

LEITFADEN  HOHEN + TIEFENACK ANSATZLEHREN

WIEDE IM KONTAKT KOMMEN KONTAKT MODERATION 

NEBENRAUM H.  FORMULIERUNGSGESAMTHEITEN

BEZUGNEH VISUALISIEREN  BROSCHÜREN + MATERIALIEN ZUM / MITNEHMEN

ERSTMAL ZUSAMMEN SPIELEN  SPIELPASS 

SPIELSTOP  " SPILGRÜSSE 

SMACKS  

Können Spielzeuge selbstständig das Spiel verlassen? Wären sich
 Spielzeug mit dem Spielzeug auf? Wie sieht das Verhalten während
 eines Spielzeugs aus? Können sich Spielzeuge das Material vorher
 anschauen? Wie werden Spielzeuge mit Themen verknüpft?
 Müssen Spielzeuge freiwillig Teil? Können Spielzeuge auf ihre
 unmarkierten katten? Werden Spielzeuge von der Selbstregulation beeinflusst?
 Auf welche Weise das Verhalten, sollen sich konzentrieren?
 Wie können Spielzeuge annehmen werden? Welche Funktionen
 gibt es außerhalb des Spiels?

Gerade bei analogen Spielen ist ein Leffhaden für Betende und eine gute Vorbereitung für Spieler besonders wichtig. Im Gegensatz zu vielen digitalen Spielen, sind Spielende auch räumlich dem Spiel ausgesetzt.

AKTIVITÄTEN

SKILLS

Die Absicht des Spiels sein
die Regeln grundlegend zu
umsetzen und den Regeln
Spiel aufzuheben.

➤

In digitalen Spielen sind Regeln
und Konsequenzen vom Spiel durch-
geführt. Sie müssen nicht unbedingt
bewusst wahrgenommen werden,
intuitiv geschehen sein.
des analogen Spiels
müssen Regeln oft ausformuliert
werden, "speziell" sein
müssen sie einhalten

REGELN

Neigen strengen Mann
die Regeln zu hinterfragen?
Dann sind die Regeln vielleicht
komplett oder nicht mach-
bar?
Es kann sehr gut
sein, dass

Regel, Ressourcen, Individuen & Konsequenzen
haben Einfluss auf den Regelprozess
und wie streng der sein muss
ist

1. **Sanktion** Sanktion
erzwingen
2. **Halt** Halt
finden
3. **Legitimation** Legitimation
finden
4. **auf Kapazität zu** auf Kapazität zu
achten

- ① Aktivieren Engstänken kann notwendig sein, wenn Themen angesprochen werden, denen Häufige mit Hass begegnet wird.
- ② Umrisse & Kommunikation betonen:
- ③ Struktur für Spätere sein.
- ④ kann ein rein posit. der Motivation auslösen, die nicht zur Zielgruppe gehören?
- ⑤ (ist es die Möglichkeit, Russen einzulassen & das Spiel schallig zu verlassen?)
Kann jedoch ausgeschlossen werden?

STEUERUNG

Ein Spiel ist immer eine konsistente und reduzierte Darstellung der Realität. $\rightarrow$ 

WELCHES GEFÜHL SOLLTEN SPIELERDE
WÄHREND DES SPIELS HABEN?

GIBT ES ZEICHENSATZLE / SYMBOLE / ANDERE
ANZEICHEN, DIE INVERHALT
DER ZEICHENGRUPPE WICHTIG SIND?

WIE LIEGE ICH DIE BEWERTUNG FEST?

WAS SOLL REDUZIERT WERDEN?

UNTERSCHIEDLICHE ZEICHENGRUPPEN
MÜSSEN UNTERSCHIEDLICH
VERWENDET WERDEN.

"ICH MACHE DAS SPIEL"
PRAUSE MACHEN.

DESIGN



DESIGN

STEUERUNG

Ein Spiel ist immer eine konsistente und reduzierte Darstellung der Realität. $\rightarrow$ 

WELCHES GEFÜHL SOLLTEN SPIELERDE
WÄHREND DES SPIELS HABEN?

GIBT ES ZEICHENSATZLE / SYMBOLE / ANDERE
ANZEICHEN, DIE INVERHALT
DER ZEICHENGRUPPE WICHTIG SIND?

WIE LIEGE ICH DIE BEWERTUNG FEST?

WAS SOLL REDUZIERT WERDEN?

UNTERSCHIEDLICHE ZEICHENGRUPPEN
MÜSSEN UNTERSCHIEDLICH
VERWENDET WERDEN.

"ICH MACHE DAS SPIEL"
PRAUSE MACHEN.

DESIGN



DESIGN

ENTWICKLUNGSPROJEKT
INTERESSE

Das Spiel soll ...

- ♥ ... die beschriebenen Begriffe vermitteln.
- ... eine Conversation - statt sein.
- ↓ ... Literaturg / Seite erläutern.
- ... Infos vermitteln.

♂ ... zur Selbstbeurteilung ansetzen.

♀ ... Handlungsgeschichte geben.

☙ ... Aussagen.

⌋ ... Nachforschungsresultate

⚡ ... ein Modell gegen Bestimmung Struktur sein.

MÖBLICHE ENTWICKLUNG SIND ERSEHEN:

WAS SOLL SPIELN?
WAS SOLL VERMUTET WERDEN?
WAS ERWARTEN SPELER?
WANN SIND DIESSE BEWERTUNGEN
ERFOLGT?

ZIELGRUPPE & SPIELZIEL

WANN SIND DIESE ERWARTUNGEN ERFÜLLT?

ZIELGRUPPE

Welche Perspektiven will ich in meinem Spiel darstellen?

In welche Rollen übersetze ich diese Perspektiven?

Welche Positionen haben diese Rollen gegenüber mir?

Über ein Spiel können Spielende kurzzeitig in eine Rolle schlüpfen und Ausschnitte aus anderen Lebensrealitäten wahrnehmen.

PERSPEKTIVEN, ROLLEN

Wohin kann mein Spiel über Rollen & deren Positionen erweitern?

Strukturen deutlich machen, vereinheitlichen darstellen

Auswirkungen von
Machtpositionen
auf eigen. Selbstreflexion
anstoßen

Perspektivenwechsel
kurzzeitig erlebbar
machen.

TEST POSITIONEN

SPHRE ÜBER EIN TESTSPIEL KANNST DU ÜBERPRÜFEN, OB DIE ROLLEN IN DEINEM SPIEL FUNKTIONIEREN. WENN DEIN TEAM NICHT AUS MENSCHEN ZUSAMMENGESETZT IST, DIE DIE PERSÖNLICHKEITEN HABEN, DIE DU DARSTELLEN WILLST, SOLLTEST DU BETROFFENE BESONDERS OBT EINBLAND IN DEN ENTWICKLUNGSPROZESS: RECHERCHIERE GUT, HOL FEEDBACK VON BETROFFENEN, DIU LIES KOMM ZU TESTE. DEINE SPHRE DOLL HOFFE GUT ZU

Welche Perspektive will ich darstellen?
Welche Phase soll bewusst sein?
Geben die Rollen ein begrenztes Bild wieder?
Reproduziere und verfestige ich geschlechtliche
Gedankenstrukturen?

Ein Spiel suggeriert immer einen Handlungsspielraum. Es ist daher wichtig sich bewusst zu machen, was dieser Spielraum ist.

Welchen Handlungsspielraum haben Spielende in meinem Spiel?

2 Welche Entscheidungen, die Spielende treffen, beeinflussen den Ausgang des Spiels? Was heißt Gewinnen / Verlieren in meinem Spiel?

WELCHE SKILLS LERNEN SPIELER:IN:EN, UM ZU GEWINNEN? WAS SOLLEN SPIELER:IN:EN ERLEBEN?

HANDLUNGS-



SPIELRAUM

← WIE KANN ICH DEN HANDLUNGSSPIELRAUM MEINES SPIELS BEWUSST SETZEN?

Chancen ausreizen
 ★★ SCORE → FÄHIGKEITEN → RESSOURCEN → BEWEGUNGS-
 FREIRAUM
 WAS SOLL MEIN SPIEL MACHEN?

EMPOWERMENT WENN DAS SPIEL EIN GEFÜHL VON SELBSTSTÄNDIGKEIT VERURSACHT, SOLLTEN DIE GEWINNCHANCEN FÜR SPIELER/DE AUCH GUT SEHEN.
NACHTVERHÄLTNISSE SOLLTEN REALISTISCH / DEUTLICH PERSPEKTIVEN

DARGESTELLT SEIN. WECHSEL
 GEFÜHR VON AUSGEFÜHRT GEMINN/CHANCEN SPIELN GERING SEIN ODER MIT
 SEIN VERMITTELN VIEL MEHR VERBUNDEN SEIN.
 DAS SPIELZIEL SOLLTE VON DEM SPIELBEGINN DEUTLICH INFORMATIIVEN
 FORMULIERT SEIN → STRIT 'GEGEN' MITTELSTELLE VERMITTELN

20 GEWINNEN KANN DAS ZIEL EHER NOCHUNST VIEL SAHMEN/ VERMIEDEN
DURCHSPIELEN / FREISCHALTEN SEIN.

SELBSTREFLEXION 21 DAS SPIELZIEL MUSS FÜR JEDE & INDIVIDUELL GESTALTET SEIN.

Ist doch "nur"
ein SPIEL ?!

SPIELFORMATE IN DER
SENSIBILISIERUNGS-
ARBEIT

FRAGENKATALOG FÜR SPIELENTWICKLER*INNEN
UND SPIELLENDE

DAS IST KEIN SPIEL MEHR

