**KONZEPT / METHODE / HANDOUT**



// **UMFANG**

10 bis 20 Minuten

// **ZIELGRUPPE**

Kinder, Jugendliche, Erwachsene

// **ANZAHL DER TEILNEHMENDENZAHL UND PÄDAGOGEN\*INNEN**

* Mindestens 8 Teilnehmende, besser mehr
* 1 Pädagoge\*in
* Auch für große Gruppen/Klassen geeignet

// **SOZIALFORM**

Plenum

// **AUSSTATTUNG**

* Spielfläche, z. B. Schulhof oder Marktplatz
* 10 bis 20 quadratische Kartons oder Schaumstoffwürfel (Pixellook)

// **SETTING**

Snake ist ein Streetgame, das auf dem Handy-Spieleklassiker basiert. Es eignet sich als praktischer Einstieg in einen Streetgame-Workshop oder um die Übertragung vom Analogen ins Digitale zu thematisieren. Bei mehrtägigen Workshops kann es als „Wachmacher“ nach der Mittagspause oder einer längeren Arbeitseinheit dienen.

// **AUFWAND**

Gering

**//SNAKE**

Mit dem Spiel Snake lernen die Teilnehmenden ein Streetgame kennen, das eine Abwandlung eines digitalen Spieleklassikers darstellt.





// **VORBEREITUNG**

Eine Spielfläche wird ausfindig gemacht.

// **DURCHFÜHRUNG**

Aus den Teilnehmenden werden zwei Schlangenköpfe ausgewählt. Der Rest der Teilnehmenden verteilt sich mit je einem Pixel (Karton oder Schaumstoffwürfel) auf einem vorher festgelegten Spielfeld. Sie bleiben während des Spiels an einem Punkt stehen.

Das Spiel beginnt, sobald die Musik ertönt. Die beiden Schlangenköpfe sammeln nun – im Wettlauf gegen die Zeit und gegeneinander – die Pixel ein. Dies tun sie, indem sie einem Teilnehmenden den Pixel abnehmen, diese\*r sich wie in einer Polonäse hinten anhängt und der Pixel zu einem vorher festgelegten Punkt gebracht wird. Das Zweiergespann darf nun weitere Pixel in derselben Art und Weise einsammeln.

Nachdem die Zeit abgelaufen ist oder alle Pixel eingesammelt wurden, werden die Schlangen gezählt. Jene mit den meisten Personen gewinnt. Sollte eine Schlange auseinanderreißen, werden daraus zwei neue Schlangen.

// **TIPPS & TRICKS**

* Das Spiel kann auch ohne Pixel gespielt werden. Die Teilnehmenden werden dann gebeten, einen unzerbrechlichen Gegenstand (z. B. Taschentücher, Plastikflasche, Buch) ins Spiel mitzubringen.
* Im Vorfeld sollte entschieden werden, ob von den Teilnehmenden selbst gefundene „Modifikationen“ zulässt sind, z. B. an den Händen fassen anstatt an den Schultern. Dies kann die Dynamik des Spiels beeinflussen.
* Der/die Pädagoge\*in sollte darauf achten, dass sich niemand mit dem Pixel versteckt oder das Spielfeld verlässt.
* Nach jeder Runde wird resümiert, wie sich das Spiel veränderte, z. B. in der Geschwindigkeit oder der Strategie der Schlangenköpfe.

// **VARIANTEN UND ERGÄNZUNGEN**

* Beim Zerreißen einer Schlange bilden sich nicht zwei neue, sondern die gegnerische Schlange gewinnt. Dies erfordert von den Spielenden noch mehr koordinatorisches Geschick, besonders, wenn Kinder mit Erwachsenen spielen.
* Bei Bedarf und genügend Zeit kann vor dem eigentlichen Spiel ein Blick auf das Handygame geworfen werden. Anschließend besteht die Möglichkeit, Ideen für eine Abwandlung zu sammeln, bis der/die Pädagoge\*in schließlich die zu spielende Version vorstellt.

