Das Projekt **SCHLÜSSELKOMPETENZEN ZUR FÖRDERUNG INTERNATIONALER VERSTÄNDIGUNG   
UND ERWERBSTÄTIGKEIT** fand im Rahmen des Programms ERSMUS+ von 2015- 2018 statt.   
Es ist kofinanziert durch die Europäische Union.

Die SOCIAL-GAMES-BOX “COMCEPTION” wurde im Rahmen dieses Projekts als ein OPEN-SOURCE-Werkzeug zur Förderung internationaler Verständigung entwickelt.

Kinder wissen zuweilen viel über Gesichtsausdruck und Charakter, Kräfte und Fähigkeiten von Aliens etc., jedoch wenig über menschliche Gemütsverfassungenund deren zutreffende Bezeichnung.  
Das betrifft auch ihre eigene Mimik und die Interpretation des Gesichtsausdrucks anderer Personen.

Diese Aspekte nehmen die Spielformen in unserer GAME-BOX auf. Sie sollen die Bezeichnung von Gemütsverfassungen trainieren und die soziale Entwicklung in Familie und Schule fördern.

Wichtigste Regel: Vereinbart Eure eigenen Regeln – möglichst vor Spielbeginn!

Eine Schiedrichterin oder eine Mehrheit – einschließlich der eigenen Meinung der gerade agierenden Spielerin – entscheidet, ob die erbrachte Leistung erfolgreich war oder nicht.

Es ist weitaus wichtiger, die Passung zwischen Portraitfoto (MOOD), Emoticon (EXPRESSION) und Bezeichnung der Stimmung (IMPRESSION) zu erörtern, als nach Punkten zu gewinnen.

Das SPIEL EXPRESSIONs

EXPRESSION-Karten (EMOTICONS), ohne EXPRESSION-Joker, ohne SUPER-Joker

Der Spieler nimmt eine EXPRESSION-Karte und imitiert den dazu passenden Gesichtsausdruck.

Differenzierung bei höherer Anforderung: Sag die passenden Bezeichnung für den Gesichtsausdruck des Emoticons!

Das SPIES MOODs

MOOD-Karten, (PORTRAIT-FOTOS unseres Teams), ohne MOOD-Joker, ohne SUPER-Joker

Die Spielerin nimmt eine MOOD-Karte und imitiert den Gesichtsausdruck.

Differenzierung bei höherer Anforderung: Skizziere das passende Emoticon!

Differenzierung bei hohem Schwierigkeitsgrad: Sage den passenden Begriff für die Stimmung der fotografierten Person!

Das SPIEL IMPRESSIONs

IMPRESSION-Karten, (BEZEICHNUNG von Stimmungen), ohne IMPRESSION-Joker, ohne SUPER-Joker

Die Spielerin nimmt eine IMPRESSION-Karte und zeigt den passenden Gesichtsausdruck.

Differenzierung bei höherer Anforderung: Skizziere das passende Emoticon!

Komplexe Spiele mit bis zu 120 cards in 3 Stapeln:

32 EXPRESSION-Karten, max. 4 EXPRESSION-Joker,   
32 MOOD-Karten, max. 4 MOOD-Joker,   
32 IMPRESSION-Karten, 4 IMPRESSION-Joker,  
max. 12 SUPER-Joker.

JOKER ersetzen die zugehörige Karte oder befreien eine Spielerin von der verlangten Leistung. SUPER-Joker ersetzen jede beliebige Karte.

Das SPIEL TRIPLETs

Jeder Spieler hat 3 MOOD-, 3 EXPRESSION-, 3 IMPRESSION-Karten, 1 SUPER-Joker.  
Der Spieler zeigt 3 Karten unterschiedlichen Typs.

Differenzierung, abhängig von Kompetenz oder Reife: Erfinde eine Situation zu dem Triplet!

Der Spieler ergänzt von den Stapeln die verwendeten Karten (1 MOOD-, 1 EXPRESSION-, 1 IMPRESSION-Karte). Ein in diesem TRIPLET verwendeter SUPER-Joker wird **nicht** ersetzt!

Variation: Die Spielerin wählt ANTIPASSUNG: 3 Karten dürfen in keiner Beziehung übereinstimmen.

ENDE: Kein Spieler kann ein weiteres TRIPLET vorweisen.

Das SPIEL PERCEPTIONs

Kombiniere 3 zueinander passende Karten MOOD, EXPRESSION und IMPRESSION!

Schreibstift, Papier, bis zu 120 Karten COMCEPTION

Jeder Spieler erhält 1 SUPER-Joker, 3 MOOD-, 3 EXPRESSION- and 3 IMPRESSION-Karten.

Differenzierung bei Verwendung von Jokern:

Wer einen MOOD-Joker einsetzt, muss den darzustellenden Gesichtsausdruck zeigen.  
Wer einen EXPRESSION-Joker einsetzt, muss das entsprechende EMOTICON zeichnen.   
Wer einen IMPRESSION-Joker einsetzt, muss den passenden Begriff nennen.   
Wer einen SUPER-Joker einsetzt, muss eine Situation zu dem Triplet beschreiben.

Person 1 wählt frei, welche Karte sie ausspielt.

Im Uhrzeigersinn fügt Person 2 eine Karte anderen Typs hinzu, die zur ersten passen soll.

Die Schiedrichterin oder die Mehrheit, also eine Person zusätzlich zum Spieler, entscheidet:  
Wenn diese Karte zur ersten passt, gehören die beiden Karten für einige Sekunden der Person 2.  
Wenn die zweite Karte nicht zur ersten Karte passt, dann gehören die Karten temporär Person 1.

Person 3 spielt nun die dritte Karte; diese soll **zur ersten** Karte passen

Wenn die Schiedsrichterin das bestätigt, dann gehöre alle drei Karten endgültig Person 3.  
Wenn die Schiedsrichterin das nicht bestätigt, dann gehen die drei Karten an den letzten Vorbesitzer.  
Das gäbe dann einen 3-Punkte-Stich.

Variation:   
Der Ausspieler darf sofort ein Triple zueinander passender Karten vorlegen.

Variation:  
Wenn die zweite Karte nicht zur ersten passt, darf die Person 3 **auf** die zweite Karte eine ihrer Meinung nach besser passende legen **und/oder zusätzlich** die dritte Karte legen.   
Das gäbe dann einen 4-Punkte-Stich.

Wer den Stich bekommen hat, spielt als nächster aus.

Variation: Das Auspielrecht geht im Uhrzeigersinn weiter, unabhängig vom letzten Stich.

Wenn ein Spieler keine Karte des verlangten Typs oder einen Joker (das verrät die Kartenrückseite!) ausspielen kann, wird er übersprungen.

ENDE: Niemand kann ausspielen.

Das SPIEL CHECKPOINT

SPIELBRETT CHECKPOINT, Würfel, Spielchips oder Hütchen (Rot, Gelb, Grün, Blau, Pink, Schwarz),   
4 Aktionsstapel (ACTIVITY=Aktivität, SURPRISE=Überraschung, EDUCATION=Schule, PLACE= Platz),   
3 Kartenstapel: EXPRESSION, MOOD, IMPRESSION   
Schreibstift und Papier um EMOTICONS zu skizzieren

Verabredet, ob der Checkpoint das ZIEL oder der UMKEHRPUNKT ist!

Folge den Anweisungen des SPIELBRETTS oder vereinbare eigene Regeln!

Vor dem Spielstart solltest Du – passend zu den Fähigkeiten der Mitspieler, den Räumlichkeiten, der Küche, den Vorräten anderen anwesenden Personen…. Karten aussortieren!

Befolge nur die Anweisungen des Feldes, auf das Du direkt durch WÜRFELN gelangt bist!

Wenn Dein Spielstein einen anderen trifft, stell Deinen Stein einfach daneben!

Variation: Schubse den fremden Stein zurück auf den nächsten freien Platz hinter Deinem Stein.

“Nimm A” heißt: Nimm eine rote ACTIVITY-Karte!

“Nimm S” heißt: Nimm eine gelbe SURPRISE-Karte!

“Nimm E” heißt: Nimm eine grüne EDUCATION-KARTE!

“Nimm P” heißt: Nimm eine blaue PLACE-Karte!

“ +3; 0 ; -1 “ heißt z. B.:   
Wenn Du die Aufgabe gelöst hast, gehe 3 Felder auf das nächste freie Feld vorwärts

Wenn Du die Aufgabe versucht hast, aber keinen Erfolg hattest, bleib stehen.

Wenn Du die Aufgabe verweigerst, gehe auf das nächste freie Feld zurück

“+5” heißt: Geh 5 Schritte vorwärts bis zum nächsten freien Platz!

“Show M” heißt: Nimm eine MOOD-Karte und imitiere den Gesichtsausdruck!

“Draw I” heißt: Nimm eine IMPRESSION-Karte und zeichne das entsprechende Emoticon.

“Explain M” heißt: Nimm eine MOOD-Karte und benenne oder erkläre den Gesichtsausdruck!

UMKEHRPUNKT und ZIEL sind jeweils genau zu treffen, ansonsten wird eine Runde gewartet.

Wahlweise werden die überzähligen Punkte zurückgegangen.   
Dann muss der Auftrag des erreichten Feldes ausgeführt werden.