

Lexikonspiel

Das **Lexikonspiel** ist ein **Gesellschaftsspiel**, bei dem es um das Formulieren und Erkennen von Lexikon-Definitionen geht. Das Spiel hat Elemente eines **Quiz** und eines **Lernspiels**.

1 Spielregeln

1.1 Material und Mitspieler

Benötigt werden ein **Lexikon** und für jeden Mitspieler Stift und Papier, sowie **Kreativität**, Formulervermögen und Aufrichtigkeit. Das Spiel kann mit beliebig vielen, jedoch mindestens drei Personen gespielt werden. Mit der Anzahl der Mitspieler steigt der Zeitbedarf je Spielrunde.

1.2 Spielverlauf

Es wird ein Rundenleiter bestimmt, der einen den übrigen Mitspielern unbekanntem Begriff aus einem Lexikon nennt. Alle anderen Mitspieler denken sich Definitionen zu diesem Begriff aus, schreiben sie nieder und geben sie dem Rundenleiter. Dieser verliest alle Definitionen einschließlich der richtigen. Jeder Mitspieler teilt mit, welche Definition er für die richtige hält.^[1]

1.3 Wertung und Spielende

Als Mitspieler erhält man einen Punkt, wenn man die richtige Definition erraten hat – aber auch, wenn andere die eigene Definition für die richtige gehalten haben. Die Rundenleitung wechselt nach jedem Begriff. Nach beliebig vielen Begriffen (und Runden) gewinnt der Mitspieler mit den meisten Punkten. Es gibt diverse Variationen dieser Grundregeln (insbesondere der Regeln zur Punkteverteilung).

1.4 Spielvoraussetzungen

Wichtige Voraussetzung für das Lexikonspiel ist eine gewisse Aufrichtigkeit der Mitspieler, da alle Mitspieler zu Beginn einer Raterunde versichern müssen, den vom Rundenleiter genannten Begriff nicht zu kennen. Überprüfbar ist dies freilich nicht. In der Regel ist dies jedoch nicht ausschlaggebend, da bei diesem Spiel hauptsächlich Punkte gemacht werden, indem man die Mitspieler auf

Glatteis führt. Wissen wird nur mit einem Punkt belohnt, aber gute Verführung kann viele Punkte bringen.

2 Ähnliche Spielprinzipien

Das Lexikonspiel ist ursprünglich nichtkommerziell. Es existieren aber auch käufliche Versionen (z. B. *Nobody is perfect*^[2]). Daneben gibt es Adaptionen für das Fernsehen (z. B. *Genial daneben*) und Internet-Varianten (z. B. E-Mail-basiert).

3 Weblinks

- **Beispiele** - Begriffe, Definitionen und Auflösungen eines per E-Mail durchgeführten Lexikonspiels
- **Beschreibung und Varianten** (en. u. fr.)

4 Einzelnachweise

[1] Michael Burmester: *Digital Game Based Learning - Proceedings of the 4th International Symposium for Information Design 2nd of June 2005 at Stuttgart Media University*, KIT Scientific Publishing, 2006, ISBN 3866440103, Seite 204f

[2] <http://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/24547>

5 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen

5.1 Text

- **Lexikonspiel** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/wiki/Lexikonspiel?oldid=117052062> *Autoren:* DaB., Leonardo, Peng, Hystrix, °, Heiko, Lambdacore, Wiki-Hypo, SpBot, Mep, Sebbot, L&K-Bot, LucaLuca, Codeispoetry, STBot, Alexbot, StefanWesthoff, Addbot und Anonyme: 3

5.2 Bilder

5.3 Inhaltslizenz

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0