

creafon® no1: Spiele - Sammlung

creafon® no1 spricht - fein und leise - alle Sinne an und funktioniert nach dem Prinzip „*low skills – high sensitivity*“. Ein ideales Spielmaterial im Sinn von Hugo Kükelhaus.

*Schwache Reize wirken auslösend.
Mäßige Reize entwickeln.
Starke Reize hemmen.
Überstarke zerstören. (Hugo Kükelhaus)*

creafon® no1 ist ein in seiner Reduktion anregendes Spielmaterial für die kontemplative Pause allein oder die inspirierende Runde in kreativer Gemeinschaft. Die edlen, auf wenige Eigenschaften reduzierten Lederkarten bergen viele Geheimnisse und Weisheiten. Bereits das Kennenlernen des Materials ist ein faszinierender (und buchstäblich einmaliger) Moment:

*Lege die 48 Karten auf einem grossen Tisch aus und
verfolge mit deinen Mitspielern die entstehenden Inspirationen.*

Alle Sinne sind gefordert, um die Fülle im Unscheinbaren zu entdecken. Auf der Suche nach dem Sinn des Seins, nach dem Glück des Augenblicks fordert **creafon®** entspannte Konzentration und fokussiertes Loslassen.

creafon® no1 ist ein Spielmaterial für viele leise und langsame Spiele, für intensives Gestalten und Umgestalten, für akribisches Suchen und Vergleichen und für die Freude am Entdecken, Erkennen und Erfinden.

Bei den meisten **creafon®** Spiel - Ideen geht es nicht um Sieger und Verlierer, sondern

- um die Freude an der eigenen Kreativität und der Kreativität der andern
- um den Genuss, allein oder mit anderen ein Problem zu erkennen und Lösungswege zu suchen
- um das Spiel mit akustischen, taktilen und visuellen Formen
- um Grundfragen der Sprache, der Kunst, der Musik, der Mathematik und des Lebens

In der Folge werden 28 Spielideen vorgestellt. Wir sind überzeugt, es gibt noch mehr. Melde dich bei uns! Gerne nehmen wir neue Spielideen entgegen: info@creafon.com

Viel Spass mit **creafon®** no1



die **creafon®** - Macher

| Spielname | Spielregel | Auge | Ohr | Hand | Sprache | Mathe |
|------------------------------|---|------|-----|------|---------|-------|
| Kennenlern – Spiel | Lege die 48 Karten auf einem grossen Tisch aus und verfolge allein oder mit Freunden die entstehenden Inspirationen. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Glücks – Spiel | Bilde Reihen mit beliebigen Karten, spiele sie mit dem Plektron und verändere sie bis du glücklich bist. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Sprachklang – Spiel 1 | Lege Kartenfolgen und spiele sie mit dem Plektron. Übersetze allein oder im Team die erklingende Sprachmelodie in beliebige Sprachen. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Augen zu – Spiel | Sortiere allein oder mit anderen die Karten mit geschlossenen Augen oder in einem dunklen Raum. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Sprachklang – Spiel 2 | Suche allein oder im Team nach den besten Möglichkeiten Melodie und Rhythmus des Wortes „Rütihubelbad“ (oder eines beliebigen anderen Wortes oder Satzes) mit den klingenden Karten nachzubilden. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Klang-Lese – Quiz | Lege allein oder im Team eine beliebige Kartenfolge, ohne diese zu spielen. Versuche anschliessend die gelegte Reihe mit Silben (z.B. „du“ und „di“) genau so zu sprechen, wie sie erklingen wird. Überprüfe die Lösung, indem du die Reihe mit dem Plektron spielst. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Freedom | Spiele allein oder im Team eine oder mehrere klingende Reihen (oder Ausschnitte davon) immer wieder in einem gleichmässigen Tempo. Träume dazu träume in den Tag, rezitiere ein Gedicht dazu oder sing allein oder in der Gruppe ein Lied. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Rhythmus-Session | Alle Mitspielenden legen beliebige Reihen, welche ganz oder abschnittsweise, vorwärts und rückwärts, schnell und langsam bespielt werden können. <u>Variante 1:</u> alle spielen frei, wie sie wollen. Ziel ist, während des Spielens einen gemeinsamen Puls zu finden, so eine rhythmische Session zu improvisieren und in einen gemeinsamen Schluss zu enden. <u>Variante 2:</u> alle klopfen einen langsamen Puls auf den Tisch. Wer spielt ein creafon [®] -Solo dazu? | █ | █ | █ | █ | █ |
| Kompositions – Spiel | Improvisiere mit andern über musikalische Formen wie z.B. Rondo oder Kanon und entwickle eigene Kompositionen, auch in Verbindung mit der Stimme oder weiteren leisen Instrumenten. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Sprachmelodie – Quiz | Jeder Spieler oder jedes Team legt mit beliebigen Karten die exakte Sprachmelodie eines kurzen Satzes, eines Ausrufs oder eines mehrsilbigen Wortes und spielt dieses den anderen vor. Wer findet die Lösungen? Treffen andere Lösung den Klang ebenso gut wie der ursprüngliche Vorschlag? | █ | █ | █ | █ | █ |
| Master-Mind | Ein Spieler legt versteckt eine Reihe aus 6 beliebigen Karten und spielt diese vor. Die anderen Spieler hören genau zu und versuchen möglichst schnell die genau gleiche Reihe zu legen. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Quadrat – Spiel | Quadrat-Spiel: Die unterschiedlich geprägten Oberflächen der Karten regen die Fantasie an. <u>Variante 1:</u> Lege mit den 48 Karten ein Quadrat. Entscheide wie die Karten liegen sollen und wo die einzige Leerstelle zu liegen hat. <u>Variante 2:</u> Lege mit 24 oder 8 identischen Karten unterschiedliche Quadrate mit einer selbstbestimmten Leerstelle. <u>Variante 3:</u> Lege mit 25 oder 36 frei gewählten Karten ein Quadrat <u>Variante 4:</u> Lege mit je 16 identischen Karten vier unterschiedliche Quadrate <u>Variante 5:</u> Lege mit je vier Karten 16 unterschiedliche Quadrate | █ | █ | █ | █ | █ |
| Memory – Spiel | Lege die Karten umgekehrt auf den Tisch und mische sie gut durcheinander. <u>Variante 1:</u> Der erste Spieler deckt sichtbar für alle anderen vier Karten auf. Werden vier identische Karten aufgedeckt, dürfen die Karten behalten werden. Wenn nicht, müssen alle Karten am selben Ort wieder umgedreht werden und der Nächste ist an der Reihe. Ziel des Spiels ist es, so viele Karten wie möglich zu sammeln. <u>Variante 2:</u> es sollen immer zwei identische Karten gefunden werden. <u>Variante 3:</u> 8 leere Karten werden zur Seite gelegt. Es sollen immer 5 unterschiedliche Karten gefunden werden. | █ | █ | █ | █ | █ |
| Kombinatorik – Spiel | Sortiere die Karten und verteile sie gleichmässig auf 8 Stapel. Nimm einen Stapel. Wie viele Möglichkeiten findest du, um aus den 6 Karten unterschiedlich klingende Reihen zu bilden. Untersuche evtl. zuerst die Anzahl Möglichkeiten mit 2 oder 3 beliebigen Karten aus dem Stapel. Wie viele Möglichkeiten zum Gestalten von 6-er-Kombinationen gibt es, wenn alle 48 Karten zur Verfügung stehen? | █ | █ | █ | █ | █ |
| Parkett – Spiel | Konstruiere mit beliebigen Karten einen Ausschnitt eines Parkettbodens | █ | █ | █ | █ | █ |

| Spiel-name | Spielregel | Auge | Ohr | Hand | Sprache | Mathe |
|-------------------------------|--|------|-----|------|---------|-------|
| Spiegel – Spiel | Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Der Erste legt eine Fläche oder Figur, der Zweite legt dieselbe Fläche oder Figur als Spiegelbild. Es sind sowohl Achsen- und Punktspiegelung möglich. Die entstandene Figur kann gemeinsam weiterentwickelt werden. | | | | | |
| Domino – Spiel | Alle Karten sollen so ausgelegt werden, dass nur identische Strukturen sich berühren. Gelingt es ein „geschlossenes“ System zu erzeugen, ohne Sackgassen? | | | | | |
| Such – Spiel | Die Karten werden gleichmässig auf zwei Parteien aufgeteilt. Abwechslungsweise werden Karten zu einer Fläche ausgelegt. Die eine Gruppe erzeugt Klangfolgen auf der horizontalen Achse, die anderen auf der vertikalen Achse. Sind alle Karten ausgelegt, schliessen die Spieler der einen Gruppe die Augen (oder wenden sich vom Tisch ab). Ein Spieler der anderen Gruppe spielt einen Ausschnitt einer eigenen Reihe mit dem Plektrum vor. Die „blinde“ Gruppe spricht mit Silben (z.B. „du“ und „di“) den Rhythmus exakt nach. Welcher Ausschnitte war es? Wenn die richtige Stelle (oder eine identische Stelle) herausgefunden wird, wechseln die Rollen. | | | | | |
| Sortieren im Dunkeln | Die Karten liegen auf dem Tisch in einem dunklen Raum (oder Spieler mit Augenbinden). Alle Mitspieler dürfen gleichzeitig Karten sortieren und dazu an der eigenen Tischkante Stapel bilden. Liegt keine Karte mehr in der Mitte werden die Stapel kontrolliert. Bei einer falschen Karte im Stapel, ist der ganze Stapel ungültig. Wer hat am Schluss am meisten zählende Karten? | | | | | |
| Scrabble – Spiel | Beide Mitspieler ziehen 6 Karten aus der creafon ®-Box. Der Erste legt eine Wort-Klangfolge mit max. 6 Karten. Für die abgelegten Karten dürfen neue Karten gezogen werden. Der Zweite legt nun ein neues Wort, indem mindestens eine liegende Karte mit verwendet wird. Wort-Klangfolgen können auch verlängert oder mehrfach genutzt werden. | | | | | |
| One-Man-Music | Lege die 48 Karten als grosse, kompakte Fläche aus. Setz dich dazu, nimm in jede Hand ein Plektron und mach deine Musik. Verändere die Positionen der Karten bis du mit deinem Rhythmusteppich glücklich bist. | | | | | |
| Brüche sehen | Leg eine Anzahl beliebiger Karten aus und bestimme die Anteile fein gerippter, grob gerippter und ungerippter Fläche. Variante: Lege eine Fläche, von welcher z.B. 1/2 grob und 1/8 fein gerippt ist. | | | | | |
| Brüche fühlen | Nimm eine bestimmte Anzahl beliebiger Karten und bestimme mit geschlossenen Augen die Anteile fein gerippter, grob gerippter und ungerippter Fläche. Variante: Lege mit geschlossenen Augen eine Fläche, von welcher z.B. 1/2 grob und 1/8 fein gerippt ist. | | | | | |
| Brüche hören | Leg eine Anzahl beliebiger Karten in einer Reihe aus, so dass sie dein Spielpartner nicht sehen kann. Spiele die Reihe mit dem Plektron. Lass den Partner die Anteile fein gerippter, grob gerippter und ungerippter Fläche bestimmen. Kann er sogar die Abfolge benennen? | | | | | |
| Bauernkrieg | Die Karten werden gleichmässig und verdeckt auf 2-4 Mitspielende verteilt. Der Kartenstapel liegt mit der Rückseite nach oben in der Hand. Jeder Spieler legt seine oberste Karte offen auf den Tisch. Die Karte mit den meisten Rippen gewinnt alle aufgedeckten Karten. Liegen mehrere identische höchste Karten (Bauernkrieg), wird von den betreffenden Spieler die nächste Karte verdeckt und dann eine weitere wieder offen darauf gelegt. Nun gewinnt die Karte mit dem höchsten Wert den ganzen Stapel. Sind die Kartenwerte wiederum identisch, gibt es erneut einen Bauernkrieg. Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat, wer alle Karten erobert hat. | | | | | |
| Der kleine Unterschied | Ein Spieler legt unsichtbar für die anderen die Karten als einfaches Muster aus: z.B. voll gerippt - glatt - voll gerippt - glatt - voll gerippt - glatt - voll gerippt - glatt - etc. und spielt diese vor. Eine der voll gerippten Karten mit einer halb gerippten ersetzen und erneut spielen. Die Mitspielenden versuchen hörend und diskutierend die Position der fremden Karte zu bestimmen. Wer stellt die nächste Aufgabe? <u>Variante 1:</u> eine oder mehrere grob gerippte mit fein gerippten Karte ersetzen <u>Variante 2:</u> beliebige Karten kombinieren und dann eine Karte auswechseln. | | | | | |
| Sternenhimmel | Die Rückseiten der Lederkarten sehen aus wie Ausschnitte aus dem Sternenhimmel. Suche nach bestimmten Sternbildern, z.B.: Wer findet den grossen Bären (Ursa major)? | | | | | |
| Nervioso? | Legt die 5 unterschiedlichen Karten aus und nummeriert sie von 1-5 (Referenzkarten). Die restlichen Karten werden gemischt, gleichmässig verteilt und mit der Rückseite nach oben vor jedem Mitspieler gestapelt. Nun wird im Uhrzeigersinn gespielt, indem ein Spieler nach dem anderen die oberste Karte seines Stapels mit der Vorderseite nach oben in die Mitte des Tisches legt. Dazu wird laufend von 1-5 gezählt. Korrespondiert die aufgerufene Nummer der Referenzkarten mit der gleichzeitig hingelegten Karte, sind alle Mitspieler aufgefordert, möglichst schnell ihre Hand auf den Stapel zu legen. Der Letzte muss den ganzen Stapel aufnehmen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen. (Idee von Daniel Limpias Cossio) | | | | | |

Stand: 100320