

TEACHING BY GAMING

Toolkit für Pädagogen

Dieses Toolkit ist ein pädagogisches Werkzeug, das Pädagogen und Erwachsenenbildungseinrichtungen die Möglichkeit bietet, eigene Spiele und Inhalte auf partizipative Weise zu erstellen.

Es ist so konzipiert, dass es an nahezu jedes Thema angepasst werden kann. Das Toolkit ermöglicht es Pädagogen auch, Schülern die Mechanismen hinter Spielen wie klare Ziele, Aufgaben, Herausforderungen, Punkte, Belohnungen oder sofortiges Feedback zu vermitteln.

Das Toolkit kann kostenlos verwendet werden, um eigene Spiele zu entwerfen, auszudrucken und damit zu spielen, um sich inspirieren zu lassen oder um andere Möglichkeiten zu finden.

Viel Spaß beim Spielen!

Weitere Informationen finden Sie unter teachingbygaming.eu

GEBRAUCHSANWEISUNG

Das TBG-Toolkit wurde für Pädagogen entwickelt, um sie bei der Entwicklung ihrer eigenen Spiele für ihre eigene pädagogische Praxis zu unterstützen. Das Toolkit besteht aus:

- 3 Aufgabenblätter: Definiere, Entwurf und Versuch
- Plättchen, in 11 Kategorien
- Aufgabenkarten

Für den Prototyp benötigen Sie außerdem:

- Papier, Schere, Stifte, Buntstifte, Kleber, etc.
- Spielkomponenten für deinen Prototyp, selbst hergestellt oder gekauft: Würfel, Spielsteine, Spielgeld, etc.

Wie wird das Toolkit hergestellt?

- Drucken Sie die 3 Aufgabenblätter auf weißem A4-Papier aus.
- Drucken Sie die Zuordnungskarten auf weißem A4-Papier aus, doppelseitig, und schneiden Sie sie zu Karten im A6-Format aus.

Wie man das Toolkit benutzt

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Toolkit zu nutzen. Nutzen Sie es nach Belieben! Wir haben einige Vorschläge, die auf dem Zweck des Toolkits basieren:

1. Lernen Sie, wie man Spiele macht

Beginnen Sie mit Aufgabenkarte 1 und arbeiten Sie sich durch die Karten. Folgen Sie den Anweisungen und machen Sie die Übungen. Sie können dies in einer Gruppe oder alleine tun. Am Ende der Karten werden Sie ein grundlegendes Verständnis von Spieldesign haben und Ihre eigenen Spiele entworfen haben.

2. Entwerfen Sie Ihre eigenen Spiele

Nimm die 3 Aufgabenblätter und die Plättchen. Beginnen Sie mit dem Aufgabenblatt „Definieren“ und folgen Sie den Anweisungen von 1 - 3 auf dem Aufgabenblatt. Wenn du fertig bist, nimm das Aufgabenblatt „Entwerfen“ und befolge die Schritte 4 - 6 und dann

das Aufgabenblatt „Entwerfen“ mit den Schritten 7 - 12. Nach dem letzten Aufgabenblatt hast du dein eigenes Spiel entworfen und gespielt!

3. Benutzen Sie die Plättchen

Nimm die Plättchen. Bilden Sie Stapel aus den verschiedenen Kategorien. Beginnen Sie mit Kategorie 1. Lesen Sie den Text auf dem Startplättchen: Das sind Informationen über die Kategorie. Verwenden Sie die restlichen Kärtchen als Inspiration, um die erste Kategorie zu definieren. Wenn die Plättchen einseitig bedruckt sind, verwenden Sie die leeren Rückseiten der Plättchen, um Ihren eigenen Text zu schreiben. Wenn die Plättchen beidseitig bedruckt sind, verwende die leeren Plättchen. Wenn du fertig bist, lies die nächsten Kategorien und entscheide, welche die nächste ist. Ihr müsst nicht unbedingt von 1 bis 11 gehen, aber es hilft bei der Entscheidungsfindung.

SUBJECT

?

Worüber handelt es sich in dem Spiel?

1

SUBJECT

EUROPÄISCHE WERTE

1

SUBJECT

VIelfALT UND INKLUSION

1

SUBJECT

KATZEN

1

SUBJECT

TEAMARBEIT

1

SUBJECT

EIN MODEL NAMENS:

1

SUBJECT

EUROPÄISCHE WERTE

Was ist Europa, Geschichte, Kultur, Menschen, Regeln, Institutionen, Werte, Reisen, Arbeiten, Leben.

1

SUBJECT

Siehe Beispiele von Themen für Spiele, wirklich jedes Thema kann in ein Spiel und eine spielbare Erfahrung verwandelt werden.

1

SUBJECT

KATZEN

Sich um Katzen kümmern, etwas über sie lernen, eine Katze sein, Katzen als Spielfiguren.

1

SUBJECT

VIELFALT & INKLUSION

Was ist Vielfalt? Oder Inklusion? Wie kann man integrativ sein? Wie erkennt man, wenn man nicht integrativ ist?

1

SUBJECT

EIN MODEL NAMENS:

Was ist Modell XYZ, was sind die Elemente, wie arbeitet man mit diesem Modell?

1

SUBJECT

TEAMARBEIT

Alles über das Team: Wie funktioniert das Team, was sind gute Teams, wie arbeitet man zusammen, wie lernt man sich kennen, wie überwindet man Konflikte.

1

THEMA

?

Was ist die Geschichte,
die Welt, die Grafik und
die Erzählung Ihres
Spiels?

2

THEMA

PIRATEN

2

THEMA

**WILDER
WESTEN**

2

THEMA

DAS BÜRO

2

THEMA

SCI-FI

2

THEMA

NATUR

2

THEMA

PIRATEN

Schatztruhen, Meer,
Matrosen, Papageien,
Goldmünzen, Rum, Seekrieg,
Kanonen, ahoi!

2

THEMA

Finde Inspirationen in
Büchern, Kunst,
Fernsehserien oder
anderen Spielen. Ein
Thema wird durch
Spielaktionen, Kunst und
Geschichte verstärkt und
hilft, das Spiel zu spielen.
Spieler neigen dazu, ein
Thema unterschiedlich zu
bewerten.

2

THEMA

DAS BÜRO

Arbeit, seltsame Kollegen,
Geld, seltsame Regeln,
furchtbare Chefs, Pendeln,
der tägliche Trott.

2

THEMA

WILDER WESTEN

Saloons, Schießen, Trinken,
Glücksspiel, Kühe, Hüte,
Pferde, Sporen, Grenze,
Zugüberfälle, Gesetzlose.

2

THEMA

NATUR

Bäume, Wiesen, Gärten,
Vulkane, Vögel, Insekten,
Gartenarbeit, Bergbau,
Pflanzung.

2

THEMA

SCI-FI

Raumschiffe, Planeten,
Weltraum, Zukunft,
Zeitreisen, Laserwaffen,
Außerirdische.

2

LERNZIELE

?

Was müssen die Spielerinnen und Spieler beim Spielen Ihres Spiels lernen?

3

LERNZIELE

WISSEN

3

LERNZIELE

EINSTELLUNG

3

LERNZIELE

VERHALTEN

3

LERNZIELE

VERSTEHEN

3

LERNZIELE

ZUSAMMENARBEIT

3

LERNZIELE

WISSEN

Alle Ziele, bei denen die Spieler etwas über ein neues oder verändertes Thema, Modell oder Verfahren lernen müssen.

3

LERNZIELE

Ein angewandtes oder ernsthaftes Spiel wird gespielt, um etwas zu lernen. Das kann alles sein: neues Wissen, eine andere Einstellung oder ein besseres Verhalten. Es ist sehr wichtig, diese Ziele im Voraus zu definieren und ausgiebig zu testen.

3

LERNZIELE

VERHALTEN

Alle Ziele, die von den Spielern verlangen, dass sie ihr Verhalten in Bezug auf bestimmte Themen ausdrücken, entdecken, erkennen und/oder ändern.

3

LERNZIELE

EINSTELLUNG

Alle Ziele, die von den Spielern verlangen, dass sie ihre Einstellung zu bestimmten Themen ausdrücken, entdecken, erkennen und/oder ändern.

3

LERNZIELE

ZUSAMMENARBEIT

Alle Ziele, bei denen die Spieler zusammenarbeiten (lernen) müssen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

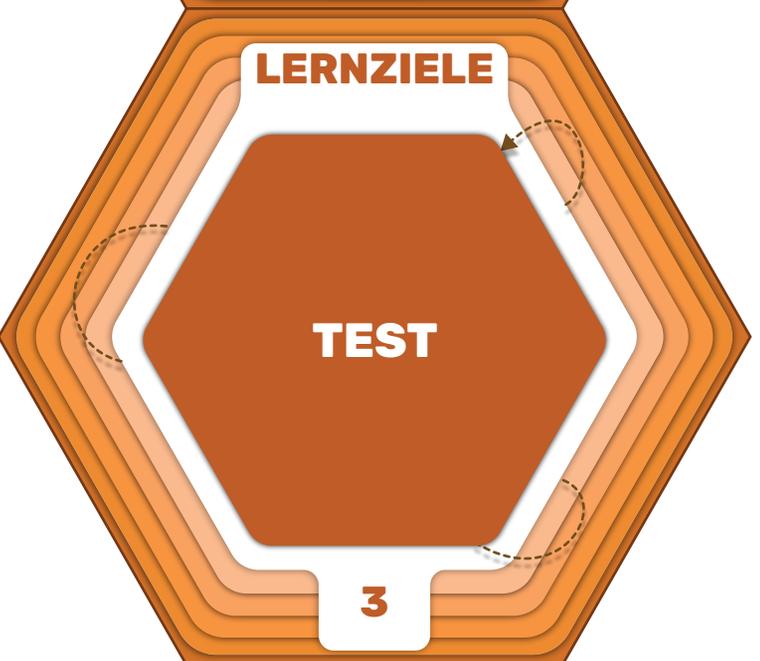
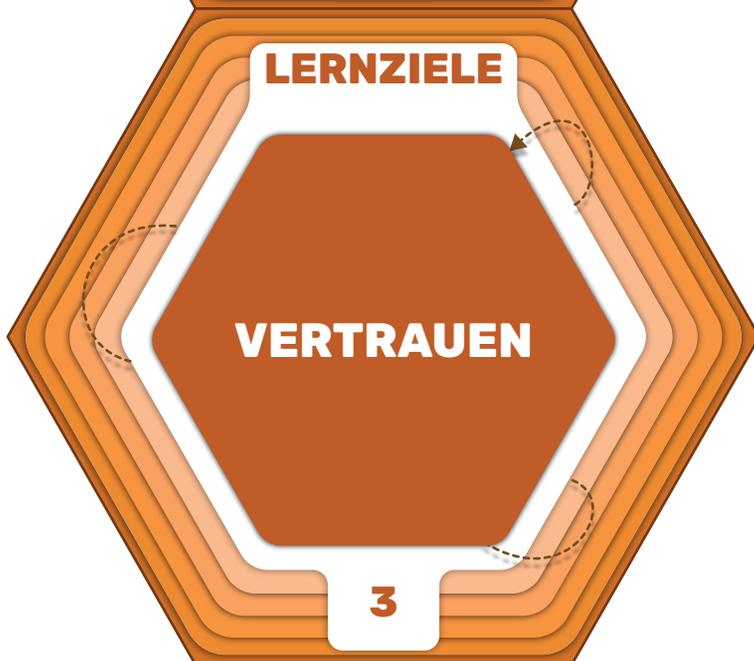
3

LERNZIELE

VERSTEHEN

Alle Ziele, die den Spielern helfen, alles zu verstehen, was sie verstehen sollen, seien es Fakten über ein neues Thema oder eine Einstellung oder ein Verhalten.

3



LERNZIELE

VERÄNDERUNG

Alle Ziele, bei denen die Spieler etwas ändern müssen, von ihrem eigenen Verhalten über die Abläufe in ihrem Unternehmen bis hin zur Gruppendynamik und dem Ausfüllen von Formularen und so weiter.

3

LERNZIELE

GEGENSEITIGES KENNENLERNEN

Alle Ziele, bei denen die Spieler mehr Wissen über die anderen Spieler erwerben müssen.

3

LERNZIELE

KOMMUNIKATION

Alle Ziele, bei denen die Spieler (lernen müssen), miteinander oder mit anderen über Themen zu kommunizieren, bei denen die Kommunikation als Problem angesehen wird.

3

LERNZIELE

PROBLEME LÖSEN

Alle Ziele, bei denen die Spieler ein Problem lösen müssen, von kleinen bis zu größeren Problemen, von realen bis zu fiktiven Problemen.

3

LERNZIELE

TEST

Ziel des Spiels ist es, ein neues System, einen Arbeitsablauf, eine Politik oder eine Organisation zu testen. Oder jeden einzelnen Spieler auf seine Fähigkeiten zu testen.

3

LERNZIELE

VERTRAUEN

Es wird davon ausgegangen, dass jeder Spieler die (gemeinsamen) Strategien der anderen Spieler kennt, und dass niemand etwas davon hat, wenn er nur seine eigene Strategie ändert.

3

SPIELEORT

?

Where and how is your game played

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. A large question mark is in the center. Below it is the text "Where and how is your game played". At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

ALLEINE

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. The word "ALLEINE" is in the center. At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

GRUPPE

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. The word "GRUPPE" is in the center. At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

ONLINE

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. The word "ONLINE" is in the center. At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

OFFLINE

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. The word "OFFLINE" is in the center. At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

DRAUßEN

4

A hexagonal card with a white center and a red border. The word "SPIELEORT" is at the top. The word "DRAUßEN" is in the center. At the bottom is the number "4".

SPIELEORT

ALLEINE

Wenn man alleine spielt, gibt es keine anderen Spieler, die die Aktion in Gang bringen oder ein soziales Element bieten.

4

SPIELEORT

Der Ort und die Art, wie das Spiel gespielt wird. Unterschiedliche Spielräume erfordern unterschiedliche Arten von Spielen, Aktionen, Regeln und so weiter. Die Umgebung und die Menschen haben einen tiefgreifenden Einfluss darauf, wie das Spiel gespielt wird.

4

SPIELEORT

ONLINE

Für ein Online-Spiel braucht man eine funktionierende WLAN-Verbindung und ein Gerät. Einige Spiele können in einem gemischten Raum gespielt werden: ein Teil der Gruppe spielt an einem Tisch, der andere Teil zu Hause an einem Gerät.

4

SPIELEORT

GRUPPE

In Gruppen von 4-5 Personen ist die soziale Interaktion einfacher, in kleineren Gruppen ist sie schwieriger. Größere Gruppen können aufgeteilt werden und miteinander konkurrieren.

4

SPIELEORT

DRAUßEN

Wenn ein Spiel im Freien gespielt wird, müssen Sie dafür sorgen, dass Ihr Spiel „draußen“ ist: Wetter, Sicht, Größe usw. Es hilft, die Spieler in Bewegung zu bringen.

4

SPIELEORT

OFFLINE

Auf einem Tisch, einem Boden, einem Raum, in einem Haus, einem Klassenzimmer oder einem Büro. Keine Geräte, nur die Spieler und das Spiel.

4



SPIELEORT

KLASSENZIMMER

Es gelten die Schulregeln. Wie viele Spieler? Wie können Gruppen gebildet werden? Wie lange dauern die Unterrichtsstunden? Wie groß ist die Aufmerksamkeitsspanne der Schüler/Studenten?

4

SPIELEORT

ARBEITSBEREICH

Es gelten die Regeln des Büros. Wo wird das Spiel gespielt? Im Büro? Wie groß? Kantine? Besprechungsraum? Wie hoch ist der Lärmpegel? Stören Sie Ihre Kollegen?

4

SPIELEORT

VIRTUELL

Ein virtuelles Spiel wird auf einem VR-Gerät gespielt. Wo wird das Spiel gespielt? Wie viele Geräte gibt es? Nicht jeder ist an VR gewöhnt oder mag sie. Menschen können sich unwohl fühlen oder Angst haben.

4

SPIELEORT

HOME

Spiele, die zu Hause gespielt werden, werden in der Regel mit der Familie und/oder mit Freunden an einem Tisch oder auf einer Couch gespielt.

4

SPIELEORT

SITTING

Gespielt wird an einem Tisch mit den Spielkomponenten. Aber auch auf Sofas, Stühlen im Kreis, auf dem Boden rund um ein Lagerfeuer.

4

SPIELEORT

MOVING

Gespielt wird in Bewegung. Verwenden Sie Schlüsselbänder, Körbe, Tische, auf denen sie spielen können, und Stühle. Wenn Sie draußen spielen, verwenden Sie mobile Spielelemente oder sprühen Sie QR-Codes oder...

4

SPIELER

?

Wer spielt das Spiel?

5

SPIELER

KINDER

5

SPIELER

TEENS

5

SPIELER

JUNGE ERWACHSENE

5

SPIELER

ERWACHSENE

5

SPIELER

SENIOREN

5

SPIELER

0 - 12

Beaufsichtigung durch Erwachsene. Jedes Alter bringt neue Möglichkeiten und Einschränkungen mit sich. Begrenzung der Bildschirmzeit. Enthusiastisch, laut, spielerisch. Zuhause, auf dem Spielplatz, in der Schule.

5

SPIELER

Die Leute, die Ihre Spiele spielen: Die Altersgruppe spielt eine große Rolle, aber auch, ob die Spieler Ihr Spiel für sich selbst spielen wollen oder weil es in einem Klassenzimmer oder am Arbeitsplatz vorgeschrieben ist. Und: Mögen sie überhaupt Spiele?

5

SPIELER

18 - 25

Freunde, Arbeitskollegen
Schule, Studium oder neuer Job.
Sie leben zu Hause oder mit Mitbewohnern.
Denken über Karriere, Leben und Beziehungen nach.

5

SPIELER

10 - 18

Rasche Veränderungen in Körper und Gehirn, die Pubertät trifft (hart), Sexualität, Identität, emotionale und soziale Regulierung, alles ist im Fluss.

5

SPIELER

60 - 80 AND BEYOND

Ende des Arbeitslebens. Gewohnheiten und Lebensbedingungen weitgehend festgelegt. Großeltern. Schwierigkeiten im Alter: gesundheitliche, kognitive und physische Probleme.

5

SPIELER

25 - 60

Erste richtige Jobs, Karrierewechsel, Familienleben, Kinder, Pflege der Eltern, Vereinbarkeit von Beruf und Familie, Klärung von Werten und Identität.

5



SPIELER

FREIWILLIG

Intrinsische Motivation, Spiele zu spielen. Finden Sie diese Spieler in schwierigen Umgebungen, wie z. B. im Büro. Sie werden Ihnen helfen, das Spiel zu spielen und mit ihrem Enthusiasmus zu helfen.

5

SPIELER

GEMISCHTE GRUPPEN

Eine Familie oder eine Gruppe von Arbeitskollegen. Achten Sie besonders darauf, Gemeinsamkeiten zu finden, damit es allen Spielern mit unterschiedlichem Hintergrund und Wissensstand Spaß macht.

5

SPIELER

LIEBEN

Sie mögen/lieben Spiele, aber nicht unbedingt Ihre. Machen Sie einen kurzen Test und fragen Sie, ob sie Spiele mögen/lieben. Wenn ja, warum und welche Art. Berücksichtigen Sie diese Antworten bei der Auswahl Ihres Designs.

5

SPIELER

VERPFLICHTEND

Die Spieler müssen extrinsisch motiviert werden. Belohnungen, unterhaltsames Gameplay, soziale Interaktion, gutes Essen und schöne Komponenten helfen dabei. Dennoch werden nicht alle die Erfahrung lieben.

5

SPIELER

NEUTRAL

Lernen Sie Ihre Spieler kennen. Fragen Sie, ob sie Spiele mögen/lieben. Wenn ja, warum und welche Art. Wenn nicht, warum. Berücksichtigen Sie diese Antworten bei der Auswahl Ihres Designs.

5

PLAYERS

HASSEN

Lernen Sie Ihre Spieler kennen. Fragen Sie, warum sie Spiele nicht mögen/hassen. Welche Art, welche Geschichte. Berücksichtigen Sie diese Antworten bei Ihren Designentscheidungen.

5

**SPIEL
VERHALTEN**

?

Wie sollen sich die
Spieler während des
Spiels verhalten?

6

**SPIEL
VERHALTEN**

KONKURRENZ

6

**SPIEL
VERHALTEN**

**ZUSAMMEN-
ARBEIT**

6

**SPIEL
VERHALTEN**

**RISIKEN
EINGEHEN**

6

**SPIEL
VERHALTEN**

**STRATEGIEN
DEFINIEREN**

6

**SPIEL
VERHALTEN**

LACHEN

6

SPIEL VERHALTEN

KONKURRENZ

Spieler gegeneinander, allein oder in Teams. Die Spieler werden wettbewerbsorientiert, wenn es um den Gewinn von Preisen geht. Vorsicht: Möglichkeit von Betrug und aggressivem Spielverhalten.

6

SPIEL VERHALTEN

Dieses Verhalten ist zum Teil eine Folge der Entscheidungen des Spieldesigns, der Aktionen und Regeln des Spiels und des Zusammenspiels mit anderen Spielern. Testen Sie immer. Vorsicht, Spieler können und werden sich unvorhersehbar verhalten.

6

SPIEL VERHALTEN

RISIKEN EINGEHEN

Belohnen Sie risikofreudiges Verhalten mit mehr Punkten oder größeren Preisen. Bieten Sie spannende und sichere Spielmöglichkeiten mit unterschiedlichen Belohnungen. Je höher das Risiko, desto höher die Belohnung.

6

SPIEL VERHALTEN

ZUSAMMENARBEIT

Stellen Sie den Spielern Aufgaben und Möglichkeiten zur Verfügung, bei denen sie zusammenarbeiten müssen. Verschiedene Rollen oder unterschiedliche Fähigkeiten, oder das Ziel ist zu groß oder zu schwierig für nur eine Person.

6

SPIEL VERHALTEN

LACHEN

Soziale Spiele, bei denen die Spieler alberne oder peinliche Dinge tun müssen, der Einsatz von Humor in Texten, übertriebenes Artwork - all das trägt dazu bei, die Spieler zum Lachen zu bringen.

6

SPIEL VERHALTEN

STRATEGIEN DEFINIEREN

Es muss verschiedene Möglichkeiten geben, das Ziel zu erreichen. Bieten Sie Optionen an und überlegen Sie sich interessante Wege, wie das Spielziel erreicht werden kann.

6



SPIEL VERHALTEN

DENKEN

Bringen Sie die Spieler dazu, über ihre Aktionen und Strategien oder das Thema des Spiels nachzudenken. Einige Spieler können sehr lange brauchen, um eine Entscheidung zu treffen.

6

SPIEL VERHALTEN

DISKUSSION

Dies kann dadurch verbessert werden, dass man den Spielern offene Fragen stellt oder sie in verschiedene Rollen schlüpfen lässt, in denen sie zusammenarbeiten müssen, um das Spielziel zu erreichen

6

SPIEL VERHALTEN

SCHUMMELN

Das passiert automatisch, wenn die Regeln unklar sind oder wenn die Spieler denken, dass sie damit durchkommen: Spielmaterial (Geld) zu stehlen, wenn niemand hinsieht oder schlechte Ergebnisse im kooperativen Spiel zu vernachlässigen, das passiert. Sehr oft.

6

SPIEL VERHALTEN

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Je mehr Optionen und Wahlmöglichkeiten ein Spiel bietet, desto mehr Spieler werden Entscheidungen treffen.

6

SPIEL VERHALTEN

BETRÜGEN

Versteckte Ziele, geheime Informationen, keine Notwendigkeit, Karten zu zeigen - all das trägt dazu bei, dass sich die Spieler gegenseitig verraten. Aber Vorsicht: Die Spieler können das persönlich nehmen.

6

SPIEL VERHALTEN

HELFEN

Wenn es eine Rolle gibt, die speziell die Aufgabe hat, anderen zu helfen, signalisiert sie, dass Hilfe nötig und notwendig ist, um das Ende des Spiels zu erreichen und als Team zu gewinnen.

6

SPIEL ZIEL



Die Ziele des Spiels. Die Spieler wollen wissen: Wann gewinne oder verliere ich dieses Spiel?

7

SPIEL ZIEL

SEI ERSTE/R

Sei der Erste, der das Ziel erreicht, erreiche die zugewiesene Punktzahl vor dem Ende des Spiels, erreiche das Ende der Geschichte, komme über die Ziellinie. Sei einfach der Erste.

7

SPIEL ZIEL

LÖSE DAS RÄTSEL

Lösen Sie das/die Rätsel, die kleineren Rätsel, die Teil des Spiels sind, oder das große Endspielrätsel.

7

SPIEL ZIEL

HÖCHSTE PUNKTZAHL

Eine sehr häufige Art, die meisten Brettspiele zu gewinnen. Kann dazu führen, dass die Spieler auf Punkte fixiert sind und nur noch um Punkte spielen und während des Spiels über nichts anderes mehr reden wollen.

7

SPIEL ZIEL

GRÖßTE FLÄCHE

Erhalte mehr Platz für dich oder dein Team. Eine hart umkämpfte Art von Spielziel, bei dem die Spieler dazu neigen, sehr weit zu gehen, um ein größeres Gebiet als ihre Nachbarn zu gewinnen.

7

SPIEL ZIEL

(VERSTECKTE) MISSION

Schließe eine oder mehrere Missionen ab, um das Spiel zu beenden. Die Missionen können von allen Spielern geteilt werden oder spieler- bzw. rollenspezifisch, offen und/oder versteckt sein.

7

SPIEL ZIEL

SEI ERSTE/R

7

SPIEL ZIEL

Unterschiedliche Ziele führen zu unterschiedlichem Spielerverhalten. Der Erste sein? Die Spieler werden konkurrenzfähig sein. Gemeinsam gewinnen? Sie werden zusammenarbeiten.

7

SPIEL ZIEL

HÖCHSTE PUNKTZAHL

7

SPIEL ZIEL

LÖSE DAS RÄTZEL

7

SPIEL ZIEL

(VERSTECKTE) MISSION

7

SPIEL ZIEL

GRÖBTE FLÄCHE

7

SPIEL ZIEL

LETZTE PERSON

When all players are eliminated and just one is left, the game ends. Players don't need to win, they just need to not lose.

7

SPIEL ZIEL

EROBERE

Sie und/oder Ihr Team gewinnen, wenn Sie dem anderen Team eine bestimmte Sache wegnehmen: eine Flagge, eine Königin usw. Das weckt bei den Spielern ein sehr wettbewerbsorientiertes und defensives Verhalten.

7

SPIEL ZIEL

EINE GESCHICHTE BEENDEN

Erreichen Sie das Ende einer Geschichte oder vielleicht sogar einer Reihe von Geschichten in Form einer Kampagne. Die Geschichte kann vorformuliert und vorhanden sein oder von den Spielern selbst ausgedacht werden.

7

SPIEL ZIEL

KOLLEKTION

Sammeln: Sätze von Karten, Würfeln, Spielsteinen. Bei manchen Spielen ist dies das einzige Ziel (man muss sie alle fangen), bei anderen Spielen ist dies ein Mittel, um das Ende des Spiels zu erreichen: Wenn man genug von Typ x gesammelt hat, endet das Spiel.

7

SPIEL ZIEL

GLÜCK

Würfeln Sie, drehen Sie das Glücksrad oder ziehen Sie eine Karte.
Dann entscheidet der Spieler, was er mit dem Ergebnis machen will, wie bei Yahtzee.

7

SPIEL ZIEL

MEISTE STIMMEN

Bist du der Werwolf? Oder der heimliche Attentäter? Bei sozialen Partyspielen entscheidet die Abstimmung darüber, wer gewinnt oder verliert. Durch Fingerzeigen, Daumen hoch oder runter, Stimmchips, Spielkarten und so weiter.

7

SPIEL ZIEL

EROBERE DIE FLAGGE

7

SPIEL ZIEL

LETZTE PERSON

7

SPIEL ZIEL

KOLLEKTION

7

SPIEL ZIEL

EINE GESCHICHTE BEENDEN

7

SPIEL ZIEL

MEISTE STIMMEN

7

SPIEL ZIEL

GLÜCK

7

SPAß



Was macht an
Ihrem Spiel
Spaß?

8

SPAß

SINNE

Die Spieler lieben Ihr Spiel,
weil es ein Vergnügen für
die Sinne ist: schöne Optik,
tolles Sounddesign,
ausgefallene Komponenten,
große Boxen, Kunstwerke,
Explosionen usw.

8

SPAß

HERAUSFORDERUNG

Die Spieler lieben die
Herausforderungen im
Spiel. Hindernisse zu
überwinden, Probleme zu
lösen, Antworten auf Rätsel
zu finden. Herausforderung
ist nicht gleichbedeutend
mit Schwierigkeit.

8

SPAß

FANTASIE

Die Spieler können in dem
Spiel ihre Fantasie
ausleben. Sei ein Soldat in
einem Kriegsspiel oder ein
Manager in einem
Fußballspiel. Sei, was immer
du dir vorstellen kannst.

8

SPAß

NARRATIV

Die Spieler wollen einer
Erzählung folgen. Hier dreht
sich alles um die Geschichte.
Das kann eine lineare
Geschichte sein oder eine Art
„Wähle dein eigenes
Abenteuer“. Die Leute wollen
wissen, was als nächstes
passiert.

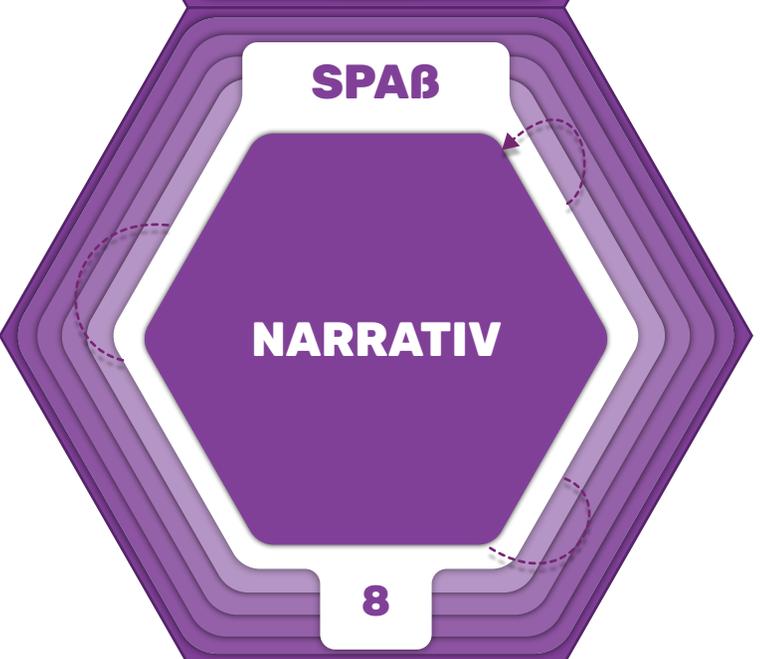
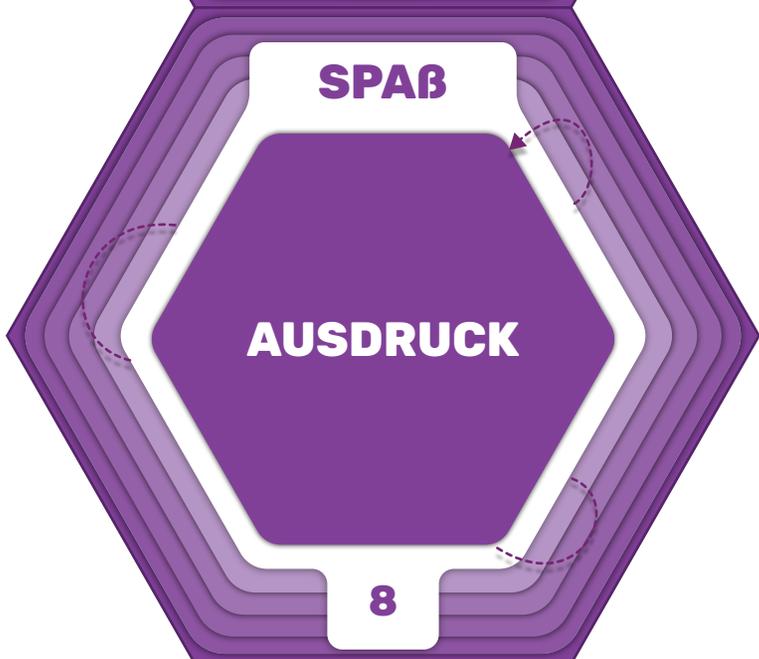
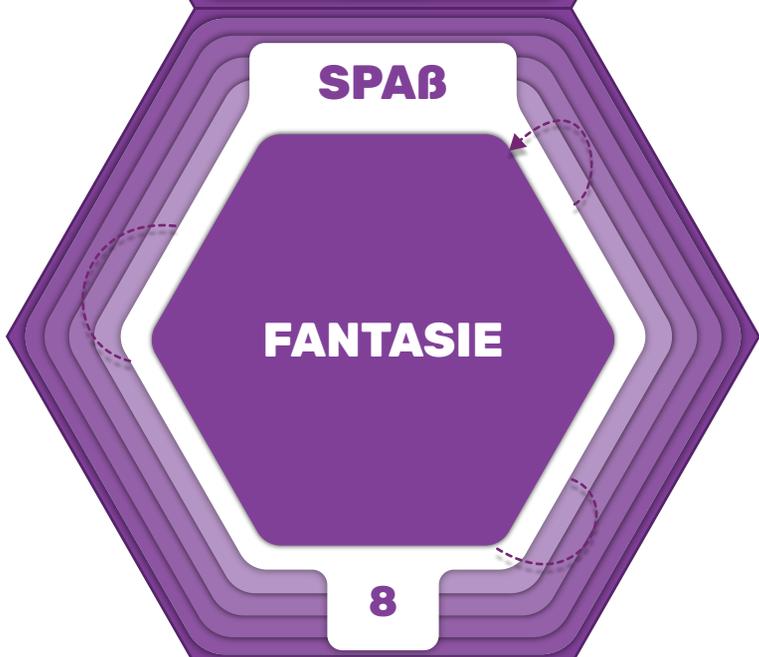
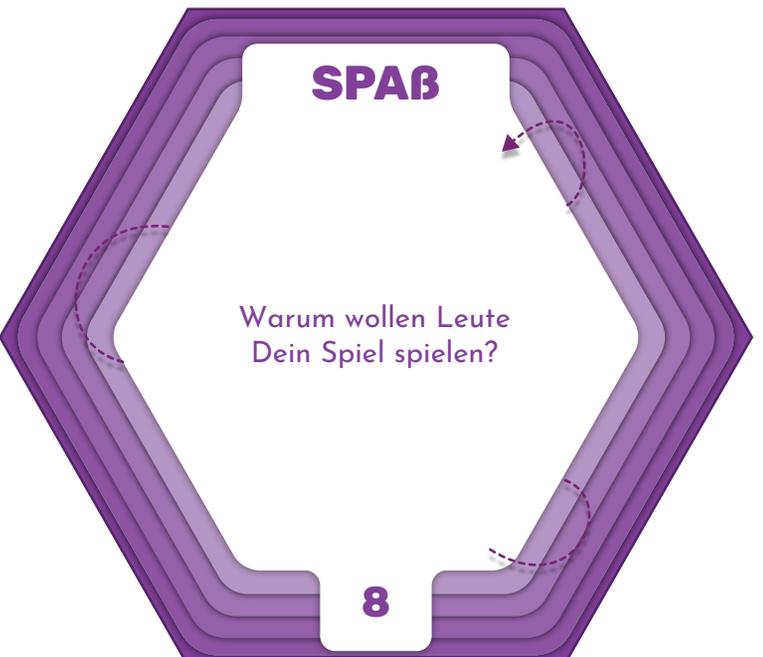
8

SPAß

AUSDRUCK

Die Spieler können sich selbst
und/oder ihre Kreativität in
Ihrem Spiel ausdrücken. Sie
finden originelle Lösungen
und spielen auf eine Weise,
die ihre Persönlichkeit
widerspiegelt. Anpassen,
kreieren, originell sein.

8



SPAB

ZEITVERTREIB

Die Spieler wollen ihre Zeit in einem anderen Kopf verbringen. Sie wiederholen dieselben Aktionen, führen einfache Aufgaben aus und schalten während des Spiels ab.

8

SPAB

ENTDECKUNG

Die Spielerinnen und Spieler wollen neue Dinge entdecken, neue Geschichten, neue Gebiete, neue Spielmechanismen, neue Dinge. Was passiert, wenn ich das tue? Was werde ich da drüben finden?

8

SPAB

GEMEINSCHAFT

Die Spieler wollen Teil einer Gruppe von Spielern sein und gemeinsam Herausforderungen meistern. Seien Sie in einem Clan, laden Sie Freunde ein, helfen Sie sich gegenseitig oder lösen Sie gemeinsam Rätsel.

8

SPAB

WETTBEWERB

Die Spieler wollen gegen andere Spieler oder gegen das Spiel antreten und haben nur ein Ziel: zu gewinnen! Spieler können bis zum Äußersten gehen, um zu gewinnen. Einschließlich Betrug.

8

SPAB

AKTION

Die Spieler wollen rasante Action, Überraschungen, Nervenkitzel, Chaos, Chaos und Explosionen. Es geht ihnen um die Spannung.

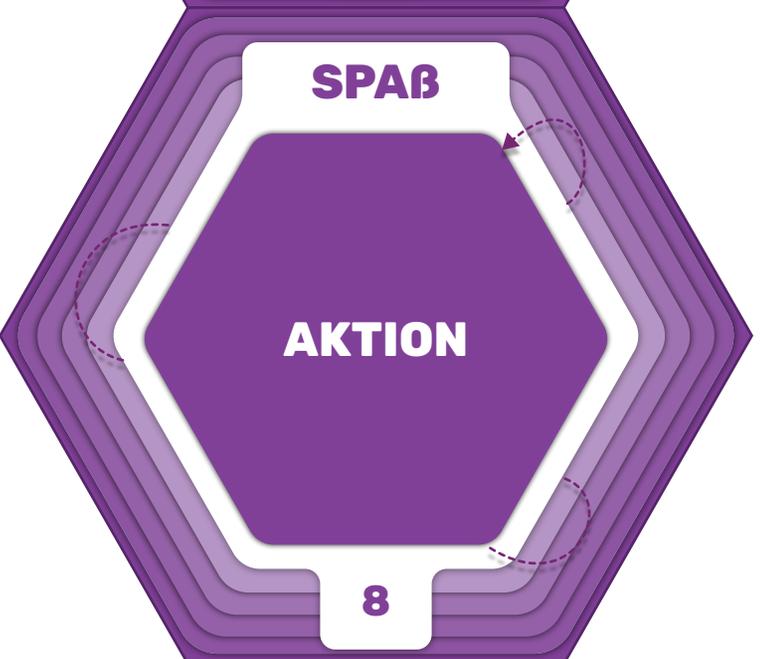
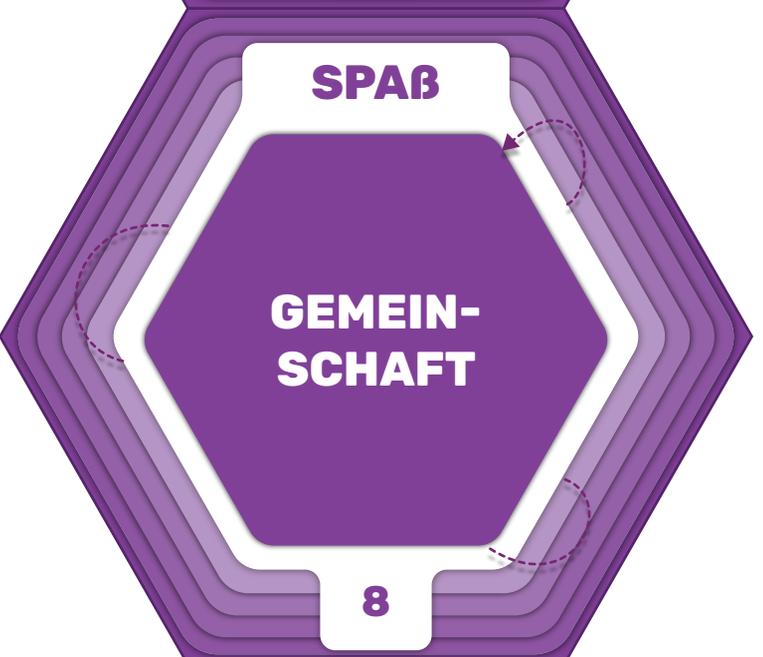
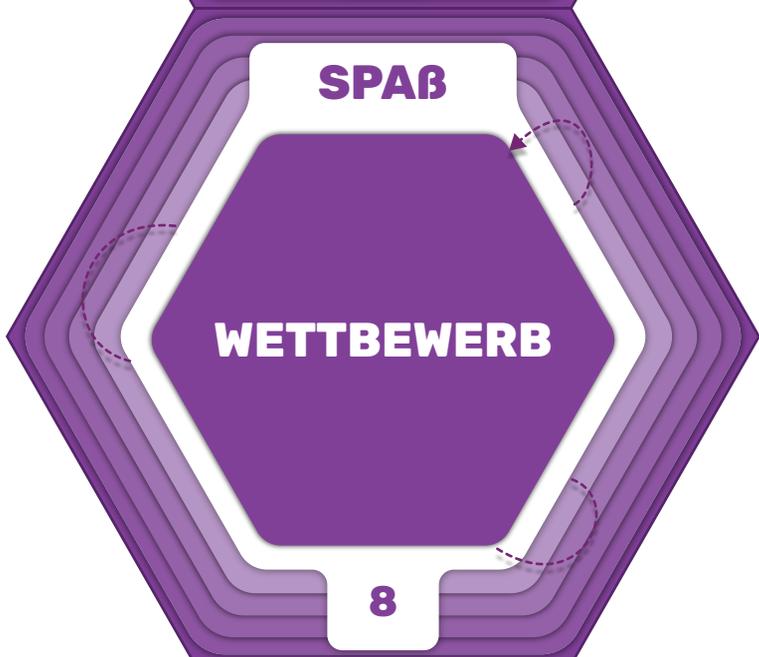
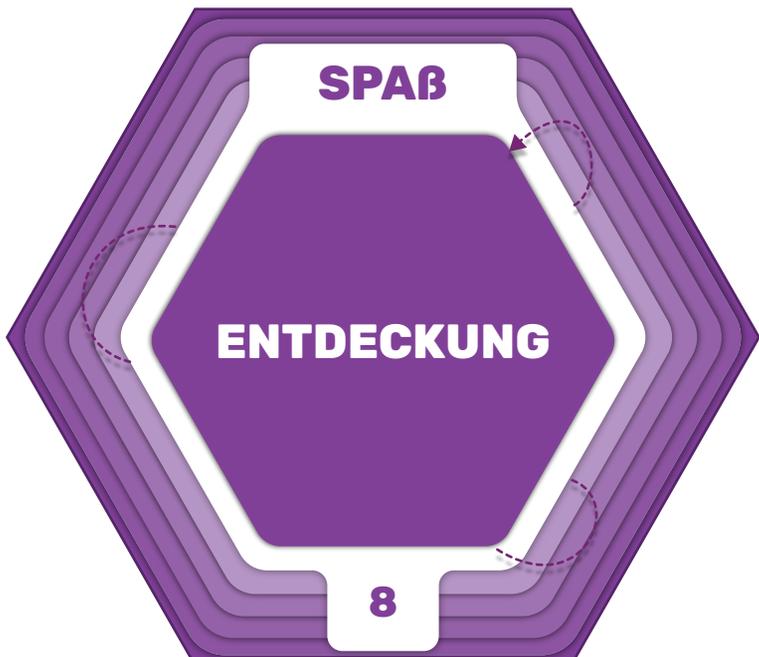
8

SPAB

LEISTUNG

Die Spieler wollen mehr: alles, was das Spiel zu bieten hat, abschließen oder der Beste sein, die mächtigste Figur oder Ausrüstung haben.

8



REGELN



Wie lauten die Regeln in Ihrem Spiel? Wie können die Spieler das Spielziel erreichen?

9

REGELN

**DU GEWINNST,
WENN...**

9

REGELN

**DU VERLIERST,
WENN ...**

9

REGELN

**DAS SPIEL IST
BEENDET WENN...**

9

REGELN

**EIN SPIELZUG
BESTEHT AUS ...**

9

REGELN

**DER ERSTE SPIELER
WIRD BESTIMMT
DURCH ...**

9

REGELN

**WIE MAN
GEWINNT**

9

REGELN

Regeln schaffen Hindernisse und Beschränkungen für das Spiel, Grenzen für die Erreichung des Ziels. Sie regen Kreativität und strategisches Denken an. Sie sollten für alle klar sein und im Voraus kommuniziert werden.

9

REGELN

**WIE DAS SPIEL
ENDET**

9

REGELN

**WIE MAN
VERLIERT**

9

REGELN

**WER IST DER
ERSTE?**

9

REGELN

**EIN SPIELER
IST AM ZUG**

9

REGELN

**SPIELER ERHALTEN
FEEDBACK, WIE ...**

9

REGELN

**IHR ZUG ENDET,
WENN ...**

9

REGELN

**SCHUMMELN
BEDEUTET ...**

9

REGELN

**SIE SIND (NICHT)
BERECHTIGT ...**

9

REGELN

**DIE SPIELZÜGE
WERDEN BESTIMMT
DURCH ...**

9

REGELN

**DAS ENDE DES
SPIELS WIRD
AUSGELÖST DURCH
...**

9

REGELN

**WIE MAN EINE
RUNDE
BEENDET**

9

REGELN

**WIE MAN
FEEDBACK
ERHÄLT**

9

REGELN

**WAS (NICHT)
ERLAUBT IST**

9

REGELN

**WAS IST
BETRUG?**

9

REGELN

**WIE ENDET
DAS SPIEL?**

9

REGELN

**WIE MAN SICH
ABWECHSELT**

9

AKTIONEN

Was können die Spieler in Ihrem Spiel TUN? Welche Aktionen können sie durchführen, um dem Spielziel näher zu kommen: würfeln, Karten spielen, abstimmen, bauen usw.

10

AKTIONEN

ROLLING DICE

Würfel werden für Glück und Zufall verwendet. Würfel gibt es in verschiedenen Größen: den klassischen D6 mit 6 Seiten, D12 mit 12 Seiten bis hin zu einem Würfel mit 100 Seiten. Zu viel Zufall kann sich unfair anfühlen, zu wenig Zufall kann sich langweilig anfühlen.

10

AKTIONEN

KARTEN SPIELEN

Das Kartenspiel ist eine der bekanntesten und ältesten Spielmechaniken. Karten können auf verschiedene Arten gespielt werden. Als Aktionen: eine spielen und eine nehmen oder eine spielen und die Aktion auf der Karte ausführen. Oder man kann sie als Vermögenswerte wie Geld verwenden.

10

AKTIONEN

ROLLEN UND BEWEGEN

Würfeln, an die Reihe kommen, einen Zug machen. Ein Klassiker unter den älteren Brettspielen. Verwenden Sie es sparsam, wenn Ihre Spieler Vertrautheit brauchen. Es gibt interessantere Möglichkeiten, über Spielzüge zu entscheiden oder sich innerhalb des Spiels zu bewegen.

10

AKTIONEN

KARTEN ENTWERFEN

Geben Sie ein Kartenspiel herum und lassen Sie die Spieler eine Karte auswählen. Dies fördert das strategische Denken, zwingt die Spieler, schnelle Entscheidungen zu treffen und dabei Synergien mit Karten, die sie bereits haben, zu berücksichtigen.

10

AKTIONEN

KAUFEN & VERKAUFEN

Kauf von Karten, Straßen, Häusern, Energie usw. Kaufen ist eine der wichtigsten Möglichkeiten, um in Spielen Ressourcen zu erhalten. Oft mit Spielgeld, aber auch mit anderen Ressourcen: 2 Holz für 1 Boot oder 3 Schafe für 1 Stück Stoff. Verkaufen ist das Gegenteil: Ressourcen gegen Geld oder andere Ressourcen tauschen.

10

AKTIONEN

WÜRFELN

10

AKTIONEN

?

Auch bekannt als
Spielmechanik.

10

AKTIONEN

**ROLLEN UND
BEWEGEN**

10

AKTIONEN

**KARTEN
SPIELEN**

10

AKTIONEN

**KAUFEN UND
VERKAUFEN**

10

AKTIONEN

**KARTEN
LEGEN**

10

AKTIONEN

BAUEN

Verwenden Sie Ressourcen, um in Spielen Dinge zu bauen: Häuser, Dörfer, Straßen, Motoren usw. Die Dinge, die du baust, helfen dabei, mehr oder spezialisierte Ressourcen zu bekommen. Ressourcen sammeln, bauen, neue Ressourcen sammeln, um mehr zu bauen.

10

AKTIONEN

VERHANDELN

Schafft eine soziale Komponente. Bringen Sie andere Spieler dazu, Ihnen Dinge zu billigen oder fairen Preisen zu geben - das hängt von Ihnen und Ihrer Spielergruppe ab. Einige Spieler lieben diese Art des Verhandeln, aber Vorsicht, nicht jeder fühlt sich mit dieser sozialen Dimension wohl.

10

AKTIONEN

VERMITTLUNG VON ARBEITSKRÄFTEN

Platziere einen Stein/Bauer oder ein Plättchen auf dem Spielbrett und führe die darauf beschriebene Aktion aus. Erfordert Planung und strategisches Denken. Einige Aktionen sind nur für 1 Spieler verfügbar, einige für mehrere.

10

AKTIONEN

PHYSISCHE MAßNAHMEN

Springen, sich bewegen, rennen, singen, improvisieren, werfen, auf einem Bein stehen, küssen, trinken und so weiter. Soziale Spiele bestehen aus einer Menge (meist peinlicher) Dinge, die man tun muss, um zu gewinnen.

10

AKTIONEN

ABSTIMMEN

Anonym oder offen über ein Ergebnis abstimmen. In einem Spiel wie Werwölfe kann das sehr lustig und auch etwas gemein sein, wenn alle Leute dafür stimmen, dass man der Werwolf ist. Die anonyme Stimmabgabe kann den Spielern die Möglichkeit geben, ihre unvoreingenommene Meinung zu äußern.

10

AKTIONEN

WÄHLEN

Wähle zwischen Karten, Spielern, Ergebnissen, Gegenständen, Ressourcen oder Aktionen. Die Entscheidungen können durch Karten, ein Geschichtenbuch oder andere Spieler diktiert werden.

10



KOMPONENTEN

?

Das Material im Spiel:
Würfel, Karten, Spiel-
steine, Spielbrett(e),
Miniaturen.

11

KOMPONENTEN

REGELBUCH

11

KOMPONENTEN

KARTEN

11

KOMPONENTEN

SPIELBRETT

11

KOMPONENTEN

WÜRFEL

11

KOMPONENTEN

**STIFT UND
PAPIER**

11

KOMPONENTEN

REGELBUCH

Für alle Erklärungen, die zum Verständnis des Spiels notwendig sind. Sollte leicht zu lesen sein und viele visuelle Hilfen für die Spieler enthalten. Kurz und knapp, aber vollständig.

11

KOMPONENTEN

Das macht einen großen Teil des Spielspaßes aus, und je schöner/besser die Qualität, desto besser. Die Spieler haben das Gefühl, dass Schönheit gleichbedeutend mit Spielspaß ist und sind eher bereit zu spielen.

11

KOMPONENTEN

SPIELBRETT

Eine große Tafel in der Mitte, kleinere Spielertafeln, viele Tafeln. Ein Spielbrett ist der Ort, an dem man Aktionen ausführt, Informationen liest oder Dinge aus dem Spiel sammelt, wie Karten/Tokens/Meples/Ressourcen.

11

KOMPONENTEN

KARTEN

Storykarten, Aktionskarten, Charakterkarten, Geldkarten, Ereigniskarten, was auch immer. Alles kann in eine Karte verwandelt werden.

11

KOMPONENTEN

PEN&PAPER

Für die Spieler, um Notizen zu machen, Berechnungen anzustellen, den Spielstand festzuhalten und Geschichten aufzuschreiben.

11

KOMPONENTEN

DICE

Würfel gibt es in allen Variationen: mit 4, 6, 8, 10, 12 und 20 Seiten, mit benutzerdefinierten Seiten sogar blanko. Bringt das Element des Glücks und der Überraschung in das Spiel.

11



KOMPONENTEN

GELD

Papiergeld, Kartengeld oder Geld in Form von Spielmarken: All das wird benötigt, um Dinge in Spielen zu kaufen und zu verkaufen oder um Punkte zu messen und eine Gewinnbedingung zu sein.

11

KOMPONENTEN

WERTMARKEN

Plättchen werden verwendet, um auf einer Wertungsleiste den Überblick zu behalten, sie zählen als Ressourcen oder werden verwendet, um Aktionen zu verfolgen. Es gibt sie in allen möglichen Geschmacksrichtungen, Sorten und Farben.

11

KOMPONENTEN

PLÄTTCHEN

Die Plättchen können wie in Catan ein modulares Spielbrett bilden oder wie in Carcassonne als Aktion gelegt werden. Sie können Teile von Gebäuden (oder Raumschiffen) oder eine komplette Wiese sein. Sehr vielseitig.

11

KOMPONENTEN

PFÄNDER

Sie gehören den Spielern und sind in verschiedenen Farben und Arten erhältlich. Sie werden für Aktionen verwendet oder sind Platzhalter auf Wertungsschienen. Meeple bedeutet Mein Volk und stammt ursprünglich aus dem Spiel Carcassonne.

11

KOMPONENTEN

APP/WEBSITE

Zum Erzählen von Geschichten, zum Festhalten des Spielstands, zur Unterstützung beim Aufbau, für neue Kampagnen, neue Herausforderungen, Musik und Input für Rätsel und Entscheidungen.

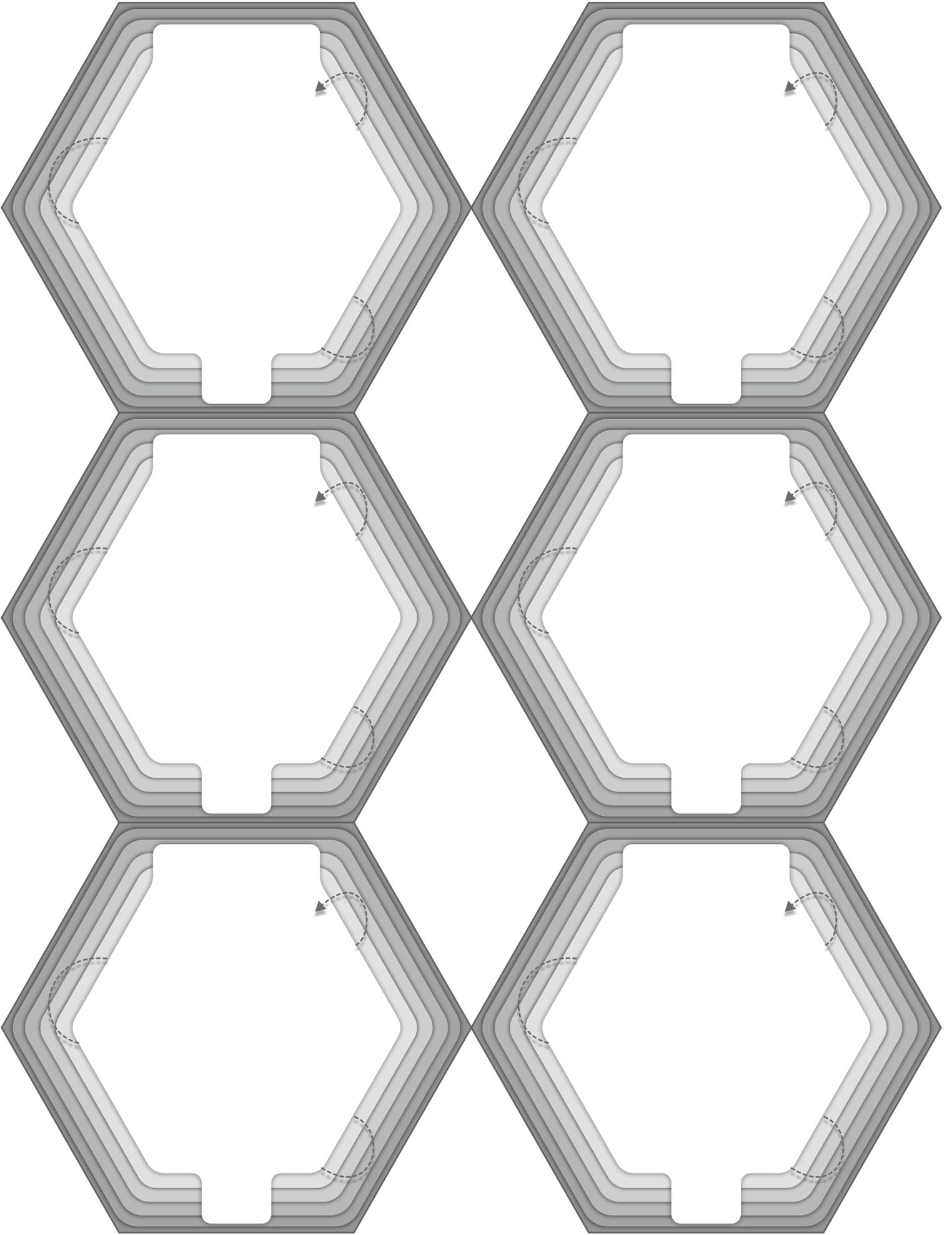
11

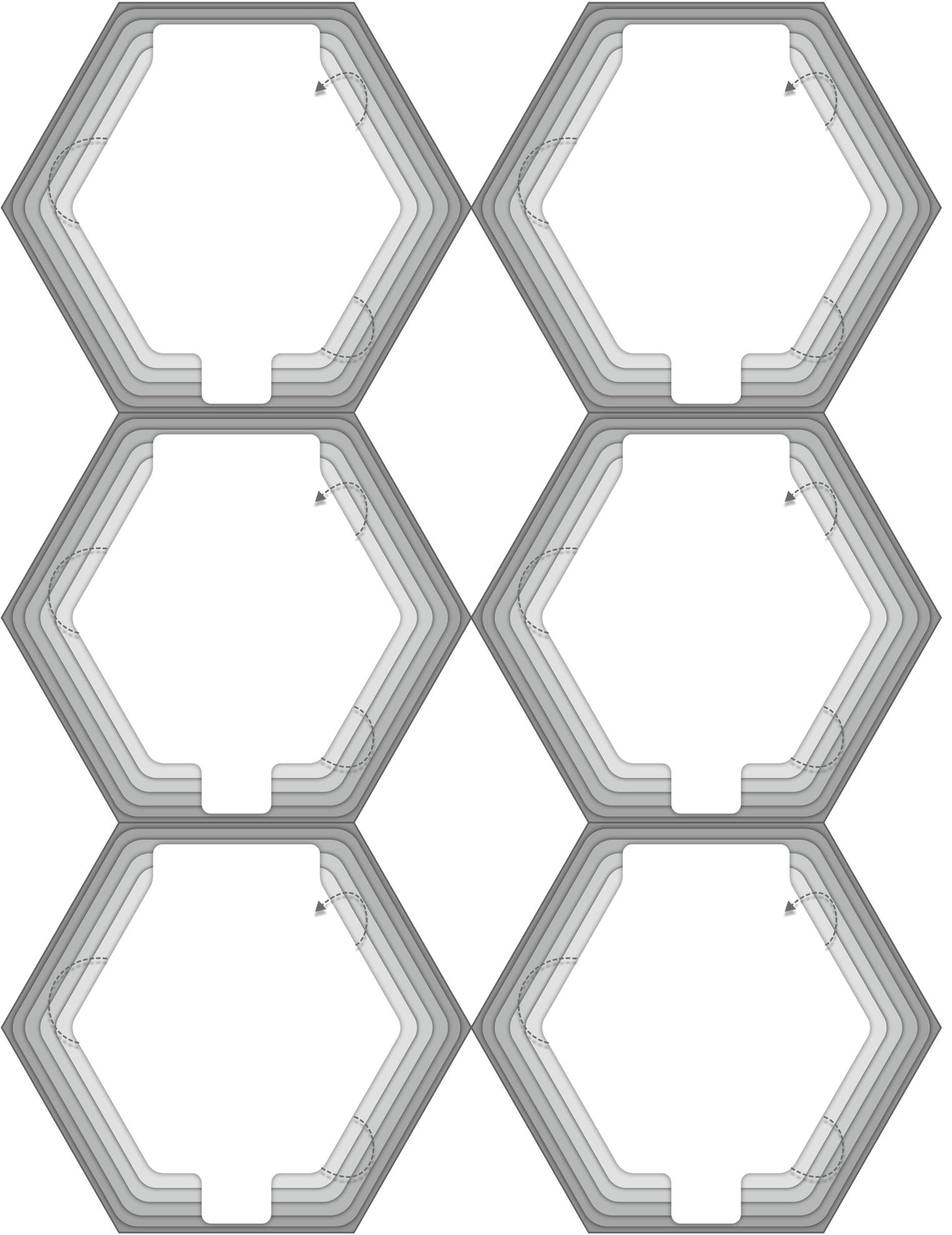
KOMPONENTEN

MINIATUREN

Kleine Figuren, manchmal ziemlich realistisch, manchmal gemalt. Zur Darstellung von Spielern oder spielbaren Charakteren in einem Spiel. Meistens in Spielen des Typs Dungeon & Dragons zu finden.

11





DEFINIERE

WAS IST EIN SPIEL?

Sie werden ein Spiel entwerfen! Aber haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, was ein Spiel genau ist?
Denken Sie ein paar Minuten darüber nach und machen Sie dann eine Liste mit allem, was ein Spiel zu einem Spiel macht.

1A

DEFINIERE

SPASS, ABER WARUM?

Nimm ein oft gespieltes Lieblingsspiel und diskutiere darüber, was das Spiel für dich bedeutet. Was magst du daran?
Was nicht?
Bietet es Inspiration?

2A

DEFINIERE

ANALYSIEREN (1)

Wählen Sie ein bekanntes Spiel wie Schlangen und Leitern, Risiko oder Monopoly.
Nehmen Sie die folgenden Plättchenkategorien:
Spaß, Aktionen, Regeln, Spielerverhalten.
Versuchen Sie, die Spielsteine aus diesen Kategorien zu finden, die zu dem Spiel passen.

3A

ENTWURF

MACH ES BESSER (1)

Nimm eines deiner geliebten/gehassten Spiele. Nachdem du es mit Hilfe der Plättchen analysiert hast, definiere, welches Element des Spiels verändert werden muss. Erstelle neue Regeln, ändere Aktionen, füge neue oder andere Komponenten ein. Behalten Sie das Spiel weitgehend bei, aber machen Sie es besser.

4A

DEFINIERE

KEIN SPASS, ABER WARUM?

Nehmen Sie ein oft gespieltes, aber verhasstes Spiel und diskutieren Sie, was das Spiel für Sie bedeutet. Was ist es, das Sie hassen? Wie kommt es dazu? Wie fühlen Sie sich bei dem Spiel?

2B

DEFINIERE

EIN SPIEL:

- ▶ hat ein **Ziel**, ein bestimmtes Ergebnis, das die Spieler erreichen wollen; gibt den Spielern ein Gefühl der Zielsetzung
- ▶ hat **Regeln**, Beschränkungen für die Art und Weise, wie das Ziel erreicht werden kann; regt Kreativität und strategisches Denken an
- ▶ hat ein **Feedback-System**: zeigt den Spielern, wie nahe sie ihrem Ziel sind; ist ein Versprechen, dass das Ziel erreichbar ist und motiviert sie zum Weiterspielen
- ▶ (größtenteils) **freiwillige Teilnahme**: alle Spieler akzeptieren bewusst die Regeln, Ziele und Rückmeldungen

1B

VERSUCH

BESSER MACHEN (2)

Fertige einen Prototyp deines verbesserten Spiels an. Suchen Sie sich ein paar Freunde und spielen Sie beide Spiele: zuerst das bestehende Spiel und dann das neue Spiel. Beobachten Sie ihr Verhalten während des Spielens. Sprechen Sie mit ihnen über das alte und das neue Spiel. Was denken sie über das alte und das neue Spiel? Haben Ihre Änderungen funktioniert?

4B

DEFINIERE

ANALYSIEREN (2)

- ▶ **Spass**: welche Art von Spaß ist beabsichtigt? Funktioniert er?
- ▶ **Aktionen**: welche Art von Aktionen kann man im Spiel durchführen?
- ▶ **Regeln**: wie lauten die Regeln? Sind sie fair? Lustig? Eindeutig?
- ▶ **Spielerverhalten**: wie verhalten sich die Spieler während des Spielverlaufs? Welche Aktionen und Regeln haben einen Einfluss auf dieses Verhalten?

3B

ENTWURF

RENNEN SIE! (1)

Entwerfen Sie ein einfaches Rennspiel. Benutzen Sie die Aufgabenblatt Definiere & Entwurf. Absolute Vorgaben: max. 4 Spieler und 2 Regeln. Der Rest ist dir überlassen! Überlege dir: Was macht dieses Spiel lustig und spannend? Oder vielleicht sogar anstrengend?

5A

DEFINIERE

ZUFALL (1)

Mische die Plättchen pro Kategorie. Wählt aus jeder Kategorie ein Plättchen aus und legt sie in ein Raster. Diskutiert die Plättchen und überlegt euch Ideen für ein Spiel.

6A

ENTWURF / VERSUCH

THEMEN! (1)

Wählen Sie zunächst eines dieser Themen aus: Kreativität fördern/Bessere Teamarbeit/Spaß mit Fremden/Senioren-Dating/Klimawandel-Bewußtsein/Biologie lernen/Rennen im Weltraum/Handel im Mittelmeerraum/Kommunikation über Generationen hinweg. Ausgewählt? Drehen Sie die Karte um.

7A

DEFINIERE

LACHEN (1)

Nimm das Spielerverhaltensplättchen: Lachen. Versuchen Sie, in den anderen Kategorien Plättchen zu finden, die bei der Erreichung dieses Ziels helfen. Diskutieren Sie mit den anderen. Welche Plättchen helfen? Welche nicht?

8A

ENTWURF / ENTWURF

ZUFALL (2)

Entwerfen Sie ein Spiel mit den Plättchen.
Wenn sich ein Plättchen als unmöglich erweist, kannst du ihn gegen einen neuen, zufälligen austauschen.
Spielen und testen Sie das Spiel. Nimm Änderungen vor, spiele und teste erneut.

6B

VERSUCH

RENNEN SIE! (2)

Erstelle einen Prototyp deines Rennspiels mit Hilfe des Aufgabenblatt Entwurf.
Laden Sie Spieler ein und lassen Sie sie spielen. Beobachte ihr Verhalten und sprich danach mit ihnen. War es erfolgreich? Hat es so viel Spaß gemacht, wie Sie gehofft hatten?
Wenn nicht, ändern Sie ein Element und versuchen Sie es erneut!

5B

DEFINIERE

DISKUTIEREN (2)

Nimm das Plättchen für das Spielerverhalten: Diskutieren. Versuchen Sie, in den anderen Kategorien Plättchen zu finden, die bei der Erreichung dieses Ziels helfen. Diskutieren Sie mit anderen. Welche Plättchen helfen? Welche nicht?

8B

ENTWURF / VERSUCH

THEMEN! (2)

Wähle eines der folgenden Themen und kombiniere es mit einem Thema deiner Wahl.
Mittelalter/
Horror/Comics/Gericht/Mystery/Film Noir/
Superhelden/Fantasy/Museum/Bau Jetzt ein Spiel entwerfen!

7B

DEFINIERE

PLÄTTCHEN 1 - 6

1

GEWÜNSCHTE ERGEBNISSE

Schreiben Sie das Ergebnis auf, das Sie mit Ihrem Spiel erreichen wollen. Wählen Sie Plättchen, die Ihnen dabei helfen, oder erstellen Sie eigene.

2

VERPFLICHTEND

Schreibe die obligatorischen Dinge in deinem Spiel auf. Wähle Plättchen aus oder erstelle deine eigenen.

3

FREIHEITEN

Schreiben Sie alles auf, was Sie frei gestalten können. Wählen Sie Plättchen aus oder machen Sie Ihre eigenen.

ENTWURF

PLÄTTCHEN 7 - 11

4

SPASS

Schreibe auf, was dieses Spiel für die Spieler lustig macht. Wähle Plättchen aus oder erstelle deine eigenen.

5

SPIELZIELE & REGELN

Schreiben Sie die Ziele des Spiels auf und versuchen Sie, diese in Regeln zu fassen. Wähle Plättchen aus oder erstelle deine eigenen.

6

AKTIONEN & KOMPONENTEN

Schreiben Sie die Aktionen auf, die die Spieler im Rahmen der Regeln ausführen können. Erstelle eine Liste der Komponenten. Wählen Sie Plättchen aus oder basteln Sie eigene.

VERSUCH

NEHMEN SIE IHRE PLÄTTCHEN

7

BAUSTEINE FÜR IHR SPIEL

Legen Sie alle Spielsteine (vorhandene und/oder neu erstellte) für das Spiel aus. Schauen Sie genau hin. Was fehlt noch? Ist es vollständig?

8

PROTOTYPING IHRES SPIELS

Fertigen Sie einen Prototyp Ihres Spiels auf Papier an: Erstellen Sie Karten, Spielbrett(er), Plättchen, schreiben Sie die Regeln auf und machen Sie ihn so vollständig wie möglich.

9

SPIELEN DES PROTOTYPS

Finden Sie Mitspieler und spielen Sie Ihr Spiel.

10

BEOBACHTEN & LERNEN

Beobachte die Spieler beim Spielen deines Spiels: Was siehst du? Was hören Sie? Wie verhalten sie sich?

11

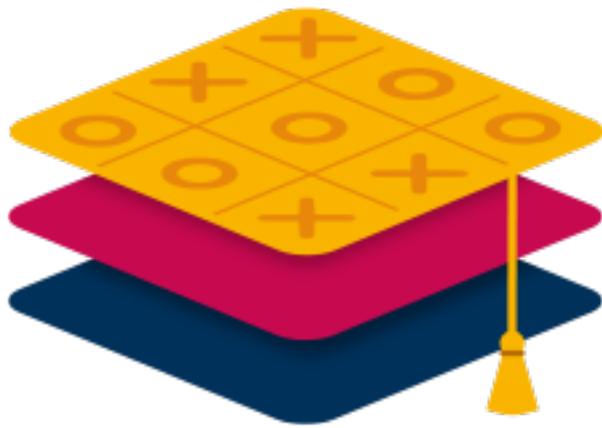
FEEDBACK ERHALTEN

Nehmen Sie die Startplättchen aus jeder Kategorie. Stellen Sie Fragen zu jedem Plättchen.

12

ITERATION IHRES PROTOTYPS

Nehmen Sie auf der Grundlage der Ergebnisse Ihres Spieltests Änderungen vor. Spielen Sie und iterieren Sie wieder und wieder, bis Sie mit dem Endergebnis zufrieden sind!



TEACHING BY GAMING

Colofon

Dieses Toolkit wurde entwickelt von:

GAMES & LEARNING



Haftungsausschluss:

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.



Co-funded by
the European Union

