anzahl Spieler	3 - 5
Ausgangssituation	Ein Quizthema soll festgelegt werden. Es ist ein Fragepiel, indem zu einem bestimmten Thema, ein Begriff erraten werden muss. Der erste Fragest
Regel 1	Der erste Fragesteller bestimmt das Thema Der gleiche überlegt sich einen Begriff, der die anderen erraten sollen.
Regel 2	Im Uhrzeigersinn sitzt der nächste Spieler einen Spielstein und darf den Begriff solange erraten, bis ein "nein" die Antwort ist. Die Antwort darf nur ja oder nein lauten.
Regel 3	Ist die Antwort "Nein", ist der nächste Spieler dran.
Regel 4	Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Steine hat.
Regel 5	Derjenige, der sich den Begriff überlegt, wechselt in jeder Runde.
Gewinnsituation	

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE B

Gruppe	3	Vorgruppe:	A
Entscheid	<input checked="" type="checkbox"/> a1) Weiterentwicklung ohne neues Informationssystem <input type="checkbox"/> a2) Weiterentwicklung mit folgendem neuen Informationssystem: 1) <input type="checkbox"/> 2) <input type="checkbox"/> 3) <input type="checkbox"/> 4) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b) Neuentwicklung		
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die ändern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>		

Spielmaterial	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Anzahl Spieler	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: ab 3 Gruppe → jew. 2-3 Spieler ↙
Ausgangssituation	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 1	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Fragesteller darf nicht mitraten
Regel 2	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: bei jedes Frage einer Stein setzen. Bei Ja 1 Feld weiter. Wenn Frage mit "Nein" beantwortet, verliert. oder eigenen Stein verschieben. Wann? Ja Wann? Ja Wann? Ja Frage braucht
Regel 3	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 4	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: gewohnter hat, wer 8 Steine in einer Reihe hat
Regel 5	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Wer Begriff errate hat, wird nächster Fragesteller
Gewinnsituation	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu: 8 Figuren in einer Reihe

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE A

Gruppe	6
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input checked="" type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>

re: schwarz
li: weiss

1 Wüfel

Schachbrett, 2 Spielfiguren (Spieler 1: grün, Spieler 2: gelb), "Hindernisse" (= schwarze & weiße Bauern vom Schach)

2

Beginn unten links
es wird mit einem Wüfel gewürfelt, die Anzahl Augen bestimmt die Anzahl Schritte in Richtung Ziel (gegenüberliegende Seite)

~~Beginn~~ → & geradeaus mit der Würfelzahl vorwärtsgehen

trifft man ein schwarzes Hindernis, ausweichen nach rechts
- " weisses " " links

treffen auf Seitenbande → vorwärts weitergehen

Erreichen als Erste/r die gegenüberliegende Seite

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE B

Gruppe	7	Vorgruppe: 4
Entscheid	<input type="checkbox"/> a1) Weiterentwicklung ohne neues Informationssystem <input checked="" type="checkbox"/> a2) Weiterentwicklung mit folgendem neuen Informationssystem: 1) <input type="checkbox"/> 2) <input type="checkbox"/> 3) <input type="checkbox"/> 4) <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b) Neuentwicklung	
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>	

Spielmaterial	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Karten
Anzahl Spieler	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Ausgangssituation	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 1	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 2	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 3	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 4	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: nach jedem Würfeln 1 Karte ziehen. Schwarze Karte = 1 schwarze Figur 1 Feld verschieben. Rote Karte: weiße Figur 1 Feld verschieben. Bei Figur-Karten kann Figur 2 Felder verschoben werden.
Regel 5	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Schwarze 7: ich muss auf eigenes Startfeld zurück Rote 7: Gegner muss auf sein Startfeld zurück Wenn alle Karten verbraucht: neu mischen
Gewinnsituation	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:

Regel 6 : Diagonales ziehen ist nicht erlaubt

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

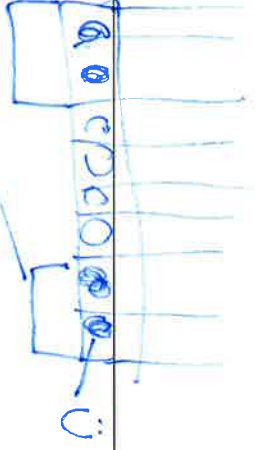
SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE A

Gruppe 5	
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input checked="" type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>

Spiele
Spielregeln

Spielmaterial	je 4 Schachfiguren, 1 Würfel, Schachbrett
Anzahl Spieler	2
Ausgangssituation	4 Figuren (schwarz-weiß) auf dem Brett positioniert, gegenüber am Rand (Startbereich)
Regel 1	Anzahl Figuren beim Würfeln bestimmt die Anzahl Felder die Figuren werden dürfen, nicht diagonal, nichts rückwärts, nur eine Figur
Regel 2	wenn man ^{gerade} auf Felder mit gegenüberliegenden Figuren trifft, muss Figur auf dem Feld ^{das} platziert was, würde auf Startfeld zurück Start- und Zielbereich
Regel 3	Zielbereich des gegner darf nicht überschritten werden
Regel 4	
Regel 5	
Gewinnsituation	wenn man alle Figuren auf gegenüberliegenden Rand bringt und nur auf die ^{seiner} eigenen Felder

Startbereich
Zielbereich



PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE B

Gruppe	8	Vorgruppe: 5
Entscheid	<input type="checkbox"/> a1) Weiterentwicklung ohne neues Informationssystem <input checked="" type="checkbox"/> a2) Weiterentwicklung mit folgendem neuen Informationssystem: 1) <input type="checkbox"/> 2) <input type="checkbox"/> 3) <input type="checkbox"/> 4) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b) Neuentwicklung	
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andere müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andere nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt. <i>wie Ma Brochüre S. 6. 3. Punkt.</i></p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>	

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE A

Gruppe	419
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input checked="" type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>

Spielmaterial	
Anzahl Spieler	3-6
Ausgangssituation	gemischter Kartenstapel Jeder Mitspieler zieht ein gültigen Einsatzbetrag. z.B. 5 Fr.
Regel 1	Reihen werden Karten gezogen
Regel 2	Wer eine Zahl zieht, zahlt den Kartenwert als Beibanken- betrag in die Bank
Regel 3	Bei Bube erhält der Nächste zur rechten 2 Fr. 4 Dame — " — linken "
Regel 4	Bei König erhält der Spieler 10% des Vermögens jedes Spielers.
Regel 5	Bei Ass erhält der Spieler ebenfalls die ganze Bank und die Bank ist zu Ende
Gewinnsituation	

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

SPIELE ALS INFORMATIONSSYSTEME: FORMULAR PHASE B

Gruppe	11	Vorgruppe:	9
Entscheid	<input checked="" type="checkbox"/> a1) Weiterentwicklung ohne neues Informationssystem <input type="checkbox"/> a2) Weiterentwicklung mit folgendem neuen Informationssystem: 1) <input type="checkbox"/> 2) <input type="checkbox"/> 3) <input type="checkbox"/> 4) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> b) Neuentwicklung		
Informationssystem	<p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem alle (oder die meisten) Informationen allen Mitspielern bekannt sind.</p> <p>1) <input type="checkbox"/> alle Informationen sind öffentlich.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Spielinformationen privat sind. Sie können zum Beispiel nur einem Spieler bekannt sein, die andern müssen sie entdecken. Oder jeder Spieler / jede Spielerin hat Informationen, welche die andern nicht kennen.</p> <p>2) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind privat.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, das Informationen enthält, die zu Beginn keiner der Spielenden kennt, die aber nicht willkürlich sind.</p> <p>3) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen sind zu Beginn niemandem bekannt.</p> <p>Erfinden Sie ein Spiel, in dem Informationen willkürlich vergeben werden.</p> <p>4) <input type="checkbox"/> gewisse Spielinformationen werden willkürlich vergeben.</p>		

Spielmaterial	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: gemischte Kartenstapel & Jetons als Geldersatz
Anzahl Spieler	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Ausgangssituation	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: gemischte Kartenstapel & Jetons als Geldersatz Alle gleich viele Jetons.
Regel 1	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 2	<input checked="" type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input type="checkbox"/> neu:
Regel 3	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: 5 CHF auf die Seite geben (1/2 oder ready)
Regel 4	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Bei König bekommt Spieler von jedem anderen Spieler 2 CHF.
Regel 5	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Ass beendet nicht die Runde
Gewinnsituation	<input type="checkbox"/> wie Vorgruppe <input checked="" type="checkbox"/> neu: Übrig Bis wir noch ein Spiel Geld hat / oder bis 3 Kartenstapel durch sind