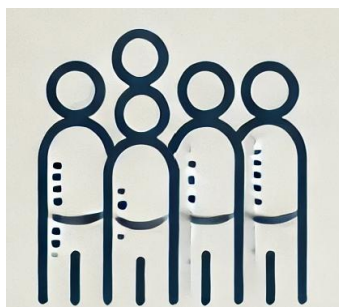


MIXITART *Stimuli*



Spielanleitung *Stimuli*



Anzahl Spieler*innen:
4–10 Personen (ab 12 J.)
Spielmaterial:
92 Kunstkarten
10 Votingkarten
19 Präsentationsleisten



Was braucht's noch?

Papier und Stift (um Mottos aufzuschreiben, Punktzahlen zu notieren, Eröffnungsreden zu kreieren) und eine Portion Fantasie.



ZIEL DES SPIELS

Kuratiert gemeinsam eine fantasievolle Ausstellung, indem ihr Kunstkarten auswählt, präsentiert und bewertet. Die fantasievollste, schrägste oder tollste Kurator*innenleistung wird durch Punkte belohnt!

Hintergrund

Kuratoren*innen haben die Aufgabe, Kunstausstellungen zu konzipieren, zu organisieren und zu betreuen. Dabei umfasst die Rolle sowohl künstlerische als auch organisatorische Aspekte. Bei *Stimuli* beschränken wir uns auf die drei folgenden Aufgaben:

- Entwicklung eines Mottos oder einer Leitidee für eine Ausstellung.
- Auswahl der Kunstwerke, die inhaltlich und ästhetisch zur Leitidee passen oder ggf. auch gar nicht passen 😊.
- Eröffnungsrede für die entwickelte Ausstellung.

SPIELABLAUF

1. Spielvorbereitung & Eisbrecher-Runde

- > Die 92 Kunstkarten werden gut gemischt.
- > Jede*r Spieler*in zieht eine Karte aus dem Karten-Set und betrachtet sie.
- > Jede Karte erzählt eine eigene Geschichte – was fällt dir spontan dazu ein?
- > Als Spieler*innen zeigt ihr eure Karten und teilt eure Assoziationen frei – alles ist erlaubt!
Falls gewünscht, kann eine Person die Runde mit einer Frage oder einem Stichwort lenken (z. B. "An was erinnert dich diese Karte?").

2. Motto finden

- > Jede*r Spieler*in erhält 6 Kunstkarten aus dem Karten-Set. Die Karten werden verdeckt gehalten.
- > Jede*r überlegt sich ein kreatives Motto für die Ausstellung, inspiriert von den eigenen 6 Karten.
- > Alle Vorschläge werden von jemandem gesammelt und notiert.



3. Motto wählen

- > Die Gruppe wählt per Abstimmung das beste Motto, nicht für eigenes Motto stimmen und keine Enthaltungen.
- > Erhalten 2 oder mehr Mottos die höchste Punktzahl, wird nochmals abgestimmt. Zur Abstimmung kommen nur noch die Mottos mit der höchsten Punktzahl, dies wird nötigenfalls wiederholt, bis ein Motto gewählt ist.
- > Wer das gewählte Motto vorgeschlagen hat, wird Spielleiter*in und notiert die Punkte während den Spielrunden.

Punktevergabe pro Spielschritt

- Motto-Sieger*in → 3 Punkte
- Eigene Karte kommt in die Ausstellung (pro Runde) → 2 Punkte
- Für gewählte Kunstkarte gestimmt (pro Runde) → 1 Punkt
- Beste Eröffnungsrede gehalten → 5 Punkte

4. Kunstkarte präsentieren

- > Jede*r Spieler*in wählt eine Karte, die am besten zum Motto passt.
- > Reihum zeigen und bewerben die Spieler*innen ihre Karte für die Ausstellung (max. 2 Min.), kreativ und überzeugend!
- > Sind alle 6 Karten ausgespielt, erhalten alle Spieler*innen 6 neue Karten.

5. Voting & Auswahl

- > Alle beworbenen Karten werden in den Holzleisten präsentiert und aufgestellt.
- > Auf 1-2-3 stimmen alle Spieler*innen mit der Votingkarte für die gewünschte Favoriten-Kunstkarte ab – nicht für die eigene Karte stimmen und keine Enthaltungen!
- > Alle Karten mit mind. 2 Stimmen kommen in die Ausstellung.
 - Falls keine Karte mindestens 2 Stimmen erhält, wird eine zweite Abstimmung durchgeführt.
 - In dieser zweiten Abstimmung dürfen nur noch die Karten, die zuvor 1 Stimme erhielten, neu gewählt werden.
 - Falls wieder keine Karte min. 2 Stimmen erhalten hat, entscheidet die/der aktuelle Spielleiter*in, welche Karte in die Ausstellung aufgenommen wird. Dabei kann nur eine Karte gewählt werden, die eine Stimme erhalten hat.
- > Nicht gewählte Karten in den Holzleisten, scheiden aus und werden zurück aufs Kartendeck gelegt.
- > Die Kuration der Ausstellung endet, wenn 8 Karten ausgewählt wurden.

6. Schlussrunde & Spielende



- > 8 Karten wurden ausgewählt. Super! Die Ausstellung steht!
Jetzt geht es an die Vorbereitung der eigenen Eröffnungsrede (Vorbereitungszeit max 5 Min.).
Jede*r Spieler*in hält nun eine kurze Eröffnungsrede für die Gruppe (max.3 Min.)
- > Anschliessend stimmt die Gruppe über die beste Eröffnungsrede ab.
 - Erhalten 2 oder mehr Reden die höchste Punktzahl, wird nochmals abgestimmt. Zur Abstimmung kommen nur noch die Reden mit der höchsten Punktzahl. Dies wird nötigenfalls wiederholt, bis eine Rede gewählt ist.
- > Alle Spielschritte geben Punkt, siehe Punktevergabe.
- > Nun zählen die Spielleiter*innen alle Punkte der Spieler*innen zusammen.
Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

👏 Gratulation! Eure Ausstellung ist eröffnet.

GUT ZU WISSEN:

Bei **STIMULI** ist alles erlaubt – von seriös bis skurril!

Das Spiel fördert Fantasie, soziale Interaktion und Kommunikation.

BESONDERES EXTRA:

Dank der hölzernen Präsentationsleisten können die entstandenen Ausstellungen auch nach dem Spiel stehen bleiben – für anhaltende Inspiration! Und unsere Künstler*innen bekommen so, z.B. bei Spielgastgeber*innen zuhause, im Büro oder wo auch immer, wertvolle Aufmerksamkeit.

🎨 Viel Spass mit **STIMULA**!