Verbinden mit **OuiSi®**



Schnellstart

Solltest Du gerade keine Zeit haben, das ganze Heftchen hier jetzt durchzulesen, dann ist das völlig in Ordnung. Zum Glück ist OuiSi ziemlich intuitiv zu spielen. Kinder „begreifen“ es gleich – und normalerweise sogar schneller als Erwachsene.

OuiSi ist ein Spiel von der Sorte „dies erinnert mich an das“. Erinnere Dich mal daran, als Du noch klein warst und im Himmel die Wolken betrachtet hast. Die sahen dann aus wie Schafe … oder wie eine Puppe … oder wie eine Softeistüte … oder wirklich wie irgendetwas, was Du Dir nur vorstellen kannst. OuiSi ist genau so etwas – und alle Spiele und Aktivitäten in diesem Heft beruhen auf dieser Art von visuellen Verbindungen.

Nimm einfach ein paar kleine Kartenstapel und fange an auszuprobieren, was passen könnte – egal wie alt Du bist. Sobald Du ein Gefühl für die verschiedenen visuellen Verbindungen bekommen hast – und Dir mehr Zeit für dieses Heftchen zur Verfügung steht – dann beginne einfach, die kleinen Anleitungen hier einmal durchzuspielen.

OuiSi ist von seiner Natur her ein kreatives „Ausprobier-Spiel“. Deshalb ermutigen wir die Eltern kleiner Kinder, dieses Heftchen komplett zu lesen – einschließlich des Kapitels „Wie probiere ich OuiSi sicher aus?“.

Vielen Dank – und viel Spaß bei der Verbindungssuche!



OuiSi Verbindungen

OuiSi bedeutet „Ja-Ja“ auf französisch und spanisch – und wird englisch „we-see“ ausgesprochen. Das ist eine Bestätigung unserer zentralen Vorstellung davon, dass Bilder eine Sprache darstellen, die fast jeder von uns „sprechen“ kann, egal wie alt oder welcher Herkunft. Zum Beispiel sehen sich unten auf den Bildern der Fuß und der Hydrant doch sehr ähnlich, obwohl sie sehr verschieden sind.

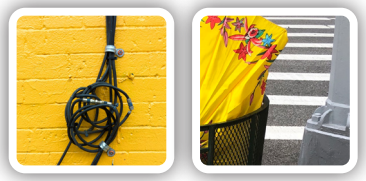
Dies ist eine OuiSi-Verbindung. So etwas gibt es, wenn zwei Karten sich auf irgendeine Weise ähneln. Entweder haben sie eine ähnliche Form, ähnliche Farben oder ähnliche Muster. Vielleicht haben sie beide einen Schatten, oder die abgebildeten Dinge haben den gleichen Zweck (z.B. Schlüssel und Schloss). Jede Karte in diesem Spiel kann mit vielen anderen Karten eine Verbindung haben – auf verschiedene Art und Weise. Es hängt von Deiner Vorstellungskraft ab.



Formen



Zusammensetzung & Muster



Farbe



Form (rund)

Inhalt

Es gibt hunderte von Anwendungen für traditionelle Kartenspiele. Mit einem Pokerspiel kann ein Kartenhaus gebaut werden oder man kann tolle Zaubertricks damit vorführen. OuiSi ist das bildliche und kreative Äquivalent. In diesem Heftchen findest Du:

Anleitung zum kreativen Spiel:
Trainiere Deine künstlerischen Fähigkeiten mit sieben verschiedenen Aktivitäten (intuitiv für Kinder 4+).

1.	OuiSinoes	**p. 4**
2.	OuiSi Imaginate	**p. 6**
3.	OuiSi Trainmaker	**p. 7**
4.	OuiSi Storybuilder	**p. 8**
5.	OuiSi Scavenger	**p. 10**
6.	OuiSi Eye Spy	**p. 11**
7.	OuiSi Draw	**p. 12**

Anleitung zum Wettkampf-Spiel:
Fordere Deine visuelle Scharfsinnigkeit mit zwei anspruchsvollen Spielen heraus (intuitiv für Kinder 10+).

8.	OuiSinoes	**p. 14**
9.	OuiSi Capture	**p. 18**

Anleitung zum ungezwungenen Spiel:
Erkunden durch Vorstellungskraft **p. 24**

Achtsamkeit mit OuiSi:
Weniger Bildschirme, mehr Wahrnehmung

10.	OuiSense	**p. 27**
11.	OuiFeel	**p. 29**

Lernen mit OuiSi **p. 31**

Richtiger Umgang mit OuiSi **p. 32**

Anleitung zum kreativen Spiel

Die Regeln in diesem Abschnitt sind nicht in Stein gemeißelt. Du darfst sie gerne abändern, um neue Spielmöglichkeiten zu (er)finden oder nutze sie als Bausteine für ungezwungenes Spielen. Da diese Aktivitäten für Kinder ab 4 Jahren intuitiv erfasst werden, ergibt sich daraus ein kreativer Wettstreit für alle Altersstufen.

1. OuiSinoes (“we-see-nose”)

Lege die Karten in diesem fesselnden Spiel wie bei Domino aneinander. Wie bei einer großen Unterhaltung mit vielen Teilnehmern gewinnt jeder Einzelne Erkenntnisse, so wie jeder Einzelne auch etwas zum Gesamten beiträgt.



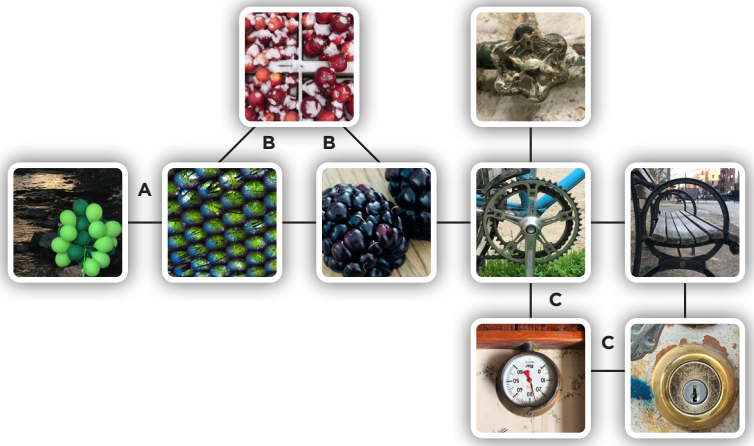
Einfaches Spiel

1. Lege eine Karte in die Spielfeldmitte
2. Reihum legt jeder eine Karte dazu, je nachdem, wie die Karte zu bereits ausgelegten Karten visuell „passt“ (siehe nächste Seite)
3. Karten können von einem gemeinsamen Stapel genommen werden – oder jeder Spieler erhält 10 Karten (und nimmt sich für eine abgelegte Karte eine neue).
4. Spiele dies allein – oder mit Freunden.

OuiSinoes (Fortsetzung)

Möglichkeiten von Verbindungen

- Karten müssen zu jeder der anliegenden Karten „passen“. Das Anlegen einer Karte an zwei benachbarte Karten (B und C unten) erhöht den Schwierigkeitsgrad.
- Einfache Verbindung (A): Die Karte „passt“ zu einer anderen Karte.
- Verbindung an Kartengrenze (B): Die Karte „passt“ zu zwei benachbarten Karten.
- Eckverbindung (C): Die Karte „passt“ zu zwei anderen Karten um eine Ecke herum.



2. OuiSi Imaginate

Jede Karte im Stapel sieht auch aus wie etwas Anderes, so wie Wolken einer Schafherde ähneln können. Sieh Dir die drei Beispiele hier an. Imaginate kann mit anderen Spielen hier kombiniert werden, wie z.B. mit Storybuilder oder Draw.



Gitarrensaiten oder Laufstrecke?
Festmachpoller oder Eberkopf? Münze im Teer
oder aufgehender Mond über den Bergen?

Einfaches Spiel

1. Der erste Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie offen in die Mitte.
2. Jeder Spieler stellt sich vor, was dieses Bild auch noch sein könnte, also was man auch noch darin sehen kann.
3. Option: Jeder schreibt auf, was er auch noch darin gesehen hat.
4. Habe Spaß an den Vorstellungen Deiner Mitspieler!

3. OuiSi Trainmaker

Lege einen Güterzug („Train“) aus Bildern – je eines zurzeit – wobei das letzte Bild an das vorherige angelegt wird (siehe auch OuiSi Verbindungen). Viel Spaß mit den Zugvarianten, von der Spirale über Mäander oder lange Schlangen. Der Zug wird jedes Mal anders aussehen.

Einfaches Spiel

1. Lege irgendeine Karte offen auf das Spielfeld, um den Zug zu beginnen. Lege die weiteren Karten offen neben das Spielfeld.
2. „Baue“ den Zug, indem Du eine „passende“ Karte vom Stapel auswählst und an das Ende des Zuges neben die zuletzt abgelegte Karte legst. Mache das so lange, bis Du keine Verbindungen, keine Karten, keine Zeit oder keinen Platz mehr hast!



4. OuiSi Storybuilder

Wähle Karten als Aufforderung Deine eigene Geschichte zu erzählen oder zu schreiben. Benutze die Imaginate Aktivität, um Ideen von jeder einzelnen Karte für eine Story zu generieren. Die Geschichten können von Dir allein oder auch zusammen mit Freunden erfunden werden. Zum Beispiel hier mit den Karten aus der Imaginate Anleitung:



Gitarrensaiten oder Laufstrecke?
Festmachpoller oder Eberkopf? Münze im Teer
oder aufgehender Mond über den Bergen?

„Saubär, der wilde Eber, läuft einen Marathon, hält aber plötzlich inne, weil er ein Geldstück aufheben möchte, das auf der Straße liegt. Leider klappt das nicht, weil die Münze im Teer festklebt. Er will weiterlaufen – aber er will auch sooo gerne das Geldstück haben!“

Einfaches Spiel

1. Nimm fünf oder auch mehr Karten vom Stapel und lege sie offen aus.
2. Schreib in ein kleines Büchlein, was Du siehst und welche Ideen Du zu den einzelnen Karten hast!
3. Aufgrund dieser Beobachtungen schreibe auf, was in Deiner Geschichte alles passieren soll, und beschreibe die Hauptcharaktere.
4. Wenn Du denkst, Du hast die Geschichte komplett fertig erdacht, fange an sie niederzuschreiben!
5. Schreibe die Geschichte allein oder zusammen mit Freunden.

OuiSi Storybuilder (Fortsetzung)

Optionale Erweiterung

1. **Option 1:** Erzähle eine Stegreifgeschichte, indem Du immer nur eine Karte zurzeit ziehst (an Stelle alle Karten auf einmal):
   - Ziehe eine Karte und gehe durch die Schritte 2 bis 5.
   - Wenn Du mit dem Schreiben fertig bist, ziehe eine weitere Karte und gehe wieder durch die Schritte 2 bis 5.
   - Mache einfach weiter mit dem Wechsel von Schreiben und Karte ziehen – bis die Geschichte fertig ist.

2. **Option 2:** Beruhend auf dem alten Spiel „Vorzügliche Leiche“ (Exquisite Corpse) wird reihum eine improvisierte Geschichte erzählt:
   - Der erste Spieler zieht eine Karte und fängt an, allen eine Geschichte zu erzählen, die auf dieser Karte basiert.
   - Der nächste Spieler zieht eine weitere Karte und setzt die Geschichte anhand der neuen Karte fort.
   - Dies wird fortgesetzt, bis jeder Spieler ein- oder mehrmals an der Reihe war.



5. OuiSi Scavenger

Erkunde Deine Welt für OuiSi Verbindungen, indem Du die Fotokarten als Aufforderung annimmst. Scavenger („Schnitzeljagd“) dient besonders der Aufmerksamkeit, ist also für Fotografen und für neugierige Kinder sehr gut geeignet.

Einfaches Spiel

1. Wähle irgendeine Fotokarte vom Stapel aus.
2. Sieh Dich um, ob Du etwas entdeckst, was mit dieser Karte in Verbindung zu bringen ist.
3. Finde eine weitere Karte in dem Stapel, die zu dem Gegenstand, den Du gerade entdeckt hast, passt.
4. Mache weiter mit Schritt 2 und 3 im Wechsel. Wenn Du möchtest, kannst Du die Jagd nach den Gegenständen mit einer Kamera aufnehmen (prima für Eltern, die Technologie hier kreativ einsetzen möchten).



Beginnend mit der Fotokarte eines Klaviers mit den Tasten („keys“) passt der Schlüssel („key“) und damit das Bild der Schreibmaschine wieder mit Tasten. Die Buchstaben führen zum Kreuzworträtsel (Gitter) und weiter zu der Karte mit den Blumen hinter einem Gitter schließlich zu den echten Blumen.

6. OuiSi Eye Spy

Eye Spy ist eine lustige Form von „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ und eignet sich besonders für Autofahrten oder Spaziergänge.



Einfaches Spiel

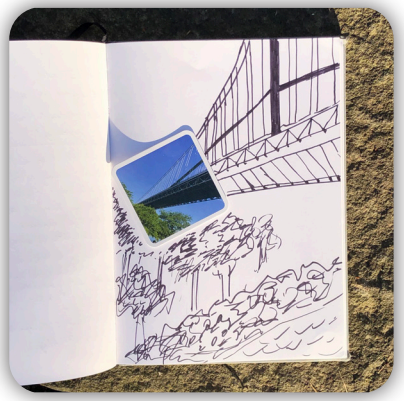
1. Wähle irgendeine Fotokarte vom Stapel aus.
2. Sieh Dich um, ob Du etwas entdeckst, was mit dieser Karte in Verbindung zu bringen ist (vgl. OuiSi Verbindungen)
3. Lass die Freunde raten, was Du entdeckt hast.
4. Derjenige, der richtig geraten hat, darf die nächste Karte auswählen und bei Schritt 2 fortfahren.

7. OuiSi Draw

Lass Dich vom Ausschnitt einer Fotokarte für ein ganzes Bild inspirieren. Zeichne allein oder mit Freunden zusammen.

Einfaches Spiel

1. Wähle irgendeine Fotokarte vom Stapel aus und stelle Dir vor, dies wäre nur ein Ausschnitt eines größeren Bildes.
2. Lege die Karte irgendwo für Dich passend auf die Zeichenfläche und zeichne den Rest des Bildes.



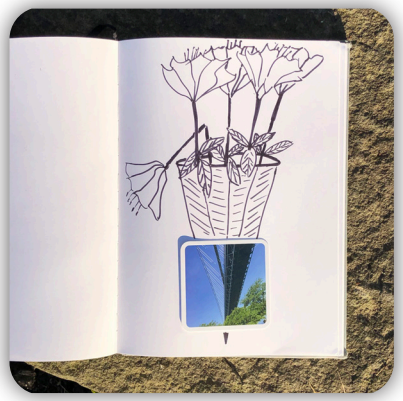
Das Bild dieser Brücke wurde erweitert – mit Bäumen, Felsen und einem Fluss.

OuiSi Imaginate Version

1. Erinnere Dich, dass die Spieler in OuiSi Imaginate (Seite 6) sich vorstellen, was ein Foto eben auch noch darstellen könnte. Zum Beispiel der Festmach-Poller, der einem Eberkopf ähnelt, oder die Münze im Teer, die wie der Mond aussieht.

OuiSi Draw (Fortsetzung)

2. Mit diesem Ansatz nimm eine Karte und überlege, was auch noch so ähnlich aussieht.
3. Und dann nimm diese Karte, lege sie entsprechend auf die Zeichenfläche und zeichne den Rest des Bildes passend zu der neuen Vorstellung.



Das Kartenbild der Brücke – hier eingesetzt in das gezeichnete Bild eines Blumenstraußes

Optionale Erweiterung

1. Jeder Spieler nimmt eine Fotokarte vom Stapel.
2. Nun hat jeder Mitspieler 2 Minuten Zeit, ein zu seiner Vorstellung passendes Bild zu zeichnen.
3. Nach Ablauf der Zeit gibt er die Karten seinem linken Nachbarn und beginnt wieder mit Schritt 2. Am Ende erhält er wieder seine erste Karte – und nun können alle Zeichnungen präsentiert werden.

Anleitung zum Wettstreit

Bist Du bereit, Deine visuellen Fähigkeiten mit anderen Mitspielern im Wettstreit zu vergleichen. Versuche es einmal mit der Mehr-Spieler-Version von OuiSinoes. Oder bilde ein Team, das sich gegenüber einem gemeinsamen Gegenspieler behaupten muss.

8. OuiSinoes (“we-see-nose”)

Suche in dieser „winner-takes-it-all“-Version des Spiels Verbindungen zwischen den wie bei Domino gelegten Fotokarten, die die anderen Mitspieler verblüffen. In der Anleitung zum kreativen Spiel gibt es auch eine Version ohne Wettstreit, die auf gemeinsamer „Verbindungssuche“ basiert.



Spieler: 3 - 7.

Spielzeit: etwa 20 Minuten

Alter: 10+

Gewinner: Wer als erster 5 Punkte hat, wobei ein Punkt für eine Sieger-„Verbindung“ steht.

Optional: Erhöhe die Spielzeit durch Erhöhen der Siegerpunktzahl.

Zusätzlich notwendige Teile: Ein Erkennungsteil (z.B. eine Münze) für jeden Spieler

OuiSinoes (Fortsetzung)

Anfangsaufbau:

1. Lege einen Kartenstapel (Fotos verdeckt) und die Markierungen neben die Spielfläche.
2. Wählt einen „Richter“ für die erste Runde.
3. Der erste „Richter“ nimmt 10 Karten vom Stapel und legt sie offen aus.
4. Aus diesen 10 Karten wählt der „Richter“ 2 aus, die (aus seiner persönlichen Sicht) zueinander passen und legt sie nebeneinander in die Spielfeldmitte.
5. Die restlichen 8 Karten bilden den Ablagestapel. Jeder Spieler bekommt nun verdeckt 10 Karten zugeteilt.

Play

1. Der „Richter“ ist blind (er schließt die Augen oder trägt eine Augenbinde), während die anderen Spieler diese Runde spielen.
2. Der Reihe nach beginnend mit dem Spieler links vom „Richter“ versucht jeder Spieler eine Karte an andere(n) Karte(n) anzulegen (s. Anmerkungen zu Verbindungen und Verbindungstypen weiter unten).
3. Die Spieler legen eine (zufällige) Markierung auf die von ihnen angelegte Karte (damit der „Richter“ weiß, welche Karten neu gespielt worden sind).
4. Wenn alle Spieler angelegt haben, öffnet der „Richter“ die Augen (oder setzt die Augenbinde ab).

5. Der „Richter“ sieht sich alle Verbindungen der anderen Spieler an und wählt das nach seiner Ansicht beste Zusammenpassen aus. Dabei kann er zur Bewertung gespielte Karten entfernen. Das geschieht allein nach dem Ermessen des „Richters“. Erst wenn der „Richter“ die Entscheidung getroffen hat, dürfen die Spieler offenlegen, wer welche Verbindung gelegt hat. Der Gewinner der Runde erhält einen Punkt.
6. Die Markierungen werden wieder eingesammelt. Alle Karten, die nicht gewonnen haben, werden auch entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die übriggebliebenen Karten (Anfangskarte plus Gewinnerverbindung) bilden den Anfang für die nächste Runde.
7. Alle Spieler (außer dem „Richter“) ziehen eine neue Karte.
8. Der Spieler zur Linken des aktuellen „Richters“ wird der neue „Richter“ der nächsten Runde. Das Spiel wird fortgesetzt, bis einer der Spieler 5 Punkte (oder mehr, falls es zuvor so festgelegt wurde) erreicht hat.

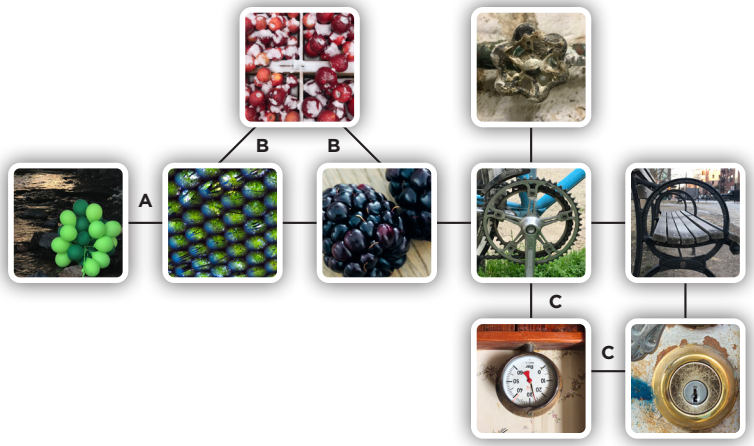
Anmerkungen zu Verbindungen:

- Die Spieler können nur an die Karten anlegen, die zu Beginn der Runde schon offen auf dem Spielfeld gelegen haben. Es kann also nicht an Karten, die von Mitspielern in dieser Runde gespielt worden sind, angelegt werden.
- Wenn mehr als ein Spieler seine Karte an dieselbe Stelle anlegen möchte, so legt er sie auf die gespielte Karte und bildet damit einen kleinen Stapel. Durch seine Markierung ist später für den „Richter“ zu erkennen, dass hier mehr als eine Karte liegt.
- „Beste“ Verbindungen sind subjektiv im Urteil des „Richters“. Du kannst versuchen herauszufinden, welcher Spieler die Verbindungen wie bewertet.

OuiSinoes (Fortsetzung)

Möglichkeiten von Verbindungen

- Karten müssen zu jeder der anliegenden Karten „passen“. Das Anlegen einer Karte an zwei benachbarte Karten (B und C unten) erhöht den Schwierigkeitsgrad.
- Einfache Verbindung (A): Die Karte „passt“ zu einer anderen Karte.
- Verbindung an Kartengrenze (B): Die Karte „passt“ zu zwei benachbarten Karten.
- Eckverbindung (C): Die Karte „passt“ zu zwei anderen Karten um eine Ecke herum.



9. OuiSi Capture

In Capture arbeiten alle Spieler zusammen gegen einen gemeinsamen Gegner in Gestalt des „Strafstapels“. Die Spieler spielen ihre Runden, in dem sie einen aus einem Wort bestehenden Hinweis folgen, der auf einem 5x5-Feld von offen ausgelegten Fotokarten genau fünf Karten beschreibt. Die nachfolgenden Spieler gewinnen die Teampunkte für das erfolgreiche Erraten der Fotokarten aus diesem Hinweis – und werden für falsche Antworten bestraft. Das Spiel kann einfacher oder auch schwieriger gestaltet werden, was am Ende dieser Anleitung in einigen Variationen beschrieben wird.



Spieler: 2 oder mehr

Spielzeit: 20 bis 30 Minuten

Alter: 10+

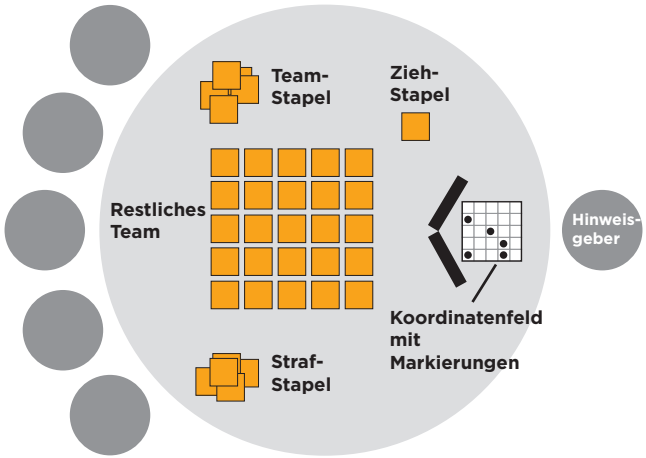
Gewinner: Gewinne 25 Punkte bevor der „Strafstapel“ die Höhe von 25 Karten erreicht.

Zusätzlich notwendige Teile: Ein gezeichnetes Spielfeld (5x5) und 5 kleine Erkennungsteile (z.B. eine Münze)

OuiSi Capture (Fortsetzung)

Aufbau

1. Lege 25 Karten offen auf eine ebene Oberfläche, sodass ein 5x5-Spielfeld gebildet wird. Die restlichen Karten lege als Stapel zum Ziehen weiterer Karten daneben. Lass etwas Platz für einen „Strafstapel“ und einen Teamstapel.
2. Wähle einen ersten Spieler (z.B. die jüngste Person) als ersten Hinweisgeber aus.
3. Lege auf dem Tisch einen Platz für ein verdecktes Koordinatenfeld fest, das für den Hinweisgeber als Merkblatt dient und durch die Spielschachtel für die Spieler auf der anderen Seite verborgen bleibt.
4. Die anderen Spieler sitzen auf der anderen Seite des Spielfelds so, dass sie das Koordinatenfeld nicht sehen können.



Spiel

1. Der Hinweisgeber sieht sich das 5x5-Spielfeld genau an, um 5 Karten mit genau einem Wort zu beschreiben, wie z.B. ein Muster („Linien“), eine Farbe („blau“) oder einen Zweck („Essen“).
2. Sobald der Hinweisgeber sich ein Wort ausgesucht hat, legt er verborgen für die anderen Mitspieler Markierungen auf das Koordinatenfeld, die die Positionen der ausgewählten Karten beschreiben. Dann gibt er das Wort als Hinweis bekannt.
3. Das restliche Team betrachtet nun das Spielfeld anhand des Hinweiswortes und einigt sich auf die 5 wahrscheinlichsten Karten, die damit gemeint sein könnten. Ein Teammitglied fungiert als Sprecher und sagt, wenn er auf eine Karte weist „Wir glauben, diese Karte ist dabei!“
4. Die Karten werden einzeln ausgewählt und der Hinweisgeber sagt nach jeder Auswahl „ja“ oder „nein“. Das Team wählt pro Runde genau 5 Karten aus – egal wie viele dann richtig getippt worden sind.
5. Jede richtig geraten Karte wird aus dem Spielfeld entfernt und auf den Teamstapel offen abgelegt. Eine falsch getippte Karte wird auch entfernt, aber zusammen mit einer weiteren Karte vom Ziehstapel verdeckt auf den Strafstapel abgelegt. (Ein Fehlversuch „kostet“ doppelt so viel wie ein richtiger Tipp einbringt.)
6. Nach den 5 Tipps werden 5 neue Karten vom Ziehstapel in die freigewordenen Felder einsortiert.

OuiSi Capture (Fortsetzung)

7. Der Spieler zur Linken des Hinweisgebers wird der neue Hinweisgeber. (Entweder wird das Koordinatenfeld samt Sichtbarriere einen Platz weiter nach links geschoben, oder alle Spieler rücken einen Platz nach rechts.
8. Das Spiel endet, wenn entweder der Teamstapel oder der Strafstapel die Höhe von 25 Karten erreicht.

Bemerkungen zu den „Hinweisen“

- Sollte ein Hinweis zu mehr als 5 Karten passen, dann wähle die 5 wahrscheinlichsten aus.
- Hinweise dürfen sich nicht auf Koordinaten beziehen (z.B. „Ecken“ ist ein ungültiger Hinweis, wenn er sich auf die Ecken des Spielfelds bezieht.)
- Der Hinweis darf immer nur aus einem Wort bestehen. So ist z.B. „etwas rund“ nicht erlaubt, „rund“ dagegen schon.
- Hinweisgeber dürfen ihre Wortauswahl nicht diskutieren oder sich dazu äußern, wie sie auf dieses Wort gekommen sind. Sie sagen jeweils nur dieses eine Wort.
- Während der Hinweisgeber über das Wort nachdenkt, dürfen die anderen Mitspieler nicht über von ihnen bemerkte Verbindungen sprechen, denn das könnte den Hinweisgeber beeinflussen.
- Der Hinweisgeber muss sich während der Teamberatung absolut unbeteiligt und ruhig verhalten, also keine Grimassen schneiden, Geräusche machen (tief einatmen o.ä.) oder sonst etwas tun, was dem Team helfen könnte.

Optionen zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrads

Es gibt viele Möglichkeiten, Capture einfacher oder schwieriger zu gestalten. Du bist herzlich eingeladen, die Kombination zu finden, die für Dich und Dein Team die schönste Herausforderung bietet.

- Ändere die Spielfeldgröße zu 4x4, 6x6, 7x7 oder weitere (lade verschiedene Koordinatenfelder bei ouisi.co herunter oder stelle selbst welche her).
- Erhöhe oder erniedrige die Anzahl der zu erratenden Karten (bezogen auf aktuell fünf).
- Erhöhe oder erniedrige die Gewinngrenze (bezogen auf aktuell 25)
- Erhöhe oder erniedrige die Anzahl der Strafkarten bei Fehlversuchen (bezogen auf aktuell 2)



OuiSi Capture (Fortsetzung)

Koordinatenfeld

Anleitung zum uneingeschränkten Spiel

Die einzigartigen Bilder von OuiSi und ihre optischen Zusammenhänge sind ausgezeichnete Zutaten für ein Spiel ohne Regeleinschränkungen. Wegen dieser besonderen Natur des Spiels wollen wir nicht zu viele Details festlegen, um die Experimentierfreude nicht unnötig einzuschränken. Stattdessen machen wir Vorschläge, die die Vorstellungskraft und das Spiel selbst beflügeln. Wenn Dir dieser Abschnitt zu „offen“ erscheint, dann fange erst einmal mit den Dingen aus der Anleitung zum kreativen Spiel an, um hier später fündig zu werden.





Fragen / Vorschläge

- Sehen sich irgendwelche Karten ähnlich?
- Erzählen die Karten vielleicht eine Geschichte? Wenn eine Karte etwas erzählen könnte, was wäre das?
- Welchen Ton könnte eine Karte von sich geben? Wie könnte sie riechen? Gibt es Karten mit gleichartigen Tönen oder Gerüchen?
- Wenn das Bild nur einen Ausschnitt einer umfangreicheren Szene zeigt, wie könnte diese aussehen?

Uneingeschränktes Spiel (Fortsetzung)

- Können die Karten mit anderen Spielsachen Blöcke oder Ketten bilden?
- Erinnert Dich ein Bild an etwas, was Du im Zimmer gerade sehen kannst?
- Kannst Du aus Karten etwas bauen, was darauf zu sehen ist (z.B. eine Brücke aus ein paar Gebäudeteilen und einer Karte mit Metallteilen dazwischen)?
- Kannst Du Pärchen aus OuiSi-Karten bilden und damit dann Memory spielen?
- Wie viele Karten sehen aus wie Tiere oder Tiergesichter? Wie heißen sie? Wo leben sie?
- Zeigt eine Karte, wie Du Dich gerade fühlst (z.B. glücklich, hungrig, traurig oder stark)?



Achtsamkeit mit OuiSi

Sieht es nicht so aus, als würden wir immer nur auf unsere Bildschirme starren? Tausende von Bildeindrücken stürzen auf uns ein und es ist schwer, lange genug innezuhalten, um mit der eigenen Neugier zu spielen. OuiSi bietet hier ein Gegenmittel, indem es Spiel und Wahrnehmung neu verbindet.



Die Fotokarten zeigen kleine Wunderwerke im städtischen Alltag. Eine sprießende Pflanze im Riss eines Bürgersteigs, bunte Hydranten an einer Wand. Schönheit ist überall, wir müssen uns nur dafür entscheiden, sie auch wahrzunehmen. Das ist auch Achtsamkeit: Darauf achten, was wir wahrnehmen wollen!

Versuche mal, morgens eine Karte zu ziehen und dann tagsüber dazu passende Dinge oder Situationen zu finden. Oder versuche mit Hilfe der Eye Spy oder Scavenger Variante diese Art von Achtsamkeit im Spiel zu entwickeln. Letztlich haben alle OuiSi-Spielmöglichkeiten auch den Zweck, Dir zu zeigen „wie“ Du wahrnimmst.

10. OuiSense

Manchmal braucht man einfach eine Pause – bei der Arbeit oder bei den Hausaufgaben. OuiSense ist so eine 5-Minuten-Pause, die Dich wieder in einen Zustand bringt, der Dich wieder aufnahmefähig und empfänglich für Eindrücke und neue Vorstellungen sein lässt. Während OuiSi in erster Linie visuell funktioniert, ist OuiSense etwas, was alle Sinne anspricht. Das Beispiel im Anschluss an „Einfaches Spiel“ kann zündende Ideen für individuelle OuiSense-Momente liefern. Wenn Du nicht weiterweißt, kein Problem! Nimm einfach einen anderen Wahrnehmungssinn!

Einfaches Spiel

1. Nimm eine Karte und sieh Dir die Details darauf einen Augenblick an.
2. „Finde“ vier Dinge, die sich visuell mit dieser Karte in Verbindung bringen lassen. Anschließend kannst Du die restlichen Karten im Stapel nach diesen Verbindungen durchsuchen, Du kannst Deine Umgebung (wie in Eye Spy) danach absuchen oder Du kannst Deine Augen schließen und Dir für diese vier Verbindungen etwas vorstellen.
3. Überlege Dir drei Töne oder Geräusche, die sich mit dieser Karte in Verbindung bringen lassen. Und jetzt, wo Du zu einem neuen Wahrnehmungssinn gewechselt hast, brauchst Du vielleicht noch mehr Vorstellungskraft. Du kannst den Kartenstapel nach neuen Anregungen durchsuchen und dann jeweils die Augen schließen und Dir neue Geräusche vorstellen, die sich mit dem Gesehenen verbinden lassen.
4. Denke an Gerüche, die zu Deiner Karte passen. Nimm die Hinweise aus Punkt 3 zur Hilfe.
5. Denke an Berührungen und Empfindungen, wie sich etwas anfühlt, was zu Deiner Karte passt. Vielleicht sieht das Bild etwas verschwommen aus – oder es strahlt eine gewisse Wärme aus. Kommst Du nicht mehr weiter, dann sieh Dir wieder den Kartenstapel oder Deine Umgebung an.
6. Zum Schluss überlege Dir, welcher Geschmack wohl zu der Karte passen könnte.

Beispiel

Fange mit der oberen Karte mit den Glockenblumen an:



- „Diese drei Karten passen zu der ersten Karte. Außerdem erinnern mich die Glockenblumen an einen Strauß geschlossener Regenschirme.“
- „Ich stelle mir den Wind vor, der die Glockenblumen rascheln lässt. Und Glocken erinnern mich daran, wie sie sich beim Läuten anhören.“
- „Die Steine der Wand im Hintergrund erinnern mich daran, wie Straßenpflaster riecht, wenn Regen darauf fällt.“
- „Ich kann mir das Gefühl vorstellen, wie ich eine kleine Glockenblume in der Hand halte.“
- „Die Glockenblumen sehen aus wie Heidelbeeren, deren Geschmack ich liebe.“

11. OuiFeel

Probiere die unten genannten Dinge aus und sieh selbst, welche Dir am besten gefallen. Man kann dabei keine Fehler machen!

Option 1: Wie fühlst Du Dich?

- Nimm Dir eine ruhige Minute und denke darüber nach, wie Du Dich gerade fühlst. Fokussiere Dich auf Deinen Körper. Bist Du hungrig, müde, aufgeregt oder nervös? Kannst Du fühlen, „wo“ in Deinem Körper Du diese Gefühle beherbergst?
- Sie Dir die Fotos an und suche eine Karte, die dieses Gefühl am besten ausdrückt.
- Nimm Dir etwas Zeit, sieh Dir diese Karte an und denke an das Gefühl. Frage Dich „Wie kommt es, dass diese Karte mein Gefühl widerspiegelt?“
- Nimm Dir noch etwas Zeit und notiere Deine Antwort – oder teile Deine Gedanken mit anderen.

Option 2: Dankbarkeit

- Nimm ein Foto vom Stapel und sieh es Dir genau an. Lass das Bild bei Dir Gedanken entstehen, für was Du dankbar bist.
- Sage zu Dir selbst „Ich bin dankbar für …“ und beende den Satz entsprechend Deiner Antwort aus dem letzten Punkt, z.B. „Ich bin dankbar für frische Luft und sauberes Wasser.“. Wiederhole diesen Satz mehrfach.
- Wiederhole diese beiden Punkte für zwei Minuten. Mit der Zeit baue Dir Deine eigene „Übung“ für fünf oder sogar zehn Minuten zusammen.



Lernen mit OuiSi

Du hast es bestimmt schon einmal gehört – „alles ist miteinander verbunden“. Doch wie soll man so etwas lehren, und was bedeutet das wirklich? Für uns ist es wichtig, dass junge Leute begreifen, dass ihr Handeln die Umgebung und andere beeinflusst (und umgekehrt). Dies stimmt, ob es nun um Klassenkameraden oder um die Menschheit oder ob es um den Hinterhof oder den ganzen Planeten geht.



Hier kommt OuiSi ins Spiel. Durch visuelle Verbindungen stärkt OuiSi quasi den Muskel, der Ähnlichkeiten wahrnimmt – auch wenn sie erst einmal gar nicht offensichtlich sind. Mit anderen Worten – je häufiger junge Leute denken „das erinnert mich daran“, desto öfter werden sie sich fragen, wie andere Dinge im Leben miteinander verbunden sind. Wir hoffen, diese Instinkte stärken zu können, wenn wir eine Natur-orientierte OuiSi-Version herausbringen.

OuiSi ist ebenso sehr gut für die Schule geeignet, da die Karten und Spielformen jede Menge Möglichkeiten für Kreativität, Entdeckerfreude, Phantasie und Nachfragen beinhalten. Neben dem Lernen von Verbindungen kann OuiSi zum Erlernen einer Sprache, von Kunstformen und auch von wissenschaftlichen Aspekten eingesetzt werden. Wir möchten alle Arten von Erziehern ermutigen, uns bezüglich OuiSi auf unserem Blog (**ouisi.co**) zu folgen.

Richtiger Umgang mit OuiSi

OuiSi-Spiele und -Aktivitäten sind beobachtender Natur. So lädt OuiSi dazu ein, sich die Umgebung und die verfügbaren Objekte in dieser Umgebung anzusehen. Deshalb sollten diese OuiSi-Handlungen nur in sicheren und erlaubten Bereichen stattfinden, um sichere Objekte oder andere Dinge nur aus sicherer Entfernung zu beobachten. Wenn OuiSi-Bilder auf fremde oder gefährliche Dinge hinweisen, dann sollte kein physischer Kontakt mit diesen oder ähnlichen Objekten erfolgen. Wenn also ein Gegenstand durch das OuiSi-Spiel näher erkundet werden soll, dann sollte darauf geachtet werden, dass damit keinerlei Risiken eingegangen werden. Im Zweifelsfall sollte hier alles vermieden werden, was unvorhersehbare Folgen haben könnte oder sonst irgendwie riskant ist. OuiSi übernimmt keine Verantwortung für irgendwelche Folgen. Kunden, Spieler und sonstige Beteiligte an OuiSi sollten alle Verletzungsmöglichkeiten oder andere Unglücksfälle von vornherein ausschließen, da OuiSi auch hier keine Verantwortung übernimmt. Bestimmte OuiSi-Aktivitäten sollten nur unter Aufsicht durch einen Erwachsenen erfolgen. Erziehungsberechtigte sollten diese Anleitung komplett gelesen haben, um entscheiden zu können, welche Spiele kleinere Kinder sicher unter Aufsicht spielen können.

Damit sind unsere Rechtsanwälte hoffentlich glücklich – und nun zurück zum Spiel mit OuiSi!



Über uns

Kaz Brecher und Paul Brillinger trafen sich 2015 erstmals in einem menschbezogenen Design-Kurs von Kaz in Vancouver. Sie wurden schnell Freunde mit der gemeinsamen Passion für die Fotografie, der Glaube an die Vernetzung der Dinge in der Welt und der Sorge darum, wie die Technologie die Aufmerksamkeit der Menschen auf sich zieht. Deshalb haben sie beschlossen, eine gemeinsame unternehmerische Reise anzutreten, die in OúiSi gipfelte, ein Spiel und eine Idee, die ihre Wurzeln in der Vernetzung hat. Weiteres findet Ihr unter **ouisi.co**.



Fotos

Alle Fotos sind Originale und 95% der Bilder stammen von Paul und Kaz. Ein paar Aufnahmen, denen wir nicht widerstehen konnten, kamen von Freunden dazu. Ein großes Danke hier an sie dafür! Dies ist ein „New York City“ Fotosatz ... da etwa 80% aus NYC stammen und der Rest aus unseren Lieblingsecken in der Welt kommen. Wir denken an Erweiterungssätze mit Bildern von den kleinen Wundern auf anderen Kontinenten sowie auch thematischen Sammlungen zu Natur und Architektur.

Danksagung

Unser Dank geht an Karsten Schückel, Jeff Puskar (Design), John Baumgartner (Video), Oona Eager (Text und Strategie), Mark Johnson (Design), Phil Loden (Entwicklung), Raquel Hernandez (Entwicklung), Marek Mrowiec (Website), Michael Mills (Design), Jimmy Chen (Design), Tyler Lipchen (Panda Games), Uwe Gesierich, Laura Wills, Sarah Dickinson, Katie Aholt, James Park, Cat Lovrics, Lynda Braun, Jill Ricker, die THNK School of Creative Leadership (thnk.org) und dem Friends Work Here Co-Working Space (@friendsworkhere). Danke, dass Ihr OuiSi möglich gemacht habt!

Handelsmarke und Copyright Hinweise

© 2022 OuiSi Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Textes darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Copyright Inhabers vervielfältigt, verbreitet oder in irgendeiner Weise auf irgendeine Art übertragen werden. Alle Zeichnungen und Fotos in diesem Spiel sind durch Kopierschutz-Gesetze geschützt. Jede nicht autorisierte Übertretung dieser Gesetze einschließlich – aber nicht beschränkt auf – Vervielfältigung, Verbreitung oder Übertragung der benannten Sache werden entsprechend der Gesetzeslage verfolgt und bestraft. OuiSi ist die Handelsmarke von OuiSi Inc.