

Anleitung

zum Minspeak-Bingo

Minspeak-Bingo ist ein Spiel für 2 Personen, welches dem bekannten Spiel „Bingo“ ähnelt, allerdings wurden hierbei die Zahlen durch Minspeak-Ikonen ersetzt.

Das Minspeak-Bingo besteht aus:

- 2 x 4 Spielplänen
- 56 Minspeak-Karten und
- einer Vorlage für einen Würfel

Des Weiteren werden benötigt:

- ein Würfel
- Tesafilm oder Klettband
- ein Talker oder eine Emulation mit der „Deutschen Wortstrategie“ (PowerTalker) bzw. der „Wortstrategie 144“ (EcoTalker)

Das Minspeak-Bingo wird wie folgt gespielt:

1. Die Minspeak-Karten werden verdeckt (also mit der Rückseite nach oben) gelegt und anschließend gemischt.
2. Jeder Mitspieler erhält einen Spielplan.
3. Der erfahrenere Minspeak-Benutzer fängt an. Er/sie zieht zuerst eine verdeckte Karte, schaut sich das darauf befindliche Ikon an und vergleicht es mit seinem Spielplan.
4. Wenn sich das Ikon auf seinen Spielplan befindet, so darf der Spieler würfeln.
5. Mit der Ikonensequenz bestehend aus dem gezogenen und dem gewürfelten Ikon muss der Spieler nun versuchen, eine Aussage in Form eines ganzen Satzes zu bilden.
Beispiel:
Der Spieler zieht das Ikon „Computer“ und würfelt „ich“. Nun muss mit dem Talker bzw. der Emulation ein Satz gebildet werden, in dem das zum gezogenen Ikon gehörende Verb in der korrekten Form (gemäß gewürfeltem Ikon) vorkommt. Anfänger können zum Beispiel direkt die Ikonen „ich“ und „Computer“ drücken und erhalten somit die Phrase „ich schreibe“. Diese Phrase muss noch zu einem ganzen Satz erweitert werden, z.B.: „ich schreibe einen Brief“. Fortgeschrittene können auch komplexere Sätze bilden wie zum Beispiel: „Wenn ich etwas schreibe, vergesse ich es nicht so leicht“. Anschließend wird das Ikon auf seinem Spielplan markiert.
6. Wichtig ist, dass der Spieler nur Wörter verwendet, die sich im vorgespeicherten Grundwortschatz der Wortstrategie befinden. Weiterhin muss das gezogene Ikon und dessen Form beibehalten werden.
7. Findet der Spieler das gezogene Ikon nicht auf seinem Spielplan, so darf er weder würfeln noch einen Satz bilden. Stattdessen ist der nächste Spieler an der Reihe.
8. Sieger des Spiels ist, wer zuerst auf seinem Spielplan vier Ikonen waagerecht, senkrecht oder diagonal markiert hat. Diese Person muss dann „BINGO!“ rufen und beendet damit das Spiel.

Tipp:

Auf jeden Spielplan befindet sich ein „Überraschungsblob“. Dieser Überraschungsblob dient als Joker. Wenn man z.B. im Spielplan 1 [A] die Ikonen „fahren“, „finden“ und „kommen“ markiert hat, so hat man ein Bingo.