

Was ist anders?

Dauer: ca. 10 Minuten

Spieleranzahl: ab 4 Spielern

Ort: beliebig

Material: verschiedene kleine Gegenstände für Steigerung 2



Spielbeschreibung:

Grundregel:

Die Spieler sitzen im Kreis. Zwei Spieler werden ausgewählt und stellen sich in der Mitte gegenüber auf. Sie versuchen sich so viele Details wie möglich vom anderen Spieler einzuprägen. Nach Ablauf der zuvor festgelegten Zeit stellen sie sich mit den Rücken zueinander. Reihum fragen die anderen Spieler nun abwechselnd einen der beiden nach Merkmalen des anderen, z.B. "Welche Farbe haben seine Schuhe?" oder "Trägt sie ein Armband?" usw. Bei Bedarf dürfen die Mitspieler auch helfen oder Tipps geben.

Steigerung 1:

Zwei Gruppen stellen sich gegenüber auf. Nun versuchen sie sich innerhalb von ca. 30 Sekunden so viele Details wie möglich von der anderen Gruppe einzuprägen wie Kleidung, Frisur, Uhr, Ohrringe, etc. Dann drehen sich die Gruppen voneinander weg und jeder verändert eine Kleinigkeit (oder auch mehrere) an sich. Sie nehmen z.B. die Uhr ab, krepeln die Ärmel hoch, geben die Brille dem Nachbarn etc. Nun drehen sich die Gruppen wieder einander zu. Nun müssen die Spieler die Veränderungen nennen, die sie bei der anderen Gruppe entdecken. Der Spielleiter zählt die Punkte und achtet darauf, dass die Gruppen immer abwechselnd an die Reihe kommen, um eine Veränderung zu nennen.

Steigerung 2:

Das Spiel kann variiert werden, indem die Spieler alle für sich spielen. Dazu sitzen die Spieler im Kreis. In der Mitte liegen unter einem Tuch abhängig von den Spielern zwischen 6 und 15 verschiedene kleine Gegenstände (Uhr, Murmel, Würfel,...). Für etwa 30 Sekunden deckt der Spielleiter die Gegenstände auf. In dieser Zeit prägen sich die Spieler so viele Gegenstände wie möglich ein und versuchen sich anschließend daran zu erinnern. Die Gegenstände können in der Gruppe gesammelt oder von jedem Spieler notiert oder aufgemalt und anschließend verglichen werden.

Tipp:

Bei Steigerung 2 kann der Spielleiter einen Gegenstand heimlich entfernen, den die Spieler anschließend erraten müssen. Diese Variante kann man auch mit dem Ertasten von Gegenständen spielen.

EF-Effekt:

Zur Grundregel: Die beiden Spieler müssen sich die Merkmale des Gegenübers gut im Arbeitsgedächtnis einprägen, um die Fragen richtig beantworten zu können.

Zur Steigerung 1: Durch die vielen Veränderungen, ist das Arbeitsgedächtnis besonders gefordert. Außerdem halten sich die Spieler bei der Punktevergabe zurück und warten, bis sie an der Reihe sind. Solange muss man sich gefundene Veränderungen gut merken.

Zu Steigerung 2: Auch hier müssen sich die Spieler viele Elemente einprägen. Wer kognitiv flexibel ist, denkt sich vielleicht schnell eine Geschichte zu den Gegenständen aus und merkt sie sich so besser.