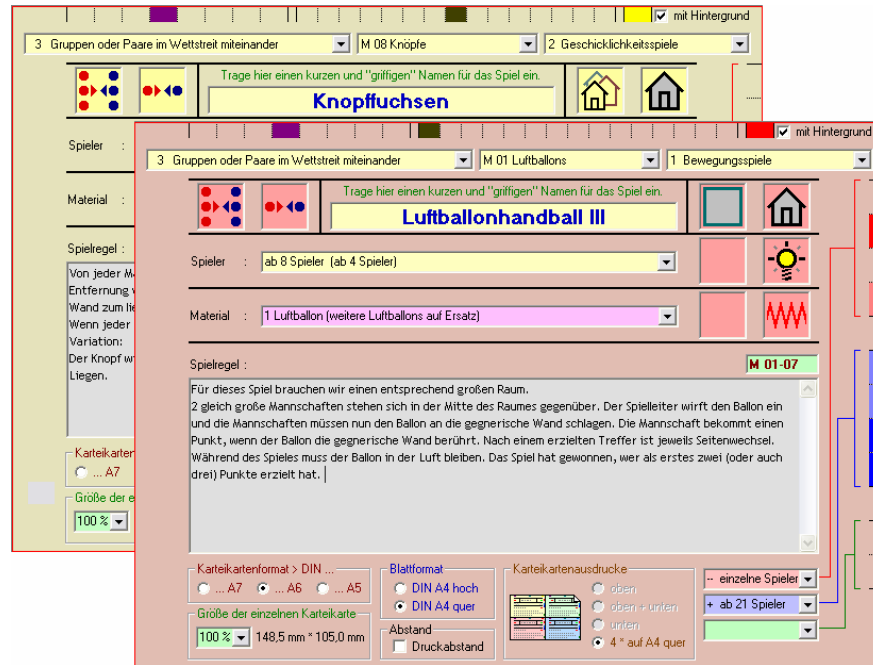




Spielekartekartengestaltung mit dem Spielekartekartenprogramm

Spielekarteikarte

Die Spielekarteikarte enthält neben dem Spielnamen und der Spielbeschreibung weitere Angaben zu verschiedenen Voraussetzungen um das Spiel zu spielen.

Das Format der Spielekarteikarte ist normalerweise DIN A6.

Die Spielekarteikarten werden meistens in einem kleinen Karteikasten oder einer kleinen Box aufbewahrt. Für die Sammlung in einem Ringbuch ist der linke Lochrand vorgesehen.

Eine typische Spielekarteikarte sieht etwa so aus:



Inhalt der Spielekarteikarte

Unsere Spielekartei beginnt mit Spielen, die man mit einfachem Spielmaterial spielen kann. Zu dem vorhandenen Spielmaterial überlegen wir uns passende Spiele.

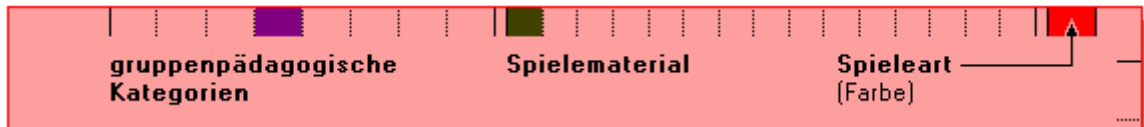
Wir haben vielleicht einen Beutel mit 20 Luftballons. Ausgehend davon überlegen wir uns zum Beispiel 8 Spiele mit Luftballons.

Spielekarteikarte für »Luftballonhandball« erstellen

Wir erstellen jetzt als Beispiel eine Spielekarteikarte für Luftballonhandball.

Dabei gehen wir die Eingabe- und Auswahlmöglichkeiten von oben nach unten und von links nach rechts durch.

Markierungen am oberen Rand



Gruppenpädagogische Kategorie

3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander

- 1a Alle tun das Gleiche - gleichzeitig
- 1b Alle tun das Gleiche - nacheinander
- 2 Einer oder mehrere der Gruppe gegenüber
- 3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander
- 4 Zwei oder mehrere Spieler im Wettkampf vor der Gruppe
- 5 Einer fordert Gegenspieler im Kreis
- 6 Einer gegen ihm unbekannten Partner
- 7 Einer oder zwei Eingeweihte dem Kreis gegenüber

Luftballonhandball fällt eindeutig in die Kategorie »3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander«.

Material

M 01 Luftballons

- M 01 Luftballons
- M 02 TT-Bälle+Tennisbälle
- M 03 Zeitungen
- M 04 Bierdeckel
- M 05 Würfel
- M 06 Kerzen+Streichhölzer
- M 07 Korken
- M 08 Knöpfe
- M 09 Murmeln
- M 10
- M 11 Stifte+Papier
- M 12 Zahlen+Buchstaben
- M 13 Stühle+Tische
- M 14 sonstiges Material
- M 15 ohne besonderes Material

In der Materialauswahl wählen wir »M 01 Luftballons« aus. Im Feld Spielnummer wird jetzt die Kennzeichnung **M 01-** vorgeschlagen.

Wir können auch noch weiteres Spielematerial auswählen. Dabei passt sich die Kennzeichnung immer dem zuletzt angewählten Material an.

Tipp: Wenn wir für ein Spiel mit Luftballons auch noch z. B. Stühle (Luftballons durch draufsetzen zum platzen bringen) brauchen, wählen wir zuerst »M 13 Stühle+Tische« (**M 03-**) und anschließend »M 01 Luftballons« (**M 01-**) an. Dann stimmt die vorgeschlagene Kennzeichnung wieder.

(Das oben erwähnte Spiel könnte natürlich im weitesten Sinne auch unter »M 13 Stühle+Tische« fallen.)

Spieleart

1 Bewegungsspiele

- 1 Bewegungsspiele
- 2 Geschicklichkeitsspiele
- 3 Konzentrationsspiele
- 4 Aufteilungs- und Kennenlernspiele
- 5 Quizspiele
- 6 Dorf- und Geländespiele
- 7 sonstige Spiele

Da die Spieleart die Farbe der Spielekarteikarte bestimmt, ist hier nur eine Auswahl möglich.

Beim Luftballonhandball kommt es zwar auch auf Geschick an, aber die Mannschaft ist doch eher in Bewegung. Also entscheiden wir uns hier für »1 Bewegungsspiele«

☐ mit Hintergrund

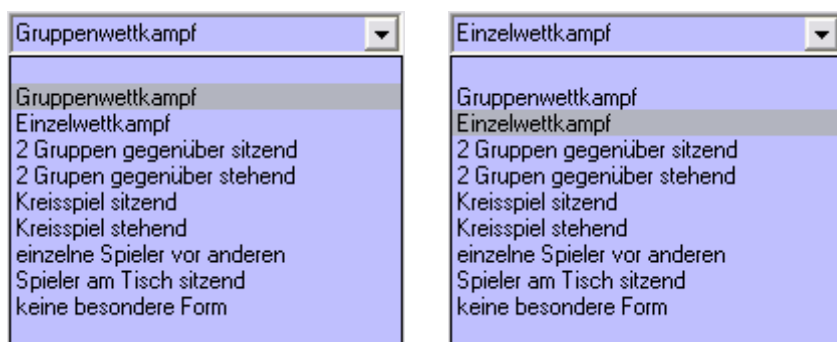
☒ mit Hintergrund

Die Spieleart wird grundsätzlich durch eine farbige Markierung rechts oben (hier rot) gekennzeichnet.

Wenn wir das Häkchen vor »mit Hintergrund« setzen, wird die komplette Karteikarte mit der entsprechenden Farbe unterlegt.

Spielform

Die Spielform wählen wir rechts neben dem Karteikartenfenster aus.



Die 1. Wahl fällt auf **Gruppenwettkampf**.

Das Spiel macht erst richtig Spaß, wenn in jeder Mannschaft 3-5 Spieler mitspielen.

Die 2. Wahl fällt auf **Einzelwettkampf**.

In Ausnahmefällen kann man Luftballonhandball auch zu zweit spielen.

Spielname

Das Spiel bekommt einen kurzen aussagekräftigen Namen.

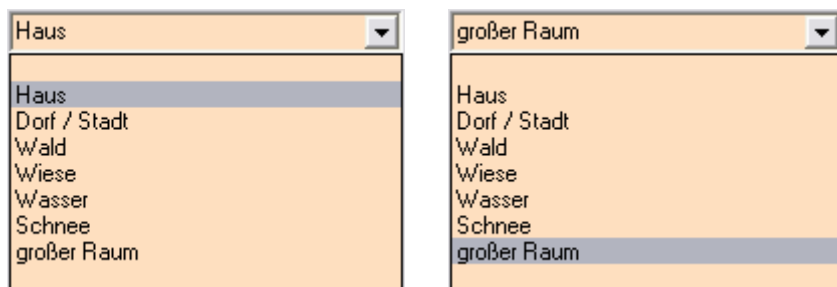
Da wir schon zwei Spiele gleichen Namens (»Luftballonhandball I« und »Luftballonhandball II«) haben vergeben wir hier den Namen »**Luftballonhandball III**«

In den verschiedenen Auswahllisten erscheinen die Spiele mit der Spielnummer und dem hier eingegebenen Spielnamen.

Beim Speichern wird neben der Spielnummer der Spielname als Dateiname vorgeschlagen.

Ort

Den Spielort wählen wir wieder am rechten Rand des Karteikartenfensters aus.



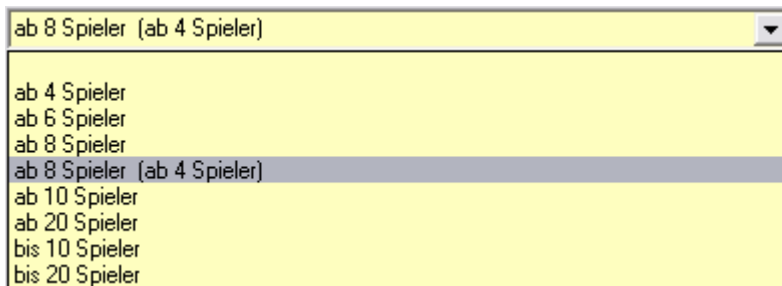
Die 1. Wahl fällt auf **Haus**.

Spiele mit aufgeblasenen Luftballons eignen sich nicht für Spiele im Freien.

Die 2. Wahl fällt auf **großer Raum**.

Für dieses Spiel brauchen wir einen großen und hohen Raum (Eine Turnhalle ist dabei schon wieder zwei Nummern zu groß).

Spieler



Hier wählen wir die für das Spiel erforderliche Anzahl an Mitspielern aus.

Alternativ können wir auch einen eigenen Text eingeben.

Wir stellen dabei folgende Überlegungen an:

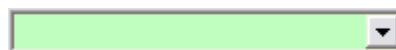
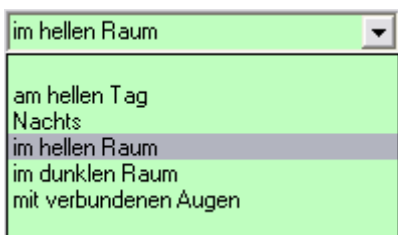
- Wie viele Spieler werden für einen guten Spielverlauf mindestens gebraucht?
- Wie viele Spieler sollten es für einen guten Spielverlauf höchstens sein?
- Luftballonhandball ist ein Mannschaftsspiel.
Da sollten es schon mindestens 8 Spieler sein.
- Luftballonhandball könnte man aber notfalls auch mit 2 oder 4 Spielern spielen.

Als Richtwert wählen wir **ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)** aus.

Mit der Auswahl der Spielerzahl wird die Markierung am rechten Kartenrand gesetzt. Sie kann später aber auch noch angepasst werden.

Wann und wie

Wann und wie das Spiel gespielt wird wählen wir wieder am rechten Rand des Karteikartenfensters aus.



Ein zweites Kriterium ist hier nicht erforderlich.

Luftballonhandball spielen wir **im hellen Raum**.

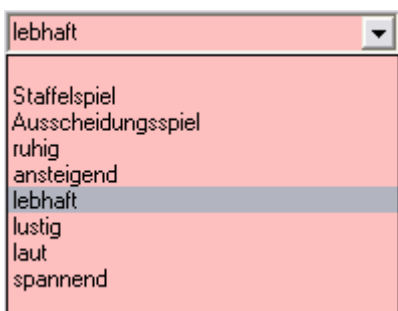
Material

Hier tragen wir das für das Spiel erforderliche Spielmaterial ein.

Je nach Auswahl am oberen Kartenrand werden hier schon Vorschläge zur Auswahl gemacht.

Spielcharacter

Den Character des Spieles bestimmen wir mit der entsprechenden Auswahl am rechten Rand des Karteikartenfensters.



Ein zweites Kriterium ist hier ebenfalls nicht erforderlich.

Die Auswahl des Spielcharacters fällt manchmal schwer und ist nicht immer eindeutig zuzuordnen.

Beim Luftballonhandball III geht es so richtig „zur Sache“, deshalb entscheiden wir uns hier für **lebhaft**.

Spielnummer

Die Spiele erhalten eine eindeutige Kennzeichnung, z. B. M 01-07.

```

                                     M 01 - 02
                                     |   |   |
Material -----+   |   |   |
Material-Nr. Luftballons --+   |   |
7. Spiel mit Luftballons -----+
```

Mit der Auswahl des Spielmaterials werden das „M“ und die **Material-Nr.** schon voreingestellt.

Eine große Spielereiste mit Spielenummern befindet sich im Programmverzeichnis.

Luftballhandball ist in dieser Materialkategorie das 7. Spiel und bekommt somit die Spielnummer [**M 01-07**]

Spielregel

In das Textfeld für die Spielregel tragen wir eine kurze und prägnante Beschreibung des Spiels ein.

In das Textfeld passt (ohne zu scrollen) etwa genau so viel Text wie auf die später zu druckende Spielekarteikarte.

Markierungen am rechten Rand

Beteiligung

A screenshot of a software interface showing a dropdown menu for player participation. The menu is open, displaying several options. The top option is '+ viele Spieler' with a small downward arrow icon. Below it are two options: '-- alle Spieler' and '+ alle Spieler'. Then a dashed line separator. Then two options: '-- viele Spieler' and '+ viele Spieler', with the latter being highlighted in blue. Below that is another dashed line separator. Then two options: '-- wenige Spieler' and '+ wenige Spieler'. Then another dashed line separator. Finally, two options: '-- einzelne Spieler' and '+ einzelne Spieler'.

Bei dieser Auswahl geht es um die Frage

»Wie viele Gruppenmitglieder sind an dem Spiel beteiligt?«.

Je nach Auswahl der Spielerzahl gibt es hier schon Vorschläge.

Hier sind auch mehrere Wahlen möglich.

Bei Luftballonhandball als Gruppenwettkampf sind viele Spieler beteiligt.

Hier wählen wir **+ viele Spieler** (rote Markierung)

Bei Luftballonhandball als Einzelwettkampf sind einzelne Spieler beteiligt.

Hier wählen wir – **einzelne Spieler** (hellrote Markierung)

A vertical bar representing player count ranges. It has a pink background. The bar is divided into sections with labels on the right: 'alle' (top, pink), 'viele' (red), 'wenige' (pink), 'einzelne' (pink), 'bis 5' (blue), '6-10' (blue), '11-20' (blue), and 'ab 21' (blue). The 'viele' section is highlighted in red, and the 'bis 5' through 'ab 21' sections are highlighted in blue.

Anzahl (Gruppengröße)

-- bis 5 Spieler	+ 6-10 Spieler	+ 11-20 Spieler	+ ab 21 Spieler
-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler
-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler
-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler
-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler

Bei dieser Auswahl geht es um die Frage

»Für welche Gruppengröße ist das Spiel geeignet?«.

Je nach Auswahl der Spielerzahl gibt es hier schon Vorschläge.

Dabei bedeutet -- = bedingt geeignet / + = gut geeignet.

Luftballonhandball ist grundsätzlich ein Mannschaftsspiel.

Für eine Gruppengröße von bis zu 5 Mitspielern ist es (als Einzelwettkampf) nur bedingt geeignet.

Hier wählen wir -- **bis 5 Spieler** (hellblaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von 6 bis 10 Mitspielern ist es (als Gruppenwettkampf) auch nur bedingt geeignet.

Hier wählen wir -- **6-10 Spieler** (hellblaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von 11 bis 20 Mitspielern ist es gut geeignet.

Hier wählen wir + **11-20 Spieler** (blaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von mehr als 20 Mitspielern ist es ebenfalls gut geeignet.

Hier wählen wir + **ab-21 Spieler** (blaue Markierung).

Fertig ausgefüllte Spielekarteikarte

Karteikarte M 01-07: Luftballonhandball III

3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander | M 01 Luftballons | 1 Bewegungsspiele

Trage hier einen kurzen und "griffigen" Namen für das Spiel ein.
Luftballonhandball III

Spieler: ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

Material: 1 Luftballon (weitere Luftballons auf Ersatz)

Spielregel: M 01-07
Für dieses Spiel brauchen wir einen entsprechend großen Raum. 2 gleich große Mannschaften stehen sich in der Mitte des Raumes gegenüber. Der Spielleiter wirft den Ballon ein und die Mannschaften müssen nun den Ballon an die gegnerische Wand schlagen. Die Mannschaft bekommt einen Punkt, wenn der Ballon die gegnerische Wand berührt. Nach einem erzielten Treffer ist jeweils Seitenwechsel. Während des Spieles muss der Ballon in der Luft bleiben. Das Spiel hat gewonnen, wer als erstes zwei (oder auch drei) Punkte erzielt hat.

Karteikartenformat > DIN ...
... A7 ... A6 ... A5

Größe der einzelnen Karteikarte
100 % 148,5 mm * 105,0 mm

Blattformat
DIN A4 hoch
DIN A4 quer

Karteikartenausdrucke
... oben ... oben+unten ... unten ... 4 * auf A4 quer

Spielform
Gruppenwettkampf
Einzelwettkampf

Ort
Haus
großer Raum

Wann und wie
im hellen Raum

Spielcharakter
lebhaft

Und so sieht unsere fertig ausgefüllte Spielekarteikarte aus.

Spielekarteikarte speichern

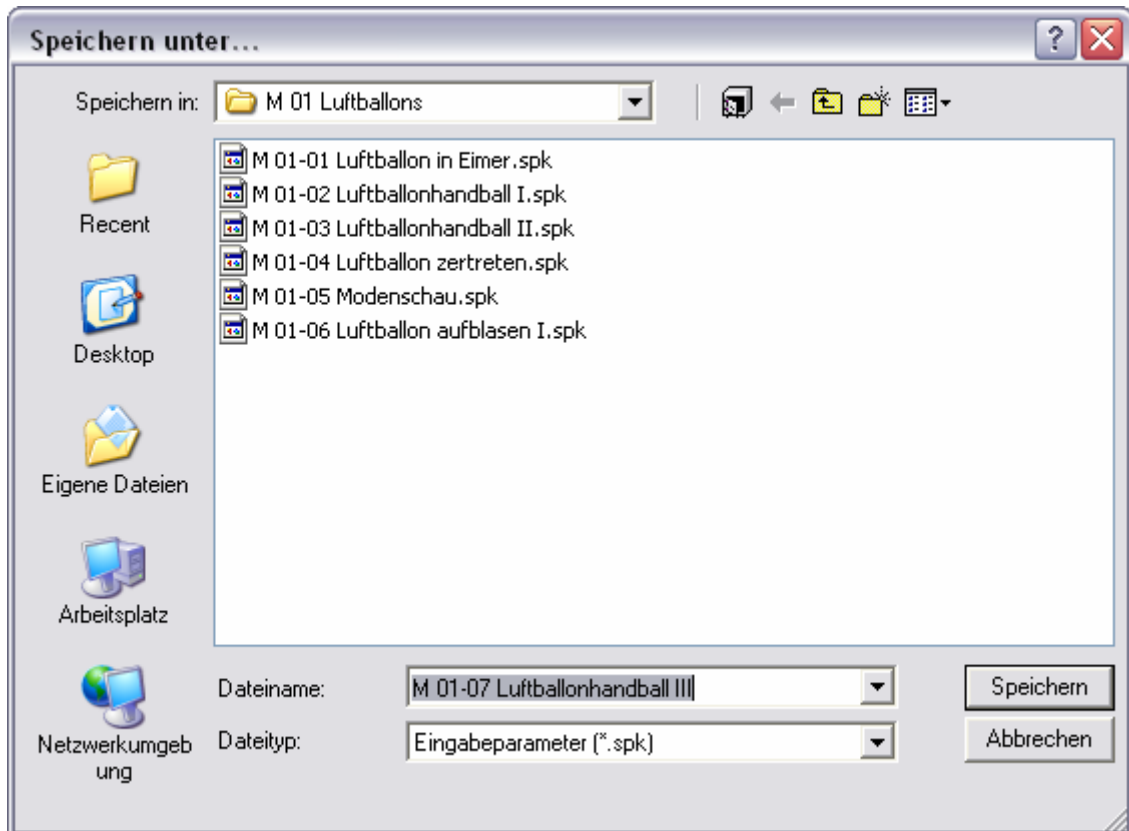


Sobald wir etwas in die Spielekarteikarte eintragen oder etwas ändern, wird die Diskette in der Schaltfläche [Speichern] rot. Das zeigt uns, dass die letzte Änderung noch nicht gespeichert wurde.

Beim ersten Speichern der Spielekarteikarte wird der Dateiauswahldialog eingeblendet. Hier geben wir der Spielekarteikarte einen Namen.

Mit der Materialauswahl wurde das Verzeichnis [M 01 Luftballons] bereits intern voreingestellt. Die Spielenummer und den Spielnamen hatten wir auch schon eingegeben.

Wir können den - auf Grund unserer getroffenen Auswahlen - vorgeschlagenen Dateinamen also so übernehmen.



Nachdem wir die aktuelle Spielekarteikarte gespeichert haben, wird die Diskette in der Schaltfläche [Speichern] blau.

Sobald wir eine weitere Änderung vornehmen färbt sich die Diskette wieder rot. Wir brauchen sie jetzt nur noch anzuwählen und die aktuelle Spielekarteikarte wird unter dem bereits eingegebenen bzw. ausgewählten Namen gespeichert.



Hinweis : Wenn wir den Spielnamen geändert haben, müssen wir anschließend die Schaltfläche [Speichern unter] anwählen.

In dem jetzt wieder eingeblendeten Dateiauswahldialog ändern wir den Dateinamen entsprechend dem neuen Spielnamen ab.

Damit bleiben wir in dem System **Dateiname = Spielname**.

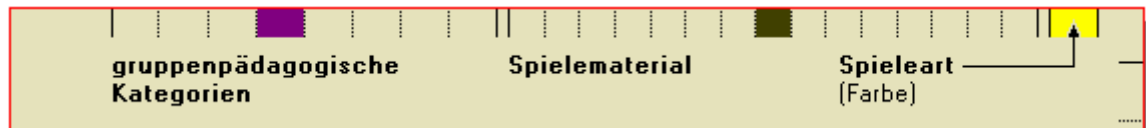
Spielekarteikarte für »Knopffuchsen erstellen«

Da wir neulich viele Knöpfe geerbt haben, überlegen wir uns einige Spiele mit Knöpfen.

Wir erstellen als zweites Beispiel eine Spielekarteikarte für Knopffuchsen.

Dabei gehen wir wieder die Eingabe- und Auswahlmöglichkeiten von oben nach unten und von links nach rechts durch.

Markierungen am oberen Rand



Gruppenpädagogische Kategorie

3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander

- 1a Alle tun das Gleiche - gleichzeitig
- 1b Alle tun das Gleiche - nacheinander
- 2 Einer oder mehrere der Gruppe gegenüber
- 3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander
- 4 Zwei oder mehrere Spieler im Wettkampf vor der Gruppe
- 5 Einer fordert Gegenspieler im Kreis
- 6 Einer gegen ihm unbekannten Partner
- 7 Einer oder zwei Eingeweihte dem Kreis gegenüber

Knopffuchsen fällt eindeutig in die Kategorie »3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander«.

Material

M 08 Knöpfe

- M 01 Luftballons
- M 02 TT-Bälle+Tennisbälle
- M 03 Zeitungen
- M 04 Bierdeckel
- M 05 Würfel
- M 06 Kerzen+Streichhölzer
- M 07 Korken
- M 08 Knöpfe
- M 09 Murmeln
- M 10 Steine
- M 11 Stifte+Papier
- M 12 Zahlen+Buchstaben
- M 13 Stühle+Tische
- M 14 sonstiges Material
- M 15 ohne besonderes Material

In der Materialauswahl wählen wir »M 08 Knöpfe« aus.

Im Feld Spielnummer wird jetzt die Kennzeichnung **M 08-** vorgeschlagen.

Wir können auch noch weiteres Spielermaterial auswählen. Dabei passt sich die Kennzeichnung immer dem zuletzt ausgewählten Material an.

Tipp: Wenn wir für ein Spiel mit Knöpfen auch noch z. B. Kartons oder Eimer (Knopfzielwerfen) brauchen, wählen wir zuerst »M 14 sonstiges Material« (**M 14-**) und anschließend »M 08 Knöpfe« (**M 08-**) an. Dann stimmt die vorgeschlagene Kennzeichnung wieder.

Spielart

2 Geschicklichkeitsspiele

- 1 Bewegungsspiele
- 2 Geschicklichkeitsspiele
- 3 Konzentrationsspiele
- 4 Aufteilungs- und Kennenlernspiele
- 5 Quizspiele
- 6 Dorf- und Geländespiele
- 7 sonstige Spiele

Da die Spielart die Farbe der Spielekarteikarte bestimmt, ist hier nur eine Auswahl möglich.

Beim Knopffuchsen kommt es hauptsächlich auf Geschick an. Also entscheiden wir uns hier für »2 Geschicklichkeitsspiele«

☐ mit Hintergrund

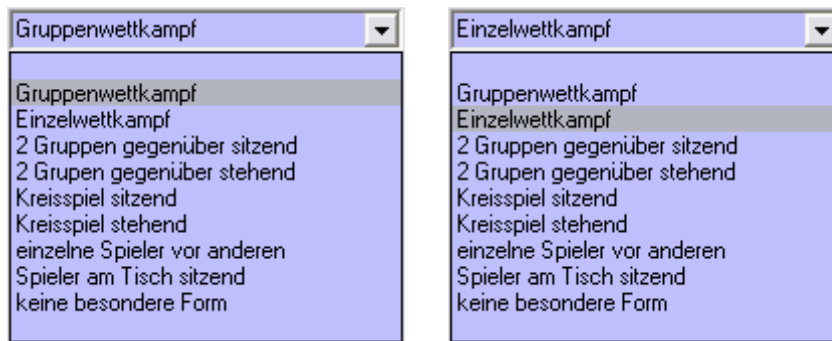
☒ mit Hintergrund

Die Spielart wird grundsätzlich durch eine farbige Markierung rechts oben (hier gelb) gekennzeichnet.

Wenn wir das Häkchen vor »mit Hintergrund« setzen, wird die komplette Karteikarte mit der entsprechenden Farbe unterlegt.

Spielform

Die Spielform wählen wir rechts neben dem Karteikartenfenster aus.



Die 1. Wahl fällt auf **Gruppenwettkampf**.

In der Jungschär spielen meistens Gruppen gegeneinander.

Die 2. Wahl fällt auf **Einzelwettkampf**.

Knopffuchsen kann man auch gut als Einzelwettkampf (in kleinen Gruppen) spielen.

Beim Suchen nach passenden Spielen wird »Knopffuchsen« sowohl unter Gruppenwettkampfspielen als auch unter Einzelwettkampfspielen aufgelistet.

Spielname

Das Spiel bekommt einen kurzen aussagekräftigen Namen.

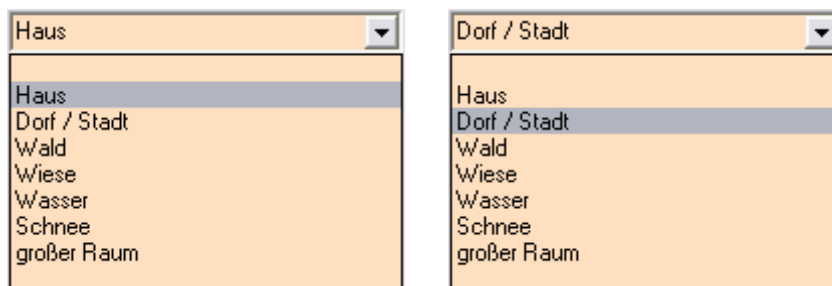
Wir vergeben hier den Namen »Knopffuchsen«

In den verschiedenen Auswahllisten erscheinen die Spiele mit der Spielnummer und dem hier eingegebenen Spielnamen.

Beim Speichern wird neben der Spielnummer der Spielname als Dateiname vorgeschlagen.

Ort

Den Spielort wählen wir wieder am rechten Rand des Karteikartenfensters aus.



Die 1. Wahl fällt auf **Haus**.

Knopffuchsen eignet sich gut für Spiele im Haus.

Die 2. Wahl fällt auf **Dorf / Stadt**.

Knopffuchsen kann man auch gut draußen vor einer Mauer oder Hauswand spielen.

Spieler

ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)

ab 4 Spieler
ab 6 Spieler
ab 8 Spieler
ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)
ab 10 Spieler
ab 20 Spieler
bis 10 Spieler
bis 20 Spieler

Hier wählen wir die für das Spiel erforderliche Anzahl an Mitspielern aus.

Alternativ können wir auch einen eigenen Text eingeben.

Wir stellen dabei folgende Überlegungen an:

- Wie viele Spieler werden für einen guten Spielverlauf mindestens gebraucht?
- Wie viele Spieler sollten es für einen guten Spielverlauf höchstens sein?
- Luftballonhandball ist ein Mannschaftsspiel.
Da sollten es schon mindestens 8 Spieler sein.
- Luftballonhandball könnte man aber notfalls auch mit 2 oder 4 Spielern spielen.

Als Richtwert wählen wir **ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)** aus.

(Gruppen sollten mindestens 4 Spieler haben, bei einem Einzelspielwettbewerb sollten es auch 4 Mitspieler sein.)

Mit der Auswahl der Spielerzahl wird die Markierung am rechten Kartenrand gesetzt. Sie kann später aber auch noch angepasst werden.

Wann und wie

Wann und wie das Spiel gespielt wird wählen wir wieder am rechten Rand des Karteikartenfensters aus.

im hellen Raum

am hellen Tag

am hellen Tag
Nachts
im hellen Raum
im dunklen Raum
mit verbundenen Augen

am hellen Tag
Nachts
im hellen Raum
im dunklen Raum
mit verbundenen Augen

Die 1. Wahl fällt auf **im hellen Raum**, die 2. Wahl fällt auf **am hellen Tag**.

Knopffuchsen wird im hellen gespielt.

Material

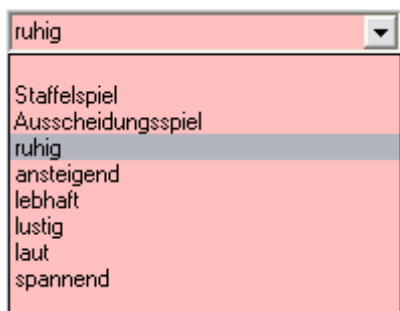
Hier tragen wir das für das Spiel erforderliche Spielmaterial ein.

Je nach Auswahl am oberen Kartenrand werden hier schon Vorschläge zur Auswahl gemacht.

Also tragen wir ein: pro Mannschaft (Mitspieler) 1 Knopf.

Spielcharacter

Den Character des Spieles bestimmen wir mit der entsprechenden Auswahl am rechten Rand des Karteikartenfensters.



Ein zweites Kriterium ist hier nicht erforderlich.

Die Auswahl des Spielcharacters fällt manchmal schwer und ist nicht immer eindeutig zuzuordnen.

Beim Knopffuchsen geht es eher friedlich zu, deshalb entscheiden wir uns hier für **ruhig**.

Spielnummer

Die Spiele erhalten eine eindeutige Kennzeichnung, z. B. M 01-07.

M 08 - 09

Material	-----+			
Material-Nr. Knöpfe	-----+			
9. Spiel mit Knöpfen	-----+			

Mit der Auswahl des Spielmaterials werden das „**M**“ und die **Material-Nr.** schon voreingestellt.

Eine große Spiel Liste mit Spielnummern befindet sich im Programmverzeichnis.

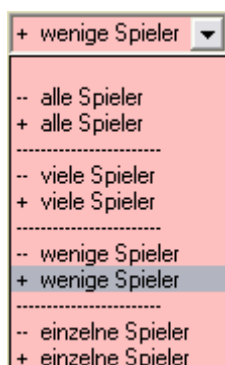
Luftballhandball ist in dieser Materialkategorie das 9. Spiel und bekommt somit die Spielnummer [**M 08-09**]

Spielregel

In das Textfeld für die Spielregel tragen wir eine kurze und prägnante Beschreibung des Spiels ein.

Markierungen am rechten Rand

Beteiligung



Bei dieser Auswahl geht es um die Frage »Wie viele Gruppenmitglieder sind an dem Spiel beteiligt?«.

Je nach Auswahl der Spielerzahl gibt es hier schon Vorschläge.

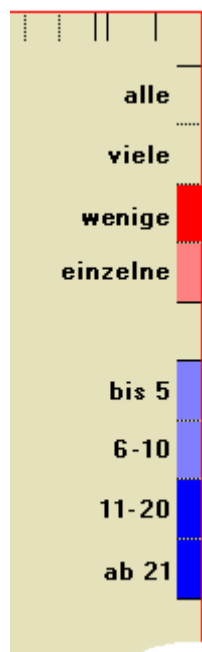
Hier sind auch mehrere Wahlen möglich.

Beim Knopffuchsen als Gruppenwettkampf sind wenige Spieler beteiligt.

Hier wählen wir **+ wenige Spieler** (rote Markierung)

Bei Luftballhandball als Einzelwettkampf sind einzelne Spieler beteiligt.

Hier wählen wir **– einzelne Spieler** (hellrote Markierung)



Anzahl (Gruppengröße)

-- bis 5 Spieler	-- 6-10 Spieler	+ 11-20 Spieler	+ ab 21 Spieler
-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler	-- bis 5 Spieler + bis 5 Spieler
-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler	-- 6-10 Spieler + 6-10 Spieler
-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler	-- 11-20 Spieler + 11-20 Spieler
-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler	-- ab 21 Spieler + ab 21 Spieler

Bei dieser Auswahl geht es um die Frage »Für welche Gruppengröße ist das Spiel geeignet?«. Je nach Auswahl der Spielerzahl gibt es hier schon Vorschläge.

Dabei bedeutet -- = bedingt geeignet / + = gut geeignet.

Knopffuchsen kann als Mannschaftsspiel gespielt werden. Es ist aber auch ein Spiel für einzelne Spieler. In der Jungschar bevorzugen wir aber Mannschaftsspiele.

Für eine Gruppengröße von bis zu 5 Mitspielern ist es als Einzelwettkampf geeignet. Hier wählen wir — **bis 5 Spieler** (hellblaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von 6 bis 10 Mitspielern ist es als Einzelwettkampf geeignet. Bei 8 und mehr Spielern spielen wir es auch als Gruppenwettkampf). Hier wählen wir — **6-10 Spieler** (hellblaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von 11 bis 20 Mitspielern ist es als Gruppenwettkampf gut geeignet. Hier wählen wir + **11-20 Spieler** (blaue Markierung).

Für eine Gruppengröße von mehr als 20 Mitspielern ist es ebenfalls als Gruppenwettkampf gut geeignet.

Hier wählen wir + **ab-21 Spieler** (blaue Markierung).

Fertig ausgefüllte Spielekarteikarte

The screenshot shows a software window titled 'Karteikarte M 08-09 : Knopffuchsen'. The main area contains the following information:

- Header:** 3 Gruppen oder Paare im Wettstreit miteinander, M 08 Knöpfe, 2 Geschicklichkeitsspiele.
- Name:** Knopffuchsen
- Spieler:** ab 8 Spieler (ab 4 Spieler)
- Material:** pro Mannschaft (Mitspieler) 1 Knopf
- Spielregel:** Von jeder Mannschaft nimmt jeweils ein Spieler teil. Jeder bekommt einen Knopf. Die Knöpfe werden aus einer Entfernung von 2-3 Metern an die Wand gespielt. Ziel ist es, dass der eigene Knopf so nah wie möglich an der Wand zum liegen kommt. Der Gewinner bekommt einen Punkt für seine Mannschaft. Wenn jeder Spieler an der Reihe war werden die Knöpfe gezählt. Variation: Der Knopf wird zuerst an die Wand gespielt, muss diese also vorher berühren, prall ab und kommt dann erst zum Liegen.
- Footer:** Karteikartenformat > DIN A7, A6, A5; Blattformat DIN A4 hoch, A4 quer; Karteikartenausdrucke oben, oben + unten, unten, 4 * auf A4 quer.

On the right side, there is a sidebar with various settings:

- Spielform:** Gruppenwettkampf, Einzelwettkampf
- Ort:** Haus, Dorf / Stadt
- Wann und wie:** im hellen Raum, am hellen Tag
- Spielcharacter:** ruhig

Und so sieht unsere fertig ausgefüllte Spielekarteikarte aus.

