

Arbeitsgruppe
**„Kurz, lebendig und
verständlich formulieren“**

Tag der Brettspielkritik 2024
in Mannheim

Referent: Fabian Ziehe

Fabian Ziehe

Journalist

- * Studium Geschichte, Deutsch, Politik
- * Volontariat Schwäbisches Tagblatt
- * Stationen: Südwest Presse, Eßlinger Zeitung, SWR
- * Print, Online, Video, Hörfunk

Brettspiele-Journalist

- * Klassische SdJ-Kindheit/Jugend; ab Studium wieder
- * Seit 2016 journalistisch (Rubrik in der Südwest Presse)
- * Tageszeitung/Online, SpielDoch!, Spielbox

Einleitendes

- * **Einleitendes:** Begrüßung und Ablauf
- * **Gesammeltes:** „Do it“ & „Don't do it“
- * **Prinzipielles:** Maximen für gutes Texten
- * **Detailliertes:** 7 ½ Punkte für gutes Texten
- * **Ausprobiertes:** Gemeinsam besser Texten

Gesammeltes

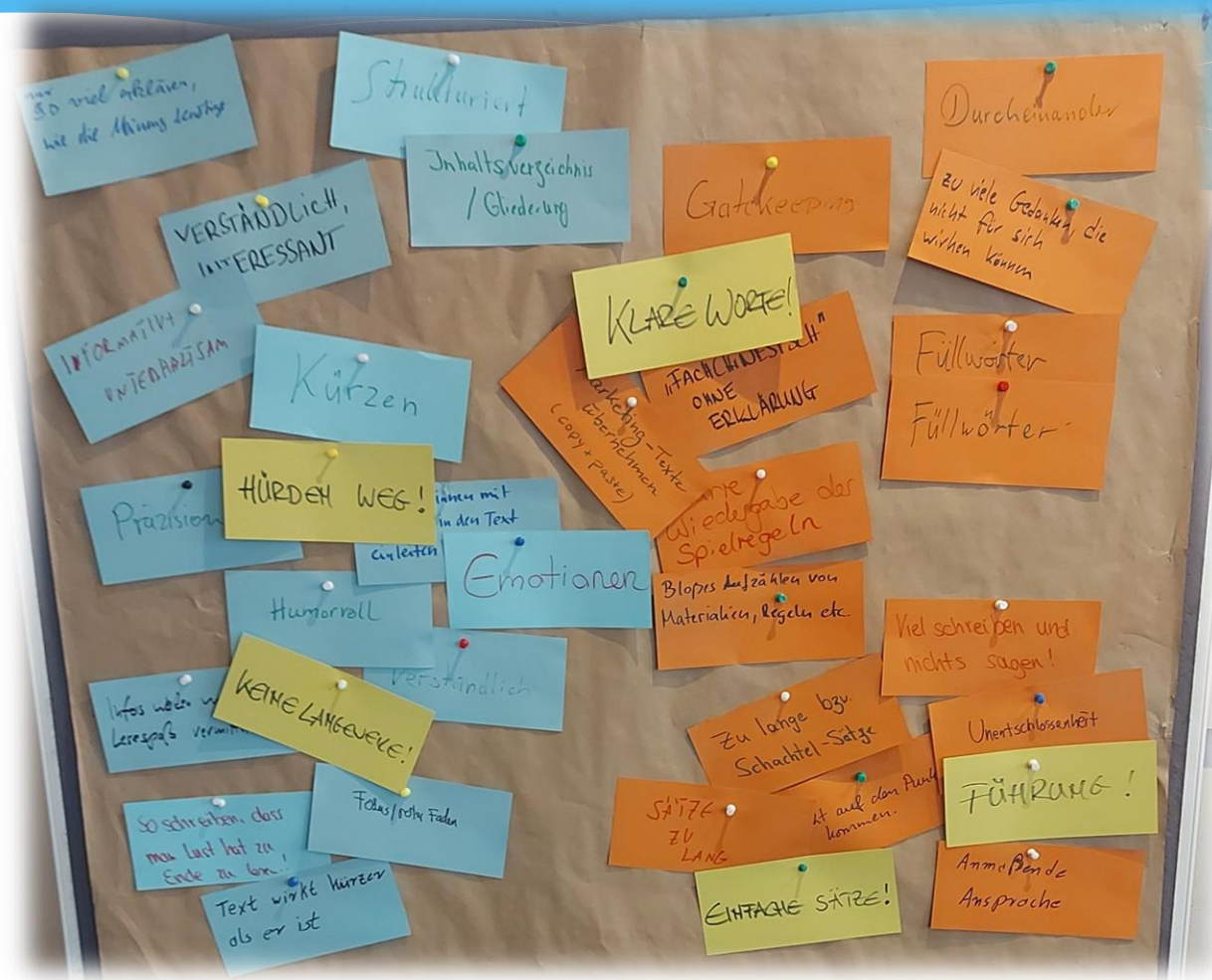
Jeweils genau ein Stichpunkt

- * „Do it“ – was macht einen guten Text aus?
- * „Don't do it“ – was macht einen Text schlechter?

Und dann doch ganz kurz:

- * Wer bin ich, was mache ich, was spiele ich?

Gesammeltes



Prinzipielles

Maximen für gutes Texten

Prinzipielles

Maximen für gutes Texten

- * Wähle klare Worte!
- * Texte einfache Sätze!
- * Beseitige alle Hürden!
- * Führe durch Texte!
- * Vermeide jede Langeweile!

Detailliertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

Detailiertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

1. Lieber kraftvolle Verben statt protzige Adjektive

- * Die Leute am Tisch waren sehr lautstark am Spielen
- * Die Leute am Tisch johlten und jauchzten beim Spielen

- * Vor der Mitspielenden lagen viele Ressourcen
- * Vor der Mitspielenden türmten sich Ressourcen

Detailiertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

2. Lieber starke Verben statt Nominalisierungen

- * Das Spielen an Tischen ist bei der Nürnberg-Messe nicht vorgesehen.
- * Dass Besucher an Tischen spielen, ist bei der Nürnberg-Messe nicht vorgesehen.
- * Die Einsortierung des Spielmaterials ist leichter mit einem Inlay.
- * Spielende verpacken das Spielmaterials leichter mit einem Inlay.

Detailliertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

3. Lieber präzise als prätentiose Worte

- * „Feuerwehrleute“ vs. „Floriansjünger“ oder „Löschkräfte“
- * „Kartenbasierte Spiel“ vs. „Card Driven Game“
- * „Gestank“, „Mief“ vs. „Ausdünstung“

Detailliertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

4. Lieber aktive als passive Sprache

- * Das Spiel wird (von den Spielenden) mit Würfeln gespielt
- * Die Spielenden spielen das Spiel mit Würfeln

- * Es kann gespielt werden!
- * Lasst uns Spielen!

- * Das Spielbrett kommt in die Mitte, die Tableaus vor den Spielenden.
- * Die Spielenden legen das Spielbrett in die Mitte und jeweils ein Tableau vor sich.

Detailiertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

5. Lieber einfache Sätze als Satzungetüme

- * Das Ergebnis der fünf Würfel, die eine Person auf ein Mal würfelt und aus denen jeder ein Würfelergebnis auswählt, um den Wert auf ihrem Zettel abzukreuzen, gilt für alle Spielenden.
- * Eine Person würfelt die fünf Würfel auf ein Mal. Das Ergebnis gilt für alle Spielenden. Sie wählen eines der Würfelergebnisse und kreuzen den Wert auf ihrem Zettel ab.

Detailliertes

7 ½ Punkte für gutes Texten

6. Lieber durch Texte führen als drängen

- * Spielende ist sofort, wenn die dritte der Winterkarten aufgedeckt wird. Diese werden in den Nachziehstapel eingemischt – eine in das vorletzte Fünftel, zwei in den letzten.
- * Nimm die Karten und mische sie sorgfältig durch. Bilde dann fünf gleichgroße Stapel. In den zweituntersten Stapel machst du eine Winterkarte und mischst den Stapel gut durch. In den untersten Stapel kommen die beiden anderen, den Stapel dann ebenfalls gut mischen. Bilde aus den fünf einzelnen wieder einen einzigen, großen Stapel: Das ist der Nachziehstapel, von dem wir nach und nach neue Karten ziehen. Diese Winterkarten leiten dabei dann das Spielende ein: Erscheint die dritte Karte, endet das Spiel sofort.

Detailliertes 7 ½ Punkte für gutes Texten

7. Lieber die Leser/Hörer abholen als sie anreisen lassen



Detalliertes 7 ½ Punkte für gutes Texten

7 ½. Lieber keine Listicals



Ausprobiertes

Gemeinsam besser Texten

Ausprobiertes Gemeinsam besser Texten

„Kuhfstein“ ist im Kern ein Wettrenn-Brettspiel. Ziel ist, dass bestimmte Landschaftsmuster gepuzzelt werden müssen entsprechend von Zielkarten, bei deren Erfüllung der Vorgaben Schritte auf einer Laufleiste gemacht werden dürfen. Mit gewellten Landschafts-Pappplättchen, gezeigt werden auf diesen Wiesen, Felder, Seen, Wälder und Dörfer, wird gebaut. „Kuhfstein“ ist dabei ein Wortspiel, bestehend aus der Kuh und dem Tiroler Grenzort Kufstein. Das Konstruieren einer ländlichen Idylle kommt hierzulande gut an.

Ausprobiertes Gemeinsam besser Texten

Ländliche Idylle zum selber Bauen, das kommt hierzulande gut an. In "Kuhfstein" nun, in dem natürlich die Kuh und der Tiroler Grenzort Kufstein stecken, bauen wir mit gewellten Pappplättchen Landschaften auf – Wiesen, Feldern, Seen, Wäldern und Dörfern. Unser Ziel dabei: Bestimmte Landschaftsmuster puzzeln, die uns Zielkarten vorgeben. Erfüllen wir die Vorgabe, bringt uns das einige Schritte auf einer Laufleiste voran – denn: Kuhfstein ist im Kern ein Wettrennen.

Das Spiel beginnt!

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!