

# Avatar-Quartett

**In einem Satz**

Sich selbst „darstellen“, sich selbst und andere einschätzen, auf spielerische Art und Weise - beim Avatar-Quartett gestalten die Spielenden ohne hohen technischen Aufwand Avatare von sich selbst, bestimmen deren Fähigkeiten und treten mit ihnen im Spiel gegen andere an.

**Schlagworte**

Einstieg, Zwischendurch, in der Gruppe, Technik verwenden, Gruppendynamik, Kreativität, Gestaltung, Spontaneität, kleingruppeneignen

**Zielgruppe**

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

**Gruppengröße**

von 4 bis 30

**Zeitlicher Rahmen**

ab 60 Minuten (je nach Methodeneinsatz, Spielfreude und Gruppengröße)

**Material- und Technikbedarf**

Avatar-Quartettkarten-Vorlagen (Quelle s.u.), Schreib- und Buntstifte, Filzstifte

**Beschreibung**

Avatare sind die Figuren, die Spielende in Computerspielen steuern. In vielen Spielen kann man die Figuren ausführlich gestalten, ihr Aussehen und ihre Fähigkeiten bestimmen. Da es sich dabei um Spiele handelt, können dabei auch Identitäten entworfen und Rollen eingenommen werden, die sehr wenig mit dem Real-Ich der Beteiligten zu tun haben. Nichtsdestotrotz ist es natürlich immer eine bestimmte Person, die sich für die Gestaltung eines Avatars entscheidet, und mit dieser von ihr entworfenen Identität spielt. Oftmals haben Spielende neben ihrer Hauptfigur (Main) auch weitere Charaktere (Alt).

Beim Avatar-Quartett können die Mitspielenden drei eigene Avatare auf Spielkarten gestalten. Jeder Spielende erhält drei Avatarkarten, die er unterschiedlich gestaltet. Zum einen werden das Aussehen und der Name der Figur bestimmt und zum anderen insgesamt 30 Skill-Punkte für die Charaktereigenschaften vergeben.

Im Anschluss wird Quartett gespielt. Es treten jeweils zwei Spielende gegeneinander an. Zunächst entscheiden sich beide Spielende, mit welchem ihrer Charaktere (mit welcher Karte) sie antreten möchten. Der oder die Jüngere wählt eine Kategorie aus und liest sie laut vor. Dann werden die Karten verglichen. Die höhere Zahl gewinnt und die unterlegene Karte

---

wechselt ihren Besitzer. Bei einem Unentschieden darf die andere Person eine Kategorie aufrufen.

---

## Tipps und Tricks

-

---

## Links und Downloads

Das Avatar-Quartett wurde im Rahmen des Projekts „GamesLab“ entwickelt. Unter <http://www.jff.de/games/avatar-quartett/> können Vorlagen für die zu gestaltenden Avatar-Quartett-Spielkarten heruntergeladen werden.