

# Johann Sebastian Joust

## Inhalt

Johann Sebastian Joust ist ein besonderes Spiel aus der Sportsfriends-Reihe, für das man keinen Bildschirm benötigt, der jederzeit für alle sichtbar und das für bis zu sieben Personen gleichzeitig spielbar ist. Zu klassischer Musik muss sich gefühlvoll und der Geschwindigkeit angemessen bewegt werden. Zu schnelle Bewegungen werden per Sensor erfasst und der Motion-Kontroller des/der jeweiligen Spielers\*in verfärbt sich. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

## Förderung und Lerninhalte

- Koordination
- Feingefühl
- Bewegung
- Kommunikative und soziale Kompetenzen

## Zielgruppe



Bewegungs- und Rhythmusbegeisterte Kinder und Jugendliche

Empfehlung: ab 6 Jahren

## Benötigte Materialien

- ✓ Laptop
- ✓ Spiel Johann Sebastian Joust
- ✓ Motion-Kontroller, je nach Anzahl der Spieler\*innen

## Umsetzung

1) Zunächst muss das Spiel heruntergeladen und auf dem Computer installiert werden. Erwerben kann man das Spiel unter anderem hier: <http://store.steampowered.com/app/277850/?l=german>

2) Im nächsten Schritt müssen die Motion-Kontroller mit dem System verbunden werden. Dies geschieht über die Einstellungen. Schritt für Schritt wird dann erklärt, wie die Kontroller mit dem System verbunden werden. Diesen Anweisungen müsst ihr mit jedem Motion-Kontroller einzeln folgen, bis alle Kontroller mit dem Spiel verbunden sind.

3) Dann kann bereits mit dem Spielen begonnen werden, also startet das Spiel. Jede\*r Spieler\*in bekommt einen Motion-Kontroller in die Hand. Dieser darf nur so wenig wie möglich bewegt werden. Die Spieler\*innen bewegen sich während des Spiels im Raum und versuchen die Mitspieler\*innen mit allen Mitteln zu verunsichern oder zu berühren, sodass diese ihren Kontroller zu stark bewegen und ausscheiden. Achtsam muss man bei diesen Handlungen sein, denn auch man selbst kann sich dabei zu schnell bewegen. Teilweise erhöht sich das Tempo der Musik, in dieser Zeit können sich alle Spieler\*innen schneller bewegen, denn die Motion-Kontroller sind dann nicht mehr ganz so sensibel eingestellt. Die Kontroller von Spielern\*innen, die sich zu schnell bewegt haben, leuchten plötzlich in einer anderen Farbe auf. Die Spieler\*innen sind somit ausgeschieden und dürfen zunächst nicht mehr mitspielen. Derjenige/Diejenige, der/die als letzte\*r übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

**Idee:** Spielt Johann Sebastian Joust zunächst ohne jegliche Regeln, wie man den anderen in seiner Bewegung behindern kann, sodass er ausscheidet. Überlegt euch nach ein paar Runden, welche Eingriffe ihr nicht gut findet, z.B. Schubsen oder Schlagen, und entwickelt eigene Regeln, wie im Spiel miteinander umgegangen werden soll.



Offizielle Werbebilder auf <http://jsjoust.com/>



Namensnennung: medienzentrum-muc.de, kjr-m.de