

# ACTIVITY<sup>®</sup> Lasershow

## Das Zeichenspiel für Laserpainter Ein Partyspiel von Jürgen Heel

Bei ACTIVITY<sup>®</sup> LASERSHOW zeichnet ihr mit Fantasie und einem Laserpointer eure Kunstwerke. Damit sie nicht gleich wieder verschwinden, zeichnet sie ein Buddy auf einem Zeichenbrett in Echtzeit mit. Wer erkennt die Begriffe am schnellsten und kassiert am Ende die meisten Punkte?



**Bitte seid im Umgang mit dem Laserpointer vorsichtig, zerlegt ihn nicht und leuchtet euch nicht direkt in die Augen!**

### Spielinhalt

- 165** beidseitig bedruckte Karten mit **990** Begriffen
- 1** Laserpointer
- 1** Zeichenbrett
- 1** abwischbarer Stift
- 1** Sanduhr 60 Sekunden
- 1** Spielanleitung

Zusätzlich werden 2 AAA Batterien 1,5V benötigt. Batterien sind NICHT im Spiel enthalten!

### Spielziel

Das Ziel ist es, als Erstes 20 Karten zu sammeln, indem ihr mit dem Laserpointer möglichst gut zeichnet und die Kunstwerke der anderen am schnellsten erkennt!

### Spielvorbereitung

Entscheidet, ob ihr mit den einfacheren Begriffen auf der blauen oder den anspruchsvolleren auf der roten Kartenseite spielen möchtet.

**Tip:** Ist es eure erste Runde, empfehlen wir, mit den einfacheren Begriffen auf der blauen Kartenseite zu spielen. Mit mehr Übung werden die anspruchsvolleren Begriffe auf der roten Kartenseite interessanter!



Sortiert die Karten entsprechend, mischt sie und legt sie als Stapel in die Tischmitte. Die Kartenseite, für die ihr euch entschieden habt, soll dabei verdeckt liegen. Legt die Sanduhr, den Laserpointer, das Zeichenbrett und den abwischbaren Stift daneben.

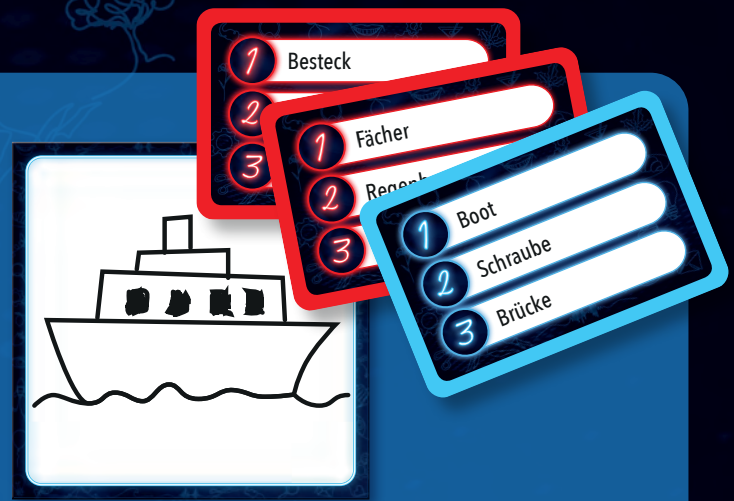
## Spielablauf

Wer als Erstes das Licht der Welt erblickt hat, beginnt. Bist das du, schnappst du dir den Laserpointer. Die Person links neben dir nimmt sich das Zeichenbrett und den Stift und legt beides vor sich ab. Dreht die Sanduhr um und die Zeit läuft!

**Hinweis:** Legt fest, mit welchem der drei Begriffe auf der Karte ihr spielen möchtet. Das gilt dann für das komplette Spiel. Entscheidet ihr euch zum Beispiel für den 1. Begriff, so muss immer der 1. Begriff gezeichnet werden. So stellt ihr sicher, dass ihr in weiteren Partien neue Begriffe zur Verfügung habt.

1. Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lies den festgelegten Begriff, ohne dass ihn die anderen sehen können.
2. Lege die Karte verdeckt zur Seite und zeichne den Begriff mit dem Laserpointer auf das Zeichenbrett, während du den Knopf an der Seite des Laserpointers gedrückt hältst. Lässt du den Knopf los, erlischt das Licht, was beim Zeichnen nützlich sein kann. Währenddessen muss die Person links neben dir deine Laserspuren mit dem Stift mitzeichnen!

**Wichtig:** Die Person, die mitzeichnet, weiß nicht, was sie zeichnet! Nur du kennst den Begriff!



3. Alle außer dir versuchen nun gleichzeitig, den gesuchten Begriff zu erraten. Auch wer mitzeichnet, darf mitraten!
4. Wird der Begriff erraten, deckst du die Karte zum Beweis auf und darfst sie behalten. Wer den Begriff erraten hat, nimmt sich eine Karte vom Stapel und legt sie ebenso als Gewinn vor sich ab.
5. Ist die Sanduhr noch nicht abgelaufen, nimmst du dir die nächste Karte vom Stapel und zeichnest wieder den festgelegten Begriff mit dem Laserpointer auf das Zeichenbrett, usw..

**Hinweis:** Ihr dürft Zeichnungen zwischendurch löschen, wenn das Zeichenbrett zu voll wird!

## Ende deines Zuges

Dein Zug endet, sobald die Sanduhr abgelaufen ist. Schiebe die Karte mit dem aktuell gesuchten Begriff unter den Stapel. Löscht das Zeichenbrett und gebt den Laserpointer, das Zeichenbrett und den Stift im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Wer gerade mitgezeichnet hat, ist nun mit dem Laserzeichnen an der Reihe!

# Die Benimmregeln

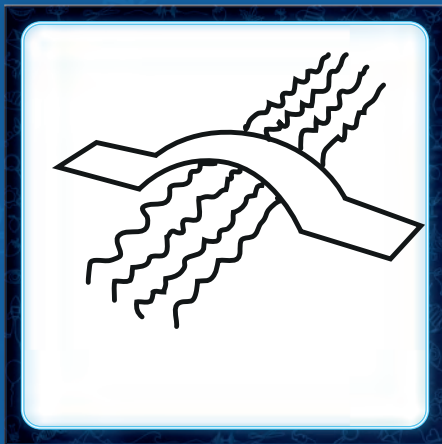
# Spielende & Wertung

## Erlaubt ist,

- Begriffe zu überspringen, falls sie zu schwierig scheinen. Schiebt dafür die aktuelle Karte wieder unter den Stapel und zieht eine neue Karte.
- Wortteile des Begriffs nacheinander zu zeichnen und mit I, II, III etc. zu kennzeichnen.
- Pfeile und Symbole zu zeichnen.
- geratene Begriffe mit „Ja“, „Nein“ oder „Jein“ zu kommentieren.
- der mitzeichnenden Person zu sagen, dass Zeichnungen vom Brett gelöscht werden sollen.

## Verboten ist,

- Buchstaben oder Zahlen zu zeichnen bzw. zu schreiben (außer sie kennzeichnen Teile eines Begriffs).
- Laute, Mimik, Gestik oder Zeichensprache einzusetzen.
- irgendetwas zu sagen, außer „Ja“, „Nein“, „Jein“ oder „Löschen“.



Das Spiel endet, sobald jemand 20 Karten gesammelt hat. Diese Person gewinnt!

Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Ihr habt gerade erst gelernt, wie man mit dem Laserpointer am besten zeichnet? Dann notiert die Anzahl der gesammelten Karten der ersten Partie und hängt gleich eine zweite an! Mischt alle Karten und legt sie wieder als Stapel bereit. Legt fest, mit welchem Begriff ihr diese Partie spielen wollt und spielt so lange, bis wieder jemand 20 Karten gesammelt hat.

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Karten sammeln konnte!

## Spielvariante Freestyle

Warum sich auf ein Zeichenbrett beschränken, wenn man den Tisch, die ganze Wand oder den Boden nutzen kann? Bei „Freestyle“ zeichnet ihr nur mit dem Laserpointer auf einer freien Fläche, das Zeichenbrett benötigt ihr für diese Variante nicht. Die restlichen Regeln bleiben unverändert.

Für diese anspruchsvollere Variante nehmt ihr besser die einfacheren Begriffe der blauen Kartenseite.

**Hinweis:** Ihr könnt Activity® Lasershow natürlich auch im Dunkeln spielen!

# Laserhinweis

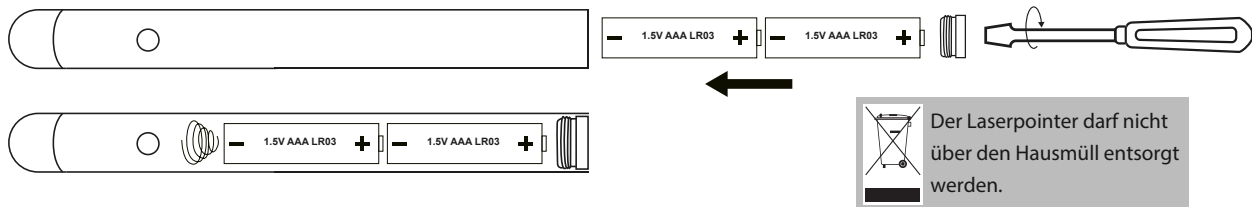


**Laserpointer Klasse 1  
EN 50689:2021**

Der Laserpointer ist ein Klasse 1 Laserprodukt für Endverbraucher, das der EN50689:2021 entspricht. Bei unbeabsichtigter Verwendung des Geräts oder bei Beschädigung des Gehäuses kann es zu gefährlicher Strahlenbelastung kommen. Nicht direkt in die Lichtquelle blicken. Die Laserröhre darf nicht modifiziert oder zerlegt werden.

## Das Einlegen und Wechseln der Batterien

Der Laserpointer funktioniert mit 2 AAA Batterien 1,5V (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube des Batteriefachs am Ende des Laserpointers abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist die Schraube wieder auf den Laserpointer aufzusetzen und festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



### BATTERIESICHERHEITSHINWEISE:

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, sind folgende Hinweise zu beachten:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.


Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

Wenn ihr zu „ACTIVITY® LASERSHOW“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)  
Adresse bitte aufbewahren

Du findest uns auf:



 Das Produkt entspricht den geltenden europäischen Richtlinien und Verordnungen.