Route 26 Memo Meister

Variante: Memory

1. Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch.
2. Jeder Spieler darf in seinem Zug zwei Karten aufdecken.
3. Zeigen beide Karten dasselbe Bild und bilden ein Paar, darf der Spieler sie behalten und erneut zwei Karten aufdecken.
4. Passen die Karten nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht.
5. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
6. So geht es weiter, bis alle Paare gefunden wurden.
7. Wer die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Von Junior nach Meister Variante: Quartett

Sobald die Junior-Version verinnerlicht und ausgeschöpft wurde, kann die Quartett-Variante eingesetzt werden.
Das Ziel ist nun, beide Spiele gemischt auf den Tisch zu legen. Die Aufgabe besteht darin, vier Karten desselben Tieres zu finden.

Taube, Adler, Panther und Biber sind nicht in der Junior-Version enthalten und sollten vorher aussortiert werden.

Insgesamt gibt es 96 Karten, aus denen 24 Quartette gebildet werden.
Mit jüngeren Kindern kann offen gespielt werden, oder verdeckt mit nur 6–8 Quartetten; anschließend wird langsam gesteigert.

Variante: Wildcard

Die Spielregeln entsprechen der oben beschriebenen Memory-Variante.
Nun kommen die Wildcards zum Einsatz. Es gibt 10 Wildcards, also 5 Paare.

Beim Einsatz eines Wildcard-Paares erhält die Person, die es findet, einen vorher festgelegten Zusatzbonus (siehe „Bonus Wildcard“).

Werden mehrere Paare eingesetzt, kann es zu einem Unentschieden kommen.

Beispiel:
Spielen 3 Personen und befinden sich 3 Wildcard-Paare im Spiel, kann es zu einem Gleichstand kommen.
Das sorgt für zusätzliche Spannung – besonders, wenn der Bonus attraktiv gestaltet ist,

Variante: Eigenschaft-Abenteuer

Sobald alle Spieler die Eigenschaften kennen und wissen, was sie bedeuten, kann diese Variante gespielt werden.

Jeder Spieler zieht eine Eigenschaftskarte und behält sie geheim.

Eine Person beginnt mit einer kurzen Geschichte, zum Beispiel:

„Ein Junge lief ganz allein durch den dunklen Wald …“

Dann geht es reihum weiter. Jeder Spieler spinnt die Geschichte fort und versucht dabei, die gezogene Eigenschaft einzubauen.

Am Ende – nach einer oder mehreren Runden – wird geraten, welche Eigenschaft zu welcher Person gehört.

Ob Punkte vergeben werden, entscheidet die Gruppe. Der Spaß steht im Vordergrund!

Variante: „Tun als ob“

In dieser Variante geht es um Einfühlungsvermögen und Kreativität.

Eine Person denkt sich eine Situation aus und erzählt sie der Gruppe, z. B.:

„Marie hat sich gleich zu Ferienbeginn den Knöchel gebrochen. Du kommst sie besuchen …“

Alle anderen Spieler ziehen eine Eigenschaftskarte und reagieren nun aus Sicht dieser Eigenschaft.
Das kann ernst, einfühlsam, kreativ oder witzig sein – je nachdem, wie es passt.

Auch wenn es gar nicht passt, muss reagiert werden – was oft für Lacher sorgt.

Tipp: So wird deutlich: Es gibt nicht nur eine richtige Reaktion, sondern viele mögliche. Jede hat ihre eigene Stärke und Berechtigung.

Variante: Crazy

Gemeinsam wird eine verrückte Situation entwickelt.

Beispiel:

- Spieler 1: „Ein Koch betritt das Schwimmbad.“
- Spieler 2: „Er trägt seine Kochmütze.“
- Spieler 3: „Da kommt der Bademeister wütend auf ihn zugelaufen.“
- Spieler 4: „Er ruft: ‚Ist die Mütze ein Witz?‘“

Dann ziehen alle eine Eigenschaftskarte und reagieren entsprechend ihrer Charaktereigenschaft.

Ob Punkte vergeben werden, entscheidet die Gruppe – der Spaß steht im Mittelpunkt!

Spielvariante: „Ich bin …“

Hier geht es ums Einschätzen und gezieltes Nachfragen.

Eine Person zieht eine Eigenschaftskarte und denkt sich eine berühmte oder vertraute Person aus, die diese Eigenschaft entweder besonders stark zeigt, oder gar nicht.
Das kann jemand Bekanntes sein oder jemand aus dem eigenen Umfeld (Familie, Nachbarn, Freunde).

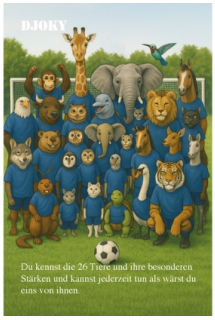
Die anderen stellen Ja -/ Nein-Fragen, um herauszufinden:

1. Wer ist die Person?
2. Welche Eigenschaft wurde gezogen?

Wer beides errät, gewinnt – oder übernimmt als Nächste*r.

Ziel:
Mit spielerischer Neugier über Eigenschaften und Charaktere nachdenken – mit einer Prise Detektivarbeit.

Spielvariante: DJOKY



Ein Spieler übernimmt die Rolle des **DJOKY**.
Er beherrscht – symbolisch – alle Eigenschaften.

Die anderen Teilnehmer stellen ihn auf die Probe:
Sie denken sich Situationen aus und formulieren dazu passende Fragen.

Ein weiterer Spieler zieht eine Eigenschaftskarte.
Dann muss der DJOKY die Situation mithilfe dieser Eigenschaft lösen.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe und wird DJOKY.

Spielvariante: Wörterbuchspiel

Ein Spiel für Fortgeschrittene – besonders für ältere Spielerinnen und Spieler oder für Menschen, die bereits mit den Charaktereigenschaften der positiven Psychologie vertraut sind.
Sprachgefühl und Fantasie sind gefragt!

So funktioniert es:

1. Ein Spieler wird Spielleiter.
   Er schlägt ein Wörterbuch auf und sucht ein unbekanntes Wort.
   Kennt es jemand, wird ein anderes gewählt.
2. Alle Spieler ziehen eine Eigenschaftskarte (geheim).
3. Jetzt beginnt der kreative Teil:
   Jede*r formuliert eine glaubwürdige „Definition“ des Wortes und baut dabei die gezogene Eigenschaft subtil ein.
   Der Spielleiter kennt die echte Bedeutung, schreibt aber ebenfalls eine kreative Erklärung – mit einer frei gewählten Eigenschaft (Joker).
4. Alle schreiben ihre Definition auf.
   Der Spielleiter liest sie in zufälliger Reihenfolge vor.
5. Nun wird geraten:

   Welche ist die echte Bedeutung?
   Welche Eigenschaft steckt in welcher Beschreibung?

6. Punkte werden kreativ vergeben.
7. Der Spielleiter wechselt im Uhrzeigersinn.

Ziel:
Kreativität fördern und die Eigenschaften der positiven Psychologie spielerisch vertiefen – und ganz nebenbei den Wortschatz erweitern.

Variante: Realität

Eine Person plant beispielsweise, ein Tapas-Restaurant zu eröffnen.
Zur Ideenentwicklung lädt sie Freunde ein.

Die verschiedenen Karten dienen als Grundlage, um die Geschäftsidee mithilfe der Charaktereigenschaften gemeinsam weiterzuentwickeln.

Ziel ist es, auf Basis der unterschiedlichen Stärken die besten Ideen zu generieren.

Wir wünschen allen ganz viel Spaß bei der Entdeckungsreise!

Das Team der Coolness Company.