





# #140Games - Spielbeschreibungen in 140 Zeichen

Anwendungsbereiche	Einstieg / Auflockerung
Geschätzte Dauer	ab 20 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode kann vor Ort mit Gruppen in Form eines Quiz gespielt werden, aber auch wie bei der ursprünglichen Idee (Twitter-Contest) aufgegriffen und über Soziale Medien genutzt werden. Es bietet einen unterhaltsamen Einstieg in die digitale Spielkultur mittels der Entschlüsselung von Spiel-Beschreibungen, die mit 140 Zeichen (Begrenzung bei Twitter-Nachrichten) umschrieben werden.
Sozialform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Ziel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielerischer Einstieg in die Welt digitaler Spiele mit dem Ziel, sich auf unterhaltsame Weise über unterschiedliche Spielelegenes, Spieletitel, Klassiker und natürlich die eigene Erfahrung mit den jeweiligen Spielebeispielen auszutauschen.</li> <li>- Der Einstieg in das Thema Games erfolgt hier durch das Erraten von Spieleklassikern. Die Spielenden müssen versuchen, die kryptischen, maximal 140 Zeichen langen Spielumschreibungen zu entschlüsseln.</li> </ul>
Zielgruppe	Jugendliche, Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit, Familie, Studium, Aus- und Weiterbildung, Weitere: Soziale Netzwerke

<b>Kontakt</b>  <b>SPELRAUM</b> Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur <b>Technology Arts Sciences</b> <b>TH Köln</b>		Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Uberring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:		
 <b>bpb</b> Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen 	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

## Ablauf:

Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlässlich der <b>Next Level Conference</b> 2015 haben die Organisator*innen unter dem Hashtag <b>#140Games</b> mit folgenden Worten zum mittwitern und mitspielen aufgerufen:  <i>"Wir sammeln Spiele! Beschreibe ein Game in max. 140 Zeichen. Nominierungen erlaubt! Wer macht mit? #140Games #NLC15 @Spieleratgeber @fjmknrw"</i></li> <li>- Diese Idee wird hier aufgegriffen und die vom Autor getwitterten Spielumschreibungen als Beispiel verwendet.</li> </ul>
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>- „Wieviele Nerd steckt in Dir?“ - das ist hier die zentrale Frage.</li> <li>- Der Einstieg in das Thema Games erfolgt hier durch das Erraten von Spieleklassikern. Die Spielenden müssen versuchen, die kryptischen, maximal 140 Zeichen langen Spielumschreibungen zu entschlüsseln</li> </ul>
Variante 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die hier getwitterten Spielumschreibungen werden auf dem Arbeitsblatt A1 (mit Lösungshinweisen oder ohne) in Zweierteams oder im Plenum erraten. Nach Absprache kann das Internet zur Recherche genutzt werden.</li> <li>- Wird in Zweierteams gespielt hat das Team gewonnen, welches die meisten richtigen Lösungen gefunden hat. Die Spielzeit sollte (z.B. auf 20 Minuten) begrenzt sein.</li> </ul>
Variante 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In der bereitgestellte Präsentation (.pptx oder .odp) werden die einzelnen Spielumschreibungen gemeinsam im Plenum vorgestellt und erraten.</li> <li>- Wird ein Spiel erraten, zeigt die nächste Folie einen Screenshot des Spiels, den Namen und das Jahr der Erstveröffentlichung.</li> <li>- Das Spiel kann durch die/den Spielleiter/in (z.B. Referent*in, Lehrer*in oder wahlweise auch eine/n Schüler*in) oder jemanden aus dem Plenum kurz erklärt werden.</li> </ul>
Variante 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Spielenden twittern selber eigene Spielumschreibungen und versuchen die, der Mitspielenden zu erraten.</li> <li>- Dies kann, wie bei der Next Level Conference 2015 mit entsprechenden Hashtags zur Veranstaltung versehen werden und sich durch viele Retweets viral verbreiten.</li> </ul>

## A1: Arbeitsblatt / Kopiervorlage

Aufgabe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hinter den folgenden 18 Beschreibungen (in maximal 140 Zeichen) verbergen sich Spieleklassiker.</li> <li>- Erratet in Zweiertteams oder im Plenum, welche Spiele sich hinter den kryptischen Umschreibungen verbergen.</li> <li>- Nach Absprache darf zur Recherche das Internet genutzt werden.</li> </ul>
---------	--

	Pixelfresser. Nimmersatt. Wer sich selber in den Hintern beißt verliert. Vollkommen reduzierte aber ausreichende Grafik.	Whirlpool-Feeling Dank pupsender Affen. Kokosnuss-Bomben. Fallschirme, die sich spät öffnen. Partyspiel mit Buzzern im Dschungel.
	Jedes Spiel dieser Reihe fängt "Im Jahr" an und die Quersumme der folgenden Zahl ergibt immer 9. Bekannte Wirtschaftssim.-Reihe.	In kurzer Zeit über 30 Schätze finden. Mit Lianen unterwegs auch über Krokodile hinweg. Mein Name ist anderswo eine Falle.
	Es sind I, J, L, O, S, T + Z oder alle zusammen Tetrominos. Sie fallen von oben herab + niemand weiß wohin sie verschwinden.	Riesige Sprünge trotz teilweise riesiger Oberweite. Seit fast 20 Jahren als Grabräuberin in vielen Abenteuern und Looks unterwegs.
	Tänzelnd, lauernd, dauernd hauend. Schritte vor & auch zurück. Barocke Klängen + bunte Lichter. Engl. Bewegung fest in der Hand.	Rote Farbe durchs Klo ins Präteritum damit ein Kumquatsbaum Kirchen trägt und ein am 22.2.1732-Geborener zum Lumberjack wird...
	Nach 100m Mausarm (auch wenn es den Begriff noch nicht gab).	Junger Superheld im Schlafanzug hat keine Angst im Dunkeln.
	32.8095238095 * (life + the universe + everything) + k + m	Ein Schläger - hin und her. Ein Ball - rauf und runter. Viele Klötze - alle sollen verschwinden.
	Pixel = Spielfigur(en). Englischer Spieletitel ist nicht nur Weisheit sondern im Spiel Pflicht. Obst-App mit Sinn-Texten in b/w.	Quack.Quack. Hüpf. Hüpf. Hüpf... Und wenn es blöd läuft dann: Quetsch. Happs oder Platsch.
	Spieletitel gleicht rhythmischer Bewegung mit Ursprung in Trinidad. Junge ohne Namen sucht Schwester in farbloser Welt.	Ein Pixel. Zwei Schläger. Es geht immer rauf und runter, hin und her - ist aber kein Porno.
	Kirschkerne weitspucken. Mehrere große Abenteuer. Ein Stück Eiland unserer nächsten Verwandten.	Die eigene Erleichterung wird von Protagonisten in 3D kommentiert: AAhhh... much better!



<b>Lösung</b> (in unsortierter Reihenfolgeübei Bedarf abtrennen)	Monkey Island   Snake   1378km   Pong   Anno   Pitfall   Tomb Raider   Tetris   Johann Sebastian Joust   Frogger   Sometimes you die   Pyjama Pit   Buzz! Junior Jungle Party   Duke Nukem 3D   Day of the Tentacle   Limbo   Breakout   Decathlon
---	--

Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Kontakt: <a href="mailto:info@digitale-spielewelten.de">info@digitale-spielewelten.de</a></p>
----------------------	---

Auflösung in der richtigen Reihenfolge	SNAKE	BUZZ! JUNIOR JUNGLE PARTY
	ANNO	PITFALL!
	TETRIS	TOMB RAIDER
	JOHANN SEBASTIAN JOUST	DAY OF THE TENTACLE
	DECATHLON	PYJAMA PIT
	1379KM	BREAKOUT
	SOMETIMES YOU DIE	FROGGER
	LIMBO	PONG
	MONKEY ISLAND	DUKE NUKEM 3D

Platz für eigene Notizen