

Pokémon-Such-Spiel

Pokémon-Such-Spiel	
Themenbereich	Pokémon, Bibliothek, Bewegung, Digital-Analog
Zielgruppe	Ab 8 Jahren, ca. 20-30 Kinder
Schlüsselziele	Orientierung im Gebäude, Zurechtfinden in Kleingruppen/Teamarbeit, Konzentrationsförderung, Gedächtnistraining, Umgang mit Wettbewerbssituationen,
Zeitraumen	60 – 90 Minuten (Je nach Raumgröße)
Materialien	Spielfeld, Pokémonbilder mit Begriffen, Spielfiguren, Würfel, Material für Aufgaben
Anmerkung/Quelle	Das Spiel kann theoretisch in den verschiedensten Einrichtungen (also auch Jugendhäusern, Museen etc.) gespielt werden, Ursprünglich wird das Spiel mit Zahlen und ohne eine bestimmte Thematik gespielt; Pokémonbilder (pokewiki.de - > © Ken Sugimori)
Anhang	Spielfeld, Pokémonbilder, Pokémonliste, Aufgabenliste (Beispiel)
Spielidee	CC – BY – SA Lukas Opheiden, Stadtbibliothek Minden (l.opheiden@minden.de)

- Lernziel:** Das Pokémon-Such-Spiel ist ein Spiel, welches insbesondere zur Orientierung in einem, für die Teilnehmer unbekanntem, Raum genutzt werden kann. Durch die aktive Suche in der eingegrenzten Umgebung (z.B. Bibliotheksetage) nehmen die Teilnehmer den Raum aufmerksam und auf eine für sie neue Art und Weise wahr. Zudem werden verschiedene soziale Kompetenzen geschult, da eine strategische Arbeit in der Gruppe notwendig ist. Auch werden durch verschiedene Aufgaben im Spiel sowie die gezielte Gedächtnisübung (Pokémonbilder einprägen, Begriffe merken) diverse kognitive Fähigkeiten trainiert. Ferner lernen die Teilnehmer mehr über das Pokémon-Franchise und den Umgang damit.
- Spielziel:** Die, in Kleingruppen aufgeteilten, Teilnehmer haben die Aufgabe das Ziel-Feld auf dem Spielfeld zu erreichen. Mithilfe von Spielfiguren wird dabei festgehalten, an welcher Stelle auf dem Spielfeld sich die Spielfiguren befinden.
- Vorbereitung:** Zunächst werden das Spielfeld mit den Pokémonfeldern und die Spielfiguren sowie ein Würfel mit sechs Augen bereitgestellt. Dies kann man zum Beispiel in einem gesonderten Spielraum vorbereiten. Alle Pokémon, welche sich auf dem Spielfeld befinden werden zusätzlich auf kleinen Kärtchen ausgedruckt. Auf die Rückseite jeder Pokémonkarte wird ein Begriff geschrieben (Siehe Pokémonliste im Anhang). Die Pokémonkarten werden nun im Gebäude verteilt. Diese können je nach Altersstufe gut sichtbar oder versteckt im gesamten Spielgebiet (kann je nach Spielzeit eingegrenzt werden). Wichtig ist, dass die Pokémonfiguren und nicht die Begriffe zuerst zu sehen sind.

Ablauf: Zu Beginn wird die Großgruppe in Kleingruppen von etwa vier bis fünf Teilnehmern eingeteilt. Dies kann durch einfaches Auszählen oder durch das Ziehen von Zetteln geschehen.

Nun wird noch die Startreihenfolge ausgelost und die Teilnehmer können sich eine Spielfigur und ggf. auch einen Teamnamen aussuchen (Man könnte z.B. auch kleine Pokébälle in verschiedenen Farben als Spielfiguren ausdrucken und die Teams nach Pokémontrainer benennen).

Ist die Reihenfolge ausgelost, darf das erste Team beginnen und w würfeln. Die Spielfigur wird folglich der Augenzahl entsprechend auf dem Spielplan vorgerückt. Nun hat die Gruppe die Aufgabe, das Pokémon, welches auf dem Feld zu erkennen ist, zu suchen und sich den Begriff auf der Rückseite der Karte zu merken. Während die erste Gruppe bereits nach der Pokémonkarte sucht, kann die nächste Gruppe würfeln und ebenfalls das Pokémon suchen, auf dem die Spielfigur stehen bleibt. (Es können auch mehrere Gruppen das gleiche Pokémon suchen.) Hat eine Gruppe, das zu suchende Pokémon gefunden, kann nun anhand der Begriffe auf der Rückseite kontrolliert werden, ob auch das richtige Pokémon gefunden wurde. Hierfür gleicht der Spielleiter den jeweiligen Begriff mit der Pokémonliste ab. Bevor nun weiter gewürfelt werden darf, kann die Gruppe eine Frage beantworten (z.B. über die Bibliothek oder über Pokémon) oder eine kleine Aufgabe lösen (z.B. bestimmtes Medium suchen, Treppenstufen zählen, Pokémonstandbild machen etc.). Im Anhang befindet sich bereits eine Liste mit möglichen Aufgaben oder Fragen. Ist die Frage beantwortet, kann gewürfelt werden und die Gruppe kann auf die Suche nach dem nächsten Pokémon gehen.

Hinweise/Tipps: Je nach Altersgruppe ist es sinnvoll, zu schauen, wie schwierig die Pokémon versteckt werden. Kleinere Kinder könnten Schwierigkeiten haben, die versteckten Bilder zu finden. Zudem ist es von Vorteil, wenn eine Betreuungsperson regelmäßig schaut, ob die Karten noch an ihrem Platz sind und ggf. die Gruppen bei der Suche unterstützt.

Ein bis zwei Betreuungspersonen sollten immer beim Spielfeld bleiben (bestenfalls in einem separaten Raum indem nur die aktuelle Gruppe agiert) um die Begriffe zu kontrollieren und die Aufgaben zu stellen.

Das Spielfeld ist mit 50 Feldern bestückt. Da die Felder lediglich aus Pokémonbildern bestehen, kann das Spielfeld auch mühelos verkürzt werden um eine kürzere Variante des Spiels zu spielen.

Notizen:

Start



Bisasam



Glumanda



Shiggy



Raupy



Hornliu



Taubsi



Pummeluf



Zubat



Myrapia



Vulpix



Paras



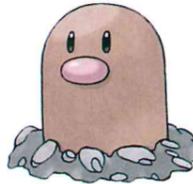
Piepi



Bluzuk



Nidoran



Digda



Sandan



Mauzi



Pikachu



Enton



Rettan



Menki



Rattfratz



Habtak



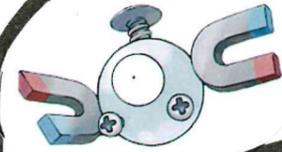
Fukano



Quapsel



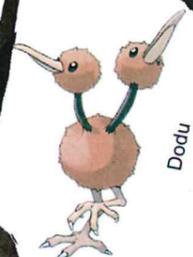
Abra



Magnetilo



Porenta



Dodu



Mewtu



Flegmon



Jurob



Aquana



Ponita



Sleima



Karpador



Kleinstei



Muschas



Smogon



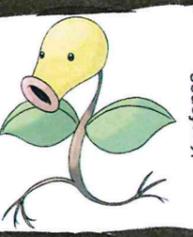
Tentacha



Nebulak



Kicklee



Knofensa



Onix



Tragosso



Traumato



Owei



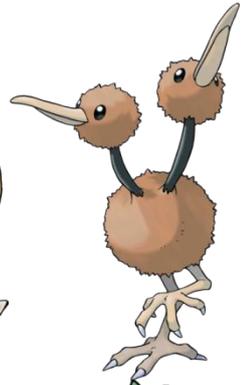
Krabby

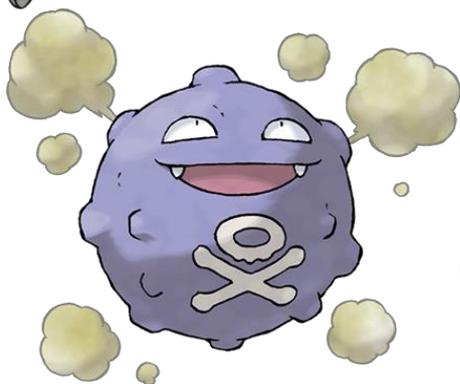


Voltobal









Pokemonliste Chaos-Pokemon-Spiel

1. Bisasam – Professor Eich
2. Glumana - Ash
3. Shiggy – Pokedex
4. Raupy – Kanto-Region
5. Hornliu – Team Rocket
6. Taubsi - Pokeball
7. Rattfratz - Arena
8. Habitak - Elektro
9. Rettan -Wasser
10. Pikachu - Normal
11. Sandan - Pflanze
12. Nidoran - Feuer
13. Piepi - Kampf
14. Vulpix - Flug
15. Pummeluff - Gift
16. Zubat - Boden
17. Myrapla - Gestein
18. Paras - Käfer
19. Bluzuk - Geist
20. Digda - Schutzschild
21. Mauzi - Psycho
22. Enton - Eis
23. Menki - Drache
24. Fukano – Unlicht
25. Quapsel – Stahl
26. Abra - Fee
27. Machollo - Trainer
28. Knofensa - PokeCenter
29. Tentacha - Misty
30. Kleinstein - Level
31. Ponita - Attacke
32. Flegmon - Schaden
33. Magnetilo - Medizin
34. Porenta - Rocko
35. Dodu - Fahrrad
36. Jurob - Angel
37. Sleima - Turnier
38. Muschas - Gameboy
39. Nebulak - Nintendo
40. Onix – Hohes Grass
41. Traumato - Sammelkarten
42. Krabby - Entwicklung
43. Voltobal – Manga
44. Owei - Abenteuer
45. Tragosso - Edition
46. Kicklee - Japan
47. Smogon - Fangen
48. Karpador - Federn
49. Aquana - Vitamine
50. Mewtu – Pokemon-Meister

Pokemon Chaos-Spiel Aufgaben/Spielfeld

1. Frage: Womit fängt man ein Pokémon? (Pokeball)
2. Frage: An welchen 2 Tagen hat die Bibliothek geschlossen? (Mittwoch, Sonntag)
3. Aktion: 2 Felder vor
4. Aufgabe: Bücher nach Alphabet sortieren
5. Frage: Auf welcher Konsole kann man Pokemon Spielen (Gameboy, Nintendo DS, Wii)
6. Frage: Wann öffnet die Bibliothek am Montag? (11:00 Uhr)
7. Aktion: Direkt würfeln
8. Aufgabe: Puzzlen
9. Frage: Wie viele Pokemon gibt es aktuell? Schätzfrage (721)
10. Frage: Warum haben Bücher in der Bibliothek eine Signatur? (Damit man sie besser finden kann)
11. Aktion: 2 Felder zurück
12. Aufgabe: Malt ein Pokemon aus dem Kopf.
13. Frage: Wo werden alle Pokemon abgespeichert? (Pokedex)
14. Frage: Was kann man neben Büchern noch ausleihen? 3 Sachen nennen (Musik-CD, DVD, Spiele, Games, Zeitschriften)
15. Aktion: 2 Felder vor
16. Aufgabe: Singt gemeinsam ein Lied, das ihr kennt
17. Frage: Was passiert mit einem Pokemon, wenn man es trainiert (Es entwickelt sich)
18. Frage: Was braucht man, wenn man sich etwas in der Bibliothek ausleihen möchte? (Bibliotheksausweis)
19. Aktion: Direkt würfeln
20. Aufgabe: Bringt ein Medium mit, das mit den Buchstaben Q, Y oder Z anfängt
21. Frage: Aus welchem Land stammt die Serie Pokemon? (Japan)
22. Frage: Wie teuer ist eine Jahresgebühr für Kinder in der Bibliothek? (kostenlos)
23. Aktion: 2 Felder zurück
24. Aufgabe: Zählt die Punkte auf dem Marienkäfer in der Kinderbibliothek (8)
25. Frage: Wie heißt der japanische Comic-Stil, in dem die Pokemonserie gestaltet ist? (Manga/Anime)
26. Frage: Was muss man zahlen, wenn man ein Buch einen Tag zu spät abgibt? (1 €)
27. Aktion: 2 Felder vor
28. Aufgabe: Macht ein Standbild aus Pokemon
29. Frage: Was setzen Pokemon ein um gegen andere Pokemon zu kämpfen (Attacken)
30. Frage: Wie lange kann man ein Buch ohne Verlängerung ausleihen? (4 Wochen)
31. Aktion: Direkt würfeln
32. Aufgabe: Schreibt eine kurze Geschichte über Pokemon? (3-4 Sätze)
33. Frage: Welches Pokemon ist ständiger Begleiter von Ash Katchum und das bekannteste Pokemon? (Pikachu)
34. Frage: Welche Aktionen für Kinder gibt es in der Bibliothek? (nenne 2) (Verspielt, Reading ist fun, Bilderbuchkino, Märchen erleben)
35. Aktion: 2 Felder zurück
36. Aufgabe: Zählt die Treppenstufen in der Bibliothek
37. Frage: Wo kann man seine Pokemon wieder aufladen (Pokecenter)
38. Frage: Was ist ein Bilderbuchkino (Bilder werden gezeigt und eine Geschichte wird vorgelesen)
39. Aktion: 2 Felder vor

Pokemon Chaos-Spiel Aufgaben/Spielfeld

40. Aufgabe: Nennt 5 verschiedene Pokemon
41. Frage: Wo kann man schnell Pokemon finden? (im hohen Grass)
42. Frage: Wie heißt das letzte Getränk auf unserem Kaffeeautomat? (Heisswasser)
43. Aktion: Direkt würfeln
44. Aufgabe: Nennt drei Pokemon-Typen (z.B. Wasser, Feuer, Elektro, Boden, Normal, Psycho)
45. Frage: Von wem bekommt Ash Ketchum seine Pokemon? (Professor Eich)
46. Frage: Wie heißt die Sommerleseaktion der Stadtbibliothek? (Lesen stromabwärts)
47. Aktion: 2 Felder zurück
48. Aufgabe: Wurfübung Pokemon Fangen!
49. Aktion: 1 Feld zurück
50. Frage: Womit kann man seine Pokemon heilen? (Trank, Supertrank)