

sag was du denkst  
sag's auf

spinxx.de  
das onlinemagazin für junge medienkritik



## Spielregeln „Quergedacht“ – Medienspiel

*Im „Quergedacht“ – Medienspiel wetteifern zwei Gruppen miteinander. Sie müssen Worte aus der Medienbranche so umschreiben, dass das eigene Team diese möglichst schnell errät. Dumm ist nur, dass man hierbei bestimmte Worte auf keinen Fall benutzen darf.*

- Druckt zunächst die Bögen mit den „Quergedacht“ - Karten auf stärkeres Papier oder Karton und schneidet sie aus. Besorgt euch außerdem eine Sanduhr.
- Mischt die Karten gut durch und legt sie verdeckt in die Mitte.
- Bildet zwei Teams, die bestimmen müssen, wer aus ihrer Gruppe beginnen soll. Beide Teams sitzen sich während des Spiels gegenüber.
- Der Spieler, der das erste Wort umschreiben soll, setzt sich zum gegnerischen Team und nimmt die oberste Karte vom Stapel. Auf der Karte steht das gesuchte Wort und darunter die Begriffe, die bei der Umschreibung des Wortes ebenfalls nicht benutzt werden dürfen.
- Jemand aus der gegnerische Gruppe dreht die Sanduhr um und gibt das Startzeichen.
- Der Spieler umschreibt nun das Wort und muss dabei nicht nur die verbotenen Begriffe vermeiden. Er darf auch Wortteile derselben nicht verwenden. Heißt der verbotene Begriff z.B. „Tagespresse“, darf er weder das Wort „Tag“ noch den Begriff „Presse“ benutzen. Die verbotenen Worte dürfen auch nicht pantomimisch dargestellt werden. Auch Anfangsbuchstaben, Abkürzungen oder Reime der verbotenen Worte dürfen nicht benannt werden.
- Hat die eigene Mannschaft das gesuchte Wort erraten, bekommt sie die Karte, der Spieler nimmt die nächste Karte vom Stapel und setzt das Spiel solange fort, bis die Zeit (2 Minuten) abgelaufen ist.
- Der Spieler kann Karten, deren Begriffe er nicht kennt oder die ihm als zu schwierig erscheinen, beiseite legen und sofort mit der nächsten Karte weiterspielen. Die abgelehnten Karten gehen an das gegnerische Team.
- Falls der Spieler sich nicht an die Regeln zu den verbotenen Begriffen hält, können gegnerische Spieler laut „Stopp“ rufen und den Fehler benennen. Die Karte geht dann an die gegnerische Mannschaft und der Spieler macht mit einer neuen Karte weiter.
- Gelingt es der Mannschaft nicht einmal, eine Karte innerhalb der Spielzeit zu erraten, fällt diese an das gegnerische Team. Weitere Karten, die nicht erraten werden konnten, bevor die Spielzeit zu Ende ist, zählen nicht und werden zur Seite gelegt.
- Die gegnerische Mannschaft ist nun an der Reihe und das Spiel beginnt von vorne. Bei jeder neuen Runde übernimmt ein anderer Spieler die Aufgabe, den gesuchten Begriff zu umschreiben.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten verbraucht sind. Die Mannschaft, die die meisten Karten erobern konnte, gewinnt.