

# Ideen

---

Interaktives, physisches Spiel für Stadt/Raum aus Sensorenbasis

- **„1, 2, 3, um!“ – Imitation eines Kinderspiels**

- Bewegungssensor / Geräuschsensor
  - Bei Klatschen oder was auch immer startet das Spiel
- Entfernungssensor
  - Für jeden Spieler ein Bewegungssensor (bis zu 5m), der Startpunkt vom Spieler und Entfernung, sowie Fehlritte (also unerlaubte Vorwärtsbewegung) misst
- Berührungssensor
  - Berührend der Wand um das Spiel zu Gewinnen
- Musikaktor
  - Musik läuft: währenddessen darf man langsam Richtung Wand laufen
  - Musik stoppt: Man muss (innerhalb von ...sek) stehen bleiben
- Lichtaktor
  - Lampe für alle:
    - Grün: Spieler dürfen laufen
    - Orange: Spieler müssen stehen
    - Blau: Ein Spieler hat gewonnen
  - Einzellampen von Spielern:
    - Grün: Spieler regulär im Spiele
    - Rot: Spieler muss an den Anfang zurück
    - Blau: Spieler Hat das Spiel gewonnen.

- **Weitere Spiele möglich:**

- Stopptanz?
- Balance als physisches Spiel?
- Virus breitet sich durch Beamer aus wenn Wand berührt wird?
- Bewegungsspiel auf Fliesen?