



Sinneswandel

Gegen Langeweile an Open-Airs

Meine Gedanken und Ideen

INSPIRATION

Ideen sammeln

Wenn ich neue Projekte angehe, nehme ich mir für gewöhnlich einige Tage Zeit bevor ich mit der Umsetzung beginne. In meiner Erfahrung entwickelt man einen Tunnelblick nachdem man begonnen hat konkret an einer spezifischen Idee zu arbeiten. Man verliert die Fähigkeit ein Projekt von aussen zu betrachten und es wird zunehmend schwieriger über den Tellerrand hinweg zu sehen. Ganz zu schweigen davon das es in Projekten mit Deadlines oft nicht möglich ist in mitten des Projekts die Spur zu wechseln.

Diese extra Tage ermöglichen es, eine Vielzahl von Ideen zu entwickeln ohne sich die Kosten für verwerfen gering sind. Meine einzige Bedingung zu diesem Zeitpunkt war das es etwas mit Spielen zu tun haben muss.

Was bedeutet Sinneswandel überhaupt?

Laut Duden bedeutet Sinneswandel "Änderung der Einstellung zu jemandem, etwas", was natürlich auch mein erster Gedanken war. Aber ich war etwas überrascht das dies laut Duden die einzige Definition von Sinneswandel ist. Ist es nicht auch ein Sinneswandel wenn ich mich durch einen dunklen Raum zum Lichtschalter taste und plötzlich wieder sehe? Wenn ich einen Teller als Frisbee verwende, hat sich damit nicht der Sinn des Tellers gewandelt? Ich habe daher meine eigenen Definitionen entwickelt:

- Änderung der Einstellung zu jemandem, etwas
- Änderung des primären Wahrnehmungssinnes mit dem jemand, etwas wahrgenommen wird
- Etwas für einen unvorhergesehenen Zweck wiederverwenden

Da Sinn ein ungewöhnlich breit definiertes Wort ist, bin ich mir sicher das ich eine Menge potentieller Ideen ausgelassen habe, aber ich wollte mich nicht in den linguistischen Aspekten des Worts verlieren.

Die Inspiration

Meine dritte Definition hat es mir besonders angetan, aus zwei Gründen. Zum einen deckt sie sich mit meiner persönlichen Definition von "hacking" und ich mochte die Idee, zur Abwechslung einen Hack für die echte Welt zu finden. Wichtiger ist, dass wir in einer Gesellschaft leben die zunehmend unfähiger wird, Dinge selbständig zu recyceln. Ich meine damit nicht Flaschen in den richtigen Container zu werfen, sondern einen anderen Lebensweg für Flaschen zu sehen als kaufen, leeren und schlussendlich entsorgen.

Die Erklärungen dafür sind nicht besonders komplex. Wir leben hektische Leben in denen jede Minute geplant werden muss, Preise fallen Jahr für Jahr und viele Alltagsgegenstände werden zunehmend zu komplex oder zu spezialisiert für einfache Wiederverwendung.

Diese Erklärungen sind verständlich, aber ich glaube dennoch das es ein gefährlicher Trend ist. Ich hatte daher die Idee aus Abfällen ein Spiel zu "hacken".

Konkrete Pläne

Einige Tage nachdem ich meine Hausaufgaben erhielt, hatte ich ein Gespräch über genau diese Themen. Ich habe dabei Gedanken verloren mit einer leeren Dose herumgespielt und hatte plötzlich meinen Eureka Moment:

- Mir fallen sofort eine Reihe von Spielen ein die mit Dosen gespielt werden können
- An Open-Airs gibt es für gewöhnlich einen Überfluss an leeren Dosen und Zeit

Mit Dosen und Open-Airs sind die meisten Gründe Dinge nicht wiederzuverwenden ausgeschaltet und inspiriert von einem ähnlichen Guide für Streichhölzer fand ich gefallen an der Idee eine Sammlung von Spiele zu kurieren, die mit leeren Dosen gespielt werden können.

Natürlich hatte ich eine Menge anderer Ideen, aber diese tat es mir an, da sie eine praktische Anwendung hat und mit meinen persönlichen Erfahrungen von Open-Airs zu tun hat. Nachdem ich mir die Idee einige weitere Tage durch den Kopf gehen liess war ich mir ziemlich sicher, dass es möglich sein sollte genügen Spiele zu finden. Mit Open-Airs im Kopf habe ich mir folgende Einschränkungen gesetzt:

- Darf nicht mehr benötigen als maximal 30 Dosen und ein Messer
 - 30 Dosen sind genug für 5x5 Spielfeld und etwas extra
 - Ein Messer ist eigentlich immer vorhanden
- Sollte simpel genug sein um in wenigen Paragraphen erklärt zu werden und zwischen 5 und 30 Minuten dauern
 - Die meisten Leute kommen nicht an Open-Airs um Stunden mit Spielen zu verbringen

UMSETZUNG

Einschränkungen und Ausnahmen

Nachdem ich meine Entscheidung getroffen hatte, begann ich damit Dosen zu sammeln und mit ihnen verschiedene Spiel Ideen zu testen. Dabei wurde mir ein gedanklicher Faux-Pas bewusst: Ich hatte bereits darüber nachgedacht wie man ein Spielfeld basteln könnte, aber nicht darüber wie Würfel funktionieren könnten. Mit einem Dosendeckel ist es einfach eine Münze zu simulieren, was nicht besonders nützlich ist für ein Leiterspiel. Natürlich könnte man mehrere Deckel nutzen, aber das ergäbe keinen fairen Würfel.

Ein anderes Problem waren Spielsteine. Ich hatte bereits zwei Ideen für Spielsteine und wie man sie auseinander halten könnte, aber ich musste einsehen das es oft schwer ist auf einen Blick zwischen verschiedenen Dosendeckeln zu unterscheiden. Daher habe ich optional einen wasserfesten Stift auf meine Materialliste aufgenommen. Er ist nicht zwingend notwendig, aber empfohlen für manche Spiele.

Die Suche nach Spielen

Der schwierigste Teil dieser Arbeit war klar die Auswahl von Spielen. Es war mir wichtig eine abwechslungsreiche Palette von Spiele zu haben. Das Bedeutet zum einen, dass die Spiele auf verschiedene Fähigkeiten abgestimmt sein sollten wie Taktik, Geschick oder Kommunikation. Auf der anderen Seite wollte ich nicht nur existierende Spiele auf Dosen anzupassen, sondern einige, neue Ideen einbringen. Als Folge habe ich viel Zeit damit verbracht verschiedene Ideen, alleine und mit Freunden, Probe zu spielen und anzupassen.

Manche Spiele waren natürlich einfach umzusetzen. Spiele wie "Dosenwerfen" und "Turmbau zu Babel" musste ich nur kurz ausprobieren um sicher zu stellen das sie funktionieren wie geplant. "Bowling" war ähnlich simple, auch wenn ich ein wenig experimentieren musste, bis ich eine gute Kombination von Anzahl Dosen und Distanz fand.

In anderen Fällen konnte ich eine Spielidee nicht umsetzen, aber sie bot Inspiration für ein anderes Spiel. "Curling" ist der Mischling von zwei anderen Geschicklichkeitsspielen, "Fingerfussball" und "Basketball", die beide scheiterten. "Rising Tide" ist entstanden als ich für eine Variation von "Turmbau zu Babel" verschieden Methoden getestet habe, ein Turm zu bauen und an Jenga denken musste.

Am meisten Arbeit floss in "Kampf um Venedig" und "Bluff". "Kampf um Venedig" entstand weil ich bereits die Idee von Brücken für eine Leiterspiel hatte und sie für ein anderes Spiel verwenden wollte. Ich habe mich mit Stift und Papier durch etliche Iterationen von Regeln gekämpft, bis ich ein etwa ausgeglichenes, schnelles Spiel hatte. "Bluff" war inspiriert von "Meiern", aber unterging einige dramatische Änderungen da Würfel ein wichtiger Teil von "Meiern" sind...

Die Aufnahme von "Go" schlussendlich ist ein Resultat von meiner Arbeit an "Kampf um Venedig", welches zu in den ersten Versuchen sehr ähnlich zu Go war.

Natürlich gab es auch Ideen die überhaupt nicht funktionierten, wie zum Beispiel die Anpassung von "Kubb" für Dosen. Leere Dosen sind zu leicht und volle Dosen herumzuwerfen scheint mir etwas verschwenderisch und potenziell klebrig und nass.

Komponenten

Wahrscheinlich ist es der Entwickler in mir, aber mir wurde rasch bewusst das ich die Sammlung übersichtlicher und kürzer gestalten kann wenn ich die Komponenten von den Spielen selbst trenne. Ich kann ich mir damit eine separate Bauanleitung für jedes Spiel sparen und vielleicht bieten sie Inspiration für den Leser, seine eigenen Spiele damit umzusetzen.

FAZIT

Ich muss sagen das ich im grossen und ganzen glücklich bin mit meiner Arbeit. Natürlich hätte ich gerne die Zeit gehabt bessere Fotos zu machen und mehr Spiele in die Sammlung aufzunehmen oder sie ausführlicher zu testen, aber ich habe die Ziele erreicht die ich mir gesetzt habe. Ich bin mir ebenfalls sicher das meine Freunde am nächsten Open-Air genötigt werden, die Spiele im geplanten Umfeld testen.

Ich war etwas überrascht wie schwierig es schlussendlich wurde eine ausgewogenen Sammlung zusammenzustellen, aber es gibt immer Stolpersteine und dieser war zum Glück kein unüberwindbarer. Ausserdem war das ausknobeln von Spielideen unterhaltsam und für mich persönlich der beste Teile der Arbeit.
